

Pelatihan *E-learning* pada Masa Pandemi COVID-19 di SMA Negeri 1 Tanjung Jabung Barat

Denny Denmar*¹, Aprillitavivayarti², Bradley Setiyadi³, Sophia Rahmawati⁴

^{1,2,3}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi, Indonesia

⁴Fakultas Tarbiyah, UIN Sultan Thaha Syaifuddin, Indonesia

*e-mail: dennydenmar@unja.ac.id¹, aprillitavivayarti@unja.ac.id², bradleysetiyadi@unja.ac.id³,
sophiarahma@uinjambi.ac.id⁴

Abstrak

Masa pandemi COVID-19 yang telah menjadi wabah di Dunia dan Indonesia mengakibatkan proses pembelajaran harus dilakukan secara Daring. Didukung oleh teknologi internet, hampir segalanya menjadi mungkin dalam dunia pendidikan. Saat ini peserta didik dapat belajar tidak hanya dimana saja tetapi sekaligus kapan saja dengan fasilitas sistem electronic learning yang ada. E-learning kini semakin dikenal sebagai salah satu cara untuk mengatasi masalah pendidikan dan pelatihan. Banyak orang menggunakan istilah yang berbeda-beda untuk E-learning namun pada prinsipnya E-learning adalah pembelajaran yang menggunakan jasa elektronik sebagai alat bantu. Perkembangan pendidikan saat ini dipengaruhi oleh pesatnya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Media daring yang digunakan subjek pengabdian kepada masyarakat ini ada bermacam-macam yaitu: WhatsApp, Google Classroom, Website dan lain-lain. Tujuan dari Pengabdian Pada Masyarakat ini adalah untuk menganalisis efektifitas dalam pembelajaran daring, memberikan tambahan pengetahuan tentang pembelajaran jarak jauh, tetap memaksimalkan pembelajaran meski pembelajaran tatap muka belum di perkenankan dikarenakan adanya wabah COVID-19, dan mengetahui peranan internet sebagai sarana pendidikan dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa. Google Classroom adalah suatu platform pembelajaran campuran yang dapat digunakan pada setiap ruang lingkup pendidikan yang dimaksudkan untuk memberikan bantuan pada masalah dan kesulitan dalam membuat, membagikan dan menggolongkan setiap penugasan tanpa kertas. Hasil dari kegiatan pengabdian ini secara umum adalah guru-guru dapat memahami pentingnya pengetahuan dan keterampilan dalam pembelajaran E-learning.

Kata kunci: Pelatihan E-learning, Pembelajaran Era COVID-19, Teknologi Informasi

Abstract

During the COVID-19 pandemic, which has become an epidemic in the world and Indonesia, the learning process must be carried out online. Supported by internet technology, almost anything is possible in the world of education. Currently, students can learn not only anywhere but at the same time at any time with the existing electronic learning system facilities. E-learning is now increasingly recognized as a way to solve education and training problems. Many people use different terms for E-learning, but in principle E-learning is learning that uses electronic services as a tool. The development of education today is influenced by the rapid progress of information and communication technology. There are various online media used by the subject of community service, namely: WhatsApp, Google Classroom, Website and others. The purpose of this Community Service is to analyze the effectiveness of online learning, provide additional knowledge about distance learning, continue to maximize learning even though face-to-face learning has not been allowed due to the COVID-19 outbreak, and know the role of the internet as a means of education in an effort to educate people's lives. Google Classroom is a blended learning platform that can be used in any educational setting intended to provide assistance with problems and difficulties in creating, sharing and classifying any paperless assignments. The result of this service activity in general is that teachers can understand the importance of knowledge and skills in E-learning.

Keywords: E-learning Training, Information Technology, Learning in the COVID-19 Era

1. PENDAHULUAN

E-learning merupakan teknologi yang digunakan untuk mendukung KBM melalui teknologi elektronik internet yang mentransformasikan proses pengajaran di sekolah atau universitas dalam bentuk digital dengan menggunakan teknologi internet sebagai jembatan

(Hidayatullah, dkk, 2018:8). Personalitas yang disediakan yaitu guru dapat berinteraksi layaknya berkomunikasi dengan murid di depan kelas seperti memperhatikan kemajuannya, serta membantu permasalahan yang dihadapi siswa dalam proses KBM. Sistem ini juga ditunjang dengan kecepatan, respon yang cepat terhadap keluhan dan kebutuhan lain dari para siswa. (Puspaningrum, dkk, 2021:92). *E-learning* yang diterapkan yaitu menggunakan Google Classroom. Google Classroom merupakan platform *E-learning* yang disediakan oleh google secara gratis. Platform ini akan membantu guru dan siswa dalam melakukan pembelajaran dengan kelas virtual sesuai dengan kondisi pembelajaran dikelas. Kelas yang dibangun dengan Google Classroom dapat digunakan untuk membagi materi, memberikan tugas, kuis, dan pemberian nilainya, serta jadwal kegiatan. Hal ini memudahkan dalam proses pembelajaran yang tidak serta merta dilakukan di dalam kelas. (Saifullah & Akbar, 2020:94).

Teknologi Informasi dan Komunikasi pada saat ini merupakan suatu bentuk kemajuan zaman. Salah satunya dapat kita lihat langsung dalam proses pembelajaran, berlomba-lomba berbagai *stakeholder* untuk menciptakan *software* media pembelajaran untuk mempermudah dalam proses belajar mengajar. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia menerbitkan Surat Edaran No. 4 Tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran COVID-19 yang dikeluarkan pada tanggal 24 Maret 2020. Pembelajaran dilakukan secara daring atau dari rumah untuk seluruh siswa hingga mahasiswa karena adanya pembatasan sosial sebagai upaya untuk mengatasi atau setidaknya memperkecil angka penyebaran virus corona. Sering mengakibatkan proses pembelajaran yang awalnya tatap muka menjadi pembelajaran secara daring. Dengan adanya pembelajaran online guru-guru dan siswa harus bisa memanfaatkan teknologi untuk melangsungkan dalam kegiatan pembelajaran setiap harinya, termasuk melalui media pembelajaran yaitu Google Classroom.

Pentingnya kegiatan pelatihan Google Classroom dilaksanakan agar bisa membantu para guru untuk memahami tentang Google Classroom dan media pembelajaran berbasis *E-learning* sehingga bisa diterapkan di Sekolah. Diharapkan juga mampu mengoperasikan serta mampu membuat akun dan grup kelas Google Classroom. Dengan diadakannya kegiatan pelatihan Google Classroom melalui pengabdian masyarakat ini diharapkan bisa memberikan pengetahuan dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar serta dapat mempermudah bagi guru serta siswa dalam menghadapi masalah-masalah dalam proses belajar-mengajar.

Pengabdian ini memberi manfaat dalam mengenal dan mempelajari aplikasi online melalui Google Classroom ini diantaranya yaitu: (1). Mudah di gunakan. melalui media ini kita bisa melakukan pembagian materi dan tugas dengan mudah. Caranya dengan membuat direktori sesuai dengan kategori, kemudian meletakkan file pada direktori yang disediakan. Setelah mendapatkan kode akses khusus yang bisa diteruskan ke siswa yang kita miliki sehingga mereka dapat mengakses direktori tersebut. Prosedur yang sangat mudah yaitu; akses Google Classroom, buat direktori, letakkan materi dan tugas, bagikan kodenya, biarkan siswa mendapatkan akses dan memanfaatkan materi yang ada (2). Hemat Waktu. Karena semua dilakukan pada media elektronik, tentu semua proses berjalan dengan lebih cepat dan tanpa hambatan dokumen fisik. Berdasarkan hal tersebut, pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan Pelatihan *E-learning* Pada Masa Pandemi COVID-19 di SMA Negeri 1 Tanjung Jabung Barat.

2. METODE

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Tanjung Jabung Barat yang terletak di Kelurahan Sriwijaya, Kecamatan Tungkal Ilir, Kabupaten Tanjung Jabung Barat pada tanggal 2 Agustus 2021. Metode yang digunakan dalam pelaksanaan ini yaitu diskusi dan menggali kemampuan masing-masing peserta, sehingga memungkinkan untuk saling bertukar pikiran sesama peserta pelatihan. Dalam memulai pelatihan pembelajaran Daring yaitu pertama kali menggali tentang Google Classroom. Peserta terlebih dulu masuk ke akun google, setelah peserta masuk pada akun Google Classroom dihadapkan pada tiga menu utama yaitu, *stream* (aliran), *classwork* (aktivitas siswa), dan *people* (orang). *Stream* adalah fasilitas google

class untuk membuat pengumuman, mendiskusikan gagasan, atau melihat aliran tugas, materi, quiz dari topik-topik yang diajarkan guru. Aplikasi ini memberikan kesempatan kepada guru untuk mengeksplorasi gagasan keilmuan yang dimiliki oleh siswa. Metode yang digunakan dalam pelaksanaan ini yaitu diskusi dan menggali kemampuan masing-masing peserta, sehingga memungkinkan untuk saling bertukar pikiran sesama peserta pelatihan. Dalam memulai pelatihan pembelajaran Daring yaitu pertama kali menggali tentang Google Classroom. Peserta terlebih dulu masuk ke akun google, setelah peserta masuk pada akun Google Classroom dihadapkan pada tiga menu utama yaitu, *stream* (aliran), *classwork* (aktivitas siswa), dan *people* (orang). *Stream* adalah fasilitas google class untuk membuat pengumuman, mendiskusikan gagasan, atau melihat aliran tugas, materi, quiz dari topik-topik yang diajarkan guru. Aplikasi ini memberikan kesempatan kepada guru untuk mengeksplorasi gagasan keilmuan yang dimiliki oleh siswa. Rincian pelaksanaan kegiatan pengabdian ini, yaitu :

- a. Observasi merupakan cara pembelajaran sebelum yang akan dilaksanakannya kegiatan pelatihan, untuk mencari metode pembelajaran yang efisien bagi para peserta.
- b. Melakukan analisis kebutuhan materi pelatihan agar dapat menunjang proses pelatihan dan dibentuk dalam bentuk panduan penggunaan.
- c. Membuat konsep pelatihan serta panduan penggunaan atau modul dengan gambar tampilan Google Classroom dan tahapan penggambar untuk mempermudah peserta saat pelatihan dilaksanakan.
- d. Membuat kuisioner awal dan akhir untuk mengetahui pencapaian yang telah di capai peserta pasca pelatihan.
- e. Pemberian modul panduan penggunaan Google Classroom sebelum pelaksanaan pelatihan.

Sebagai wujud pengabdian pada masyarakat Universitas Jambi merupakan lembaga yang sangat kompeten dalam program pengabdian masyarakat berupa Pelatihan dan *ELearning* Pada Masa Pandemi COVID-19 di SMA Negeri 1 Kabupaten Tanjung Jabung Barat. Dengan kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan Keterampilan tentang Penggunaan *E-learning*. Adapun pemateri yang menjadi pendamping dan instruktur adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Materi Pendampingan dan Instruktur

No.	Materi Pendampingan	Penanggung Jawab Program
1	Sosialisasi dan pendaftaran	Dr. Denny Denmar, M.P.
2	a. Materi Memahami Akun Gmail	Dra. Aprilitzavivayarti, M.M.
	b. Membuat Akun Google Classroom	Dr. Denny Denmar, M.P.
	c. Pembuatan Kelas pada Google Classroom	
3	a. Langkah Membuat Pertanyaan/Question pada Classroom	Dra. Aprilitzavivayarti, M.M.
	b. Pengelolaan Nilai pada Tugas dan Nilai yang Diberikan	

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam memulai menggunakan Google Classroom terlebih dahulu masuk ke akun google dan kemudian mencari produk google tersebut, setelah masuk pada akun Google Classroom kita dihadapkan pada tiga menu utama yaitu, *stream* (aliran), *classwork* (aktivitas siswa), dan *people* (orang). *Stream* adalah fasilitas google class untuk membuat pengumuman, mendiskusikan gagasan, atau melihat aliran tugas, materi, quiz dari topik-topik yang diajarkan guru. *Classwork* dapat digunakan guru untuk membuat soal tes, pretes, quiz, mengunggah materi, dan mengadakan refleksi. Pada menu *people* guru dapat mengundang siswa dengan kode akses yang telah tersedia pada bilah *people*, sedangkan untuk mengundang guru lain sebagai kolaborator cukup dengan mengundang guru melalui email masing-masing. Materi yang diunggah pada bilah *classwork* dapat berupa file word, excel, powerpoint, pdf maupun video. Hal ini dilakukan guru untuk mengakomodasi adanya perbedaan terhadap kecapatan berpikir, latar

belakang pengetahuan awal, dan perbedaan pada learning style peserta didik (Millatana dalam Pakpahan dkk, 2020:14). Menurut Janzen M dan Marry dalam Iftakhar (2016:13) menyatakan bahwa kelebihan dari aplikasi Google Classroom antara lain yaitu:

- a. Mudah digunakan karena desain Google Classroom kelas sengaja menyederhanakan antarmuka instruksional dan opsi yang digunakan untuk tugas pengiriman dan pelacakan; komunikasi dengan keseluruhan kursus atau individu juga disederhanakan melalui pemberitahuan pengumuman dan *email*.
- b. Menghemat waktu karena ruang kelas *Google* dirancang untuk menghemat waktu dengan mengintegrasikan dan mengotomatisasi penggunaan aplikasi *Google* lainnya.
- c. Berbasis *cloud*. Google Classroom menghadirkan teknologi yang lebih profesional dan otentik untuk digunakan dalam lingkungan belajar karena aplikasi *Google* mewakili sebagian besar alat komunikasi.
- d. Fleksibel karena aplikasi ini mudah diakses dan dapat digunakan oleh infrastruktur dan siswa di lingkungan belajar tatap muka dan lingkungan *online* sepenuhnya.
- e. Gratis dikenakan *Google* kelas sendiri sudah dapat digunakan oleh siapapun untuk membuka kelas asalkan memiliki akun *gmail*.

Sebelum dimulai kegiatan pelatihan diawali dengan pengenalan tentang *E-learning* dan aplikasi *Google Classroom* melalui web dan *mobile*. Pengenalan digunakan untuk membantu Guru memahami kegunaan *E-learning* dan dalam menggunakan media pembelajaran sebagai proses untuk mengajar. Adapun hasil dan tujuan dari penelitian ini yang utama yaitu *E-learning* dapat menjadi media guru dan siswa-siswi didiknya untuk bertukar materi, memberikan tugas, memberikan kuis, polling dan pengumpulan tugas yang dapat langsung dinilai dan langsung dapat dipantau siswa-siswi bahkan orang tua siswa atau wali kapanpun dan di manapun. Langkah-langkah kegiatan pengabdian ini adalah sebagai berikut:

- a. Pemberian dan penjelasan materi serta tutorial prakteknya.
- b. Pendampingan langsung kepada peserta.
- c. Praktik langsung dan evaluasi.
- d. Pengisian formulir evaluasi.

Tabel 2. Materi Pelatihan

No.	Materi Pelatihan	Tujuan Pelatihan
1	Tahap 1	a. Membuat akun gmail b. Membuat akun google classroom c. Pembuatan classroom
2	Tahap 2	a. Menambahkan/mengundang siswa b. Mengundang guru dalam kelas
3	Tahap 3	a. Memposting pengumuman atau materi pada Google Classroom b. Langkah membuat tugas pada Google Classroom
4	Tahap 4	a. Langkah membuat pertanyaan/question pada Google Classroom b. Pengelolaan nilai pada tugas dan quiz yang diberikan

Kegiatan pengabdian ini memberikan pembinaan dan pelatihan dalam mengembangkan jiwa wirausaha yang kreatif dan mandiri bagi Pengelola Koperasi di SMP Negeri 1 Tanjung Jabung Barat sehingga kegiatan ini mampu menciptakan dan meningkatkan pemahaman tentang berwirausaha. Jiwa Enterpreunership yaitu proses kemanusiaan (*human process*) yang berkaitan dengan kreativitas serta inovasi dalam memahami peluang, mengorganisasi sumber-sumber, mengelola sehingga peluang itu terwujud menjadi suatu usaha yang mampu menghasilkan laba atau nilai untuk jangka waktu yang lama. Definisi tersebut menitikberatkan kepada aspek kreativitas serta inovasi, karena dengan sifat kreativitas serta inovatif seseorang dapat menemukan peluang. Mampu meningkatkan Kreativitas untuk membuat kombinasi-kombinasi baru atau hubungan-hubungan baru antar unsur, data, variabel yang sudah ada sebelumnya. Dengan menggunakan metode kaji tindak partisipatif diharapkan dapat menciptakan keyakinan bahwa pengelola koperasi mampu untuk memperbaiki kehidupan

dengan kekuatan sendiri dengan menganalisa potensi yang ada di lingkungan masyarakat. Kegiatan pengabdian dilaksanakan di SMA Negeri 1 Kabupaten Tanjung Jabung Barat. Peserta yang mengikuti kegiatan adalah 25 guru dari SMA Negeri 1 Kabupaten Tanjung Jabung Barat. Seluruh peserta merupakan guru yang mengajar mata pelajaran bidang studi yang tidak sering menggunakan pengamatan dan aktifitas secara langsung pada proses belajar mengajar. Seperti guru mata pelajaran Bahasa Inggris dan Matematika yang tidak memerlukan pengamatan langsung, namun yang diperlukan adalah sharing matering dan latihan soal yang dapat dikerjakan kapanpun dan dimanapun.

SMA adalah jenjang pendidikan menengah pada pendidikan formal di Indonesia setelah lulus Sekolah Menengah Pertama (atau sederajat). Dalam sekolah SMA, seluruh civitas akademika dengan segala sumber dayanya siap membantu dan membimbing siswa untuk belajar dan mengembangkan kemampuan non akademik. Sekolah dengan segala sumber daya pendidikan yang ada juga bertugas untuk membuat siswa agar siap dan mampu untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Untuk itu sekolah perlu mengupayakan agar tenaga pendidik (guru) dapat mentransfer kemampuannya sesuai dengan kompetensi agar para siswa terampil dan mampu bersaing ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi maupun di dunia kerja. Untuk mendukung hal itu maka perlu media pembelajaran yang menarik agar siswa dapat belajar aktif dan dapat menyerap pengetahuan yang diajarkan oleh gurunya baik di jam sekolah maupun diluar jam sekolah. Pelatihan ini diharapkan dapat memudahkan para guru-guru dalam proses pembelajaran dan memantau perkembangan pembelajaran anak didiknya pada saat ini dimana maraknya wabah COVID-19 dimana-mana.



Gambar 1. Kegiatan Pelatihan *E-learning* di SMA Negeri 1 Tanjung Jabung Barat



Gambar 2. Kegiatan Pelatihan *E-learning* di SMA Negeri 1 Tanjung Jabung Barat

4. KESIMPULAN

Tenaga pendidik atau guru SMA Negeri 1 Tanjung Jabung Barat diharapkan sebagai penerima manfaat setelah mendapatkan pelatihan peningkatan Pelatihan *E-Learning* Pada Masa Pandemi COVID-19. Guru SMA Negeri 1 Tanjung Jabung Barat selain itu dapat mengetahui manfaat *E-learning* pada proses belajar mengajar dan dapat menggunakan fitur-fitur yang disediakan sebagai media pembelajaran yang tidak terpaku pada ruang kelas dan waktu efektif sekolah. Peserta dapat memanfaatkan teknologi informasi sebagai media untuk mencerdaskan peserta didik serta tidak terlalu terbebani dengan kegiatan belajar mengajar dan peserta didik dapat kreatif memanfaatkan media pembelajaran sebagai pendukung proses belajar mengajar. Seluruh peserta sepakat bahwa *E-learning* akan membantu proses belajar mengajar dan 96% akan mengenalkan Google Classroom ke siswa-siswi didiknya.

Perlu adanya perubahan pola mengajar dari proses belajar mengajar yang hanya sekedar dilakukan di sekolah ke pemanfaatan teknologi informasi sehingga guru dan murid masih dapat melakukan proses belajar mengajar setelah jam efektif sekolah usai. Apalagi dengan kondisi seperti saat ini yaitu proses pembelajaran dilakukan dengan jarak jauh karena adanya wabah virus COVID-19 yang menyebabkan pembatasan Aktivitas. Seperti ditutupnya sekolah, dimana mengharuskan anak melakukan proses pembelajaran secara Daring. Selanjutnya pelatihan ini lebih memfokuskan kepada guru diberikan dalam memilih beberapa pilihan pada proses Pembelajaran yang tepat dan efektif. Selain itu perlu pendampingan ketika mengenalkan media pembelajaran *Elearning* ke guru agar lebih mudah dipahami dan menjelaskan kepada siswa tentang pemanfaatan teknologi informasi yang bermanfaat bagi pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Mulyono. 2013. Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bilfaqih, Yusuf dan M. Nur Qomarudin. 2015. Esensi Pengembangan Pembelajaran Daring (Panduan Berstandar Pengembangan Pembelajaran Daring untuk Pendidikan dan Pelatihan). Yogyakarta: Depublish Publisher.
- Hammi, Zedda. 2017. Implementasi Google Classroom Pada Kelas XI IPA MAN 2 Kudus. Universitas Negeri Semarang.
- Iftakhar, Shampa. 2016. "Google Classroom: What Works an How?". *Journal of Education and Social Sciences*. Vol 3.
- Hidayatullah, M.F., G.W. Sasmito & T.B. Sasongko. (2018). Upaya Meningkatkan Kompetensi Dalam Membuat *E-learning* Bagi Guru SMK Dinamika Kota Tegal. *Jurnal Abdimas PHB (Progresif Humanis Brainstorming)* 1(1), 8-14.
- Iftakhar, S. (2016). Google Classroom: What Works and How. *Journal of Education and Social Sciences*, 3(1), 12-18.
- Isenberg, D. J. (2008). The global entrepreneur. *Harvard Business Review*, 86(12).
<https://doi.org/10.1016/j.jom.2003.12.007>
- Muhtarom, Nizaruddin & Zuhri. (2017). Pelatihan kewirausahaan di Universitas PGRI Semarang. *E-Dimas Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*. Vol 8 No. 1 (2017).
- Pakpahan, A. Fernando & Iskandar. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Pardian, P., Utami, HN., dan Sadeli, AH. (2017). manajemen praktis usaha mikro berbasis agroindustri sebagai upaya menumbuhkan jiwa kewirausahaan petani sebagai pelaku agribisnis di desa palasari dan desa cisaat kec. ciater kab. Subang. *Ethos (Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat)*: 313-326 Vol 5, No.2, Juni 2017.
- Puspaningrum, A.S., E.R. Susanto & Neneng. (2021). Penerapan dan Pelatihan *E-learning* Pada SMA Tunas Mekar Indonesia. *Tabikpun* 2(2), 91-100.
- Saifullah, S & B.M. Akbar. (2020). Pelatihan *E-learning* Menggunakan Google Classroom Bagi Guru MA Raden Fatah Prambanan. *Gervasi* 4(1), 93-103.

Sitio, Arifin dan Halomoan Tamba. (2001). *Koperasi Teori dan Praktik*. Jakarta: Penerbit Erlangga

Sukamdiyo, Ign. 1996. *Manajemen Koperasi*. Jakarta: Penerbit Erlangga

Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Disiase* (COVID-19).

Halaman Ini Dikosongkan