

## **PELATIHAN PEMBELAJARAN DALAM JARINGAN DI ERA NEW NORMAL UNTUK PENDIDIK DAN CALON PENDIDIK**

**Dini Oktarika<sup>1</sup>, Chandra Lesmana<sup>2</sup>, Ridho Dedy Arief Budiman<sup>3</sup>,  
Ryan Permana<sup>4</sup>, Erni Fatmawati<sup>5</sup>**

<sup>1,2,3,4,5</sup>Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komputer,  
Fakultas Pendidikan MIPA dan Teknologi, IKIP PGRI Pontianak,  
Jalan Ampera No 88. Pontianak  
<sup>1</sup>e-mail: dinioktarika96@gmail.com

### **Abstrak**

Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman dan pengetahuan kepada pendidik dan calon pendidik untuk menerapkan proses pembelajaran melalui media pembelajaran daring. Kegiatan pengabdian ini juga dapat membantu peserta dapat mengelola pembelajaran daring dengan berbantuan *Google Classroom* mulai dari membuat hingga mengelola pembelajaran dan memberikan evaluasi kepada siswa. Metode pelaksanaan kegiatan berupa seminar dan praktik pembuatan media serta evaluasi kegiatan. Pelaksanaan pengabdian secara *online* dengan menghadirkan pembicara dari beberapa ahli lintas perguruan tinggi. Hasil pengabdian ini menunjukkan bahwa peserta telah dapat membuat kelas online dan soal online. Selain itu, tampak peserta sangat antusias mengikuti kegiatan terutama dalam praktik membuat kelas dan soal.

**Kata Kunci:** pembelajaran daring, jaringan

### **Abstract**

*This service activity aims to provide understanding and knowledge to educators and prospective educators to apply the learning process through online learning media. This service activity can also help participants manage online learning with the help of google classrooms from creating to managing learning and providing evaluations to students. The method of implementing activities is in the form of seminars and media-making practices as well as evaluation of activities. Implementation of the online service by presenting speakers from several experts across universities. The results of this dedication show that participants have been able to create online classes and online questions. In addition, the participants seemed very enthusiastic about participating in the activities, especially in the practice of making classes and questions.*

**Keywords:** online learning, network

## **PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era Industri 4.0 berdampak pada perkembangan pendidikan secara luas. Kemudahan akses teknologi telah digunakan oleh para pengajar untuk memudahkan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran. Akses teknologi juga dapat memberikan tambahan peningkatan kualitas pendidikan. Sejak ditemukannya teknologi internet, hal yang tidak mungkin menjadi mungkin dalam dunia pendidikan. Saat

ini peserta didik dapat belajar tidak hanya dimana saja tetapi sekaligus kapan saja dengan fasilitas sistem *e-learning* yang tersedia. *E-learning* kini semakin dikenal sebagai salah satu cara untuk mengatasi masalah pendidikan dan pelatihan baik Indonesia maupun mancanegara. Banyak orang menggunakan istilah yang berbeda-beda untuk *e-learning* namun pada dasarnya *e-learning* adalah pembelajaran yang menggunakan media elektronik dalam proses pembelajaran.

Seperti yang telah disampaikan oleh Keengwe & Georgina dalam penelitiannya telah menyatakan bahwa perkembangan teknologi memberikan perubahan terhadap pelaksanaan pengajaran dan pembelajaran (Keengwe & Georgina, 2012). Teknologi informasi dapat diterima sebagai media dalam melakukan proses pendidikan, termasuk membantu proses belajar mengajar, yang juga melibatkan pencarian referensi dan sumber informasi (Wekke & Hamid, 2013).

Daring atau dalam jaringan memiliki makna tersambung dalam jaringan komputer. Menurut Thome pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi multimedia, video, kelas virtual, teks online animasi, pesan suara, email, telepon konferensi, dan video *streaming online* (Kuntarto, 2017: 101). Pembelajaran daring dapat diartikan sebagai suatu pembelajaran yang dalam pelaksanaannya menggunakan jaringan internet, intranet dan ekstranet atau komputer yang terhubung langsung dan cakupannya global (luas).

Mengacu kepada manfaat yang dapat dirasakan oleh pemanfaatan Pembelajaran daring dalam proses pembelajaran adalah adanya fasilitas untuk pendidik dalam mengunggah bahan ajar sehingga bisa diunduh langsung oleh peserta didik yang tergabung di dalam kelas tersebut. Perbedaan pembelajaran daring dengan kelas biasa terletak pada keterbatasan komunikasi, karena tidak adanya pembelajaran yang dilaksanakan secara tatap muka langsung. Pada pembelajaran daring, kemajuan proses belajar bisa dipantau oleh pendidik, peserta didik, bahkan orang tua.

Pengembangan teori dan konsep tentang pemanfaatan pembelajaran daring ini berbentuk kegiatan *online* seminar untuk melatih keterampilan pendidik dalam memanfaatkan teknologi. Hasil dari kegiatan online seminar ini diharapkan

pendidik mampu menerapkan dan mengaplikasikan teori dan konsep tentang kemampuan penggunaan dan pemanfaatan pembelajaran daring dalam proses pembelajaran.

Permasalahan yang terjadi di lapangan adalah masih lemahnya tingkat pemahaman mengenai penggunaan dan pemanfaatan pembelajaran daring dalam proses pembelajaran serta pendidik masih menggunakan cara yang konvensional yaitu dengan tidak menggunakan dan memanfaatkan pembelajaran daring.

Adapun solusi yang ditawarkan adalah dengan mengadakan Seminar pemanfaatan pembelajaran daring dalam proses pembelajaran dan memberikan pelatihan penggunaan dan pemanfaatan pembelajaran daring dalam proses pembelajaran. Indikator ketercapaian kegiatan adalah pendidik dapat memahami konsep pembelajaran daring dalam proses pembelajaran dan juga pendidik dapat menggunakan dan memanfaatkan pembelajaran daring dalam proses pembelajaran.

## **METODE**

Kegiatan dalam PKM ini meliputi pemberian *workshop/* pelatihan kepada pendidik selaku objek, serta pembimbingan pelatihan pembuatan produk yang dapat digunakan untuk proses pembelajaran. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam pelaksanaan kegiatan ini adalah (1) observasi awal ke lapangan untuk memperoleh data awal tentang permasalahan yang ada oleh mitra, (2) analisis kebutuhan mitra dan menawarkan solusi penyelesaian masalah, (3) membuat rancangan sistem, (4) membuat materi yang berkenaan dengan pemanfaatan pembelajaran daring dalam proses pembelajaran, (5) melakukan pelatihan pengenalan aplikasi pembelajaran daring dengan *Google Classroom*.

Evaluasi pelaksanaan kegiatan dari program PKM ini akan dilihat dari: (1) hasil kerja yang diarahkan kepada pendidik dilingkungan sekolah berupa penerapan produk yang telah dibuat yaitu penggunaan dan pemanfaatan pembelajaran daring dalam proses pembelajaran, (2) tanggapan pendidik terhadap penggunaan dan pemanfaatan pembelajaran daring dalam proses pembelajaran.

Tanggapan ini diperoleh melalui penyebaran angket/kuisisioner yang memuat indikator keberhasilan dari program ini.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) ditujukan kepada pendidik dan calon pendidik dari semua golongan dan tingkatan yang berjumlah 68 peserta. PKM ini dilakukan secara *online* mengingat kondisi sekarang yang tidak memungkinkan untuk seminar secara tatap muka langsung. Adapun materi yang diberikan dalam 3 tahapan yaitu (1) materi pertama tentang penerapan *e-learning* dan *blended learning*, (2) materi ke dua tentang pembuatan media pembelajaran daring (*virtual class*), dan (3) materi ketiga tentang pembuatan media pembelajaran presentasi *online*.

Materi pertama bertujuan memberikan pemahaman kepada peserta betapa pentingnya penggunaan *e-learning* dan *blended learning* pada masa sekarang, dimana sebagai pendidik dan calon pendidik harus selalu menambah wawasan perkembangan akan dunia pendidikan dan teknologi. Gambar 1 menyajikan *screenshot Zoom Meeting* saat penyampaian materi pertama.

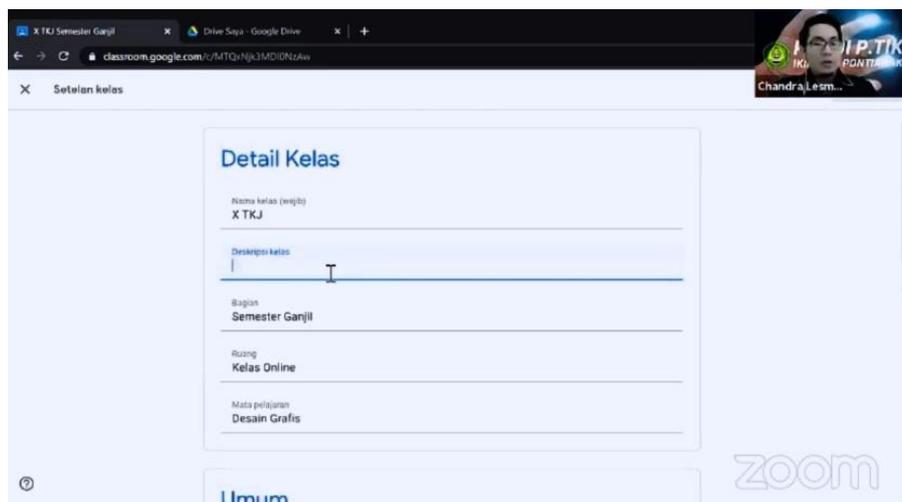


**Gambar 1. Sebagian besar peserta Seminar**



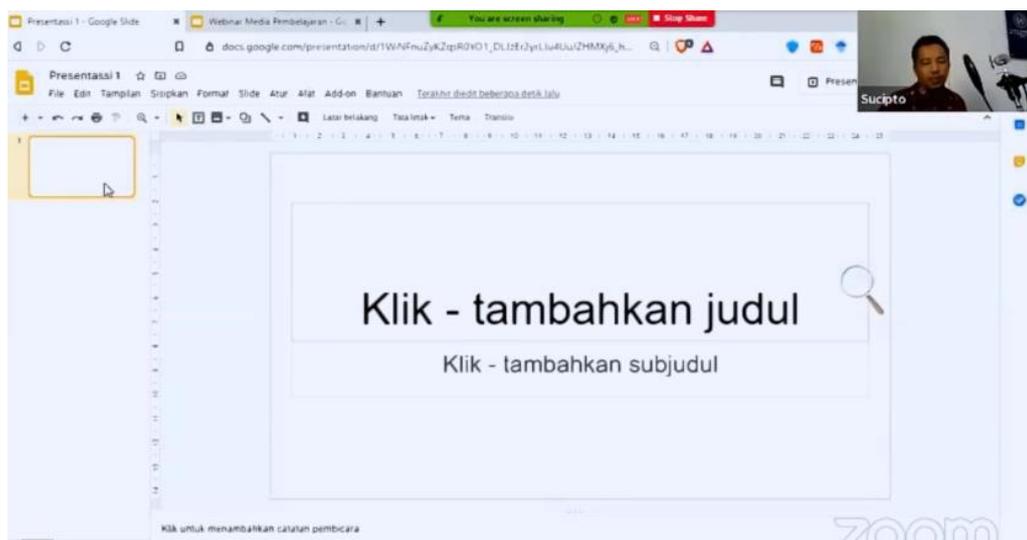
**Gambar 2. Penyampaian Materi Penerapan *E-Learning* dan *Blended Learning***

Materi kedua bertujuan untuk menambah pengetahuan peserta sebagai pendidik untuk membuat kelas secara *online* serta mengelola kelas tersebut mulai dari presensi/ absen siswa, penyampaian materi hingga pemberian evaluasi soal dan penilaian. Penyampaian materi tersebut dilakukan dibarengi dengan praktek langsung menggunakan *google classroom*. Gambar 3, tampak materi yang disampaikan oleh narasumber.



**Gambar 3. Penyampaian Materi Praktek Pembuatan Kelas Daring menggunakan *Google Classroom***

Materi yang ketiga yang disampaikan oleh Bapak Sucipto, M. Kom dari Universitas Muhammadiyah Pontianak tentang pembuatan media pembelajaran presentasi *online*. Tujuannya adalah agar peserta dapat membuat materi menggunakan media presentasi yang menarik, dan dapat menarik minat dari peserta didik masing-masing dalam mengikuti pembelajaran secara daring. Materi ini juga dibarengi dengan praktek langsung yang dilakukan oleh peserta. Pada akhir penyampaian materi dan praktek ini, peserta ditugaskan membuat media presentasi sesuai bidang keahlian atau mata pelajaran masing-masing.



**Gambar 4. Penyampaian Materi Pembuatan Media Presentasi**

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian dapat disimpulkan bahwa pembuatan media pembelajaran daring dapat dijadikan alternatif untuk melakukan pembelajaran daring di masa *new normal*. Selama pelaksanaan dilaksanakan terlihat antusiasme dan semangat dari peserta baik dalam penyampaian presentasi maupun pelaksanaan praktek pembuatan media pembelajaran daring. Hal tersebut dapat terlihat dengan banyaknya peserta yang mengumpulkan hasil praktik pada akhir pelaksanaan kegiatan.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Keengwe, J., & Georgina, D. (2012). The digital course training workshop for online learning and teaching. *Education and Information Technologies*, 17(4), 365–379.
- Kuntarto, E. (2017). Keefektifan model pembelajaran daring dalam perkuliahan bahasa indonesia di perguruan tinggi. *Journal Indonesian Language Education and Literature*, 3(1), 99–110.
- Wekke, I. S., & Hamid, S. (2013). Technology on language teaching and learning: a research on indonesian pesantren. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 83, 585–589.