

PKM mendesain perangkat pembelajaran berbasis e-learning pada guru-guru di SMK Negeri 2 Gowa

Sanatang¹, Purnamawati²

^{1,2}Fakultas Teknik, Universitas Negeri Makassar

Abstract. The need for 21st century learning concepts through 4C (Communication, Collaboration, Critical Thinking and problem solving, Creative and Innovative) in learning helps teachers to improve the competency of students mastering a variety of hard skills and soft skills. The 4C concept was adopted as part of the learning of the digital era, so it was very urgent to conduct PKM on the teachers of SMK Negeri 3 Gowa. PKM conducted at SMK Negeri 3 Gowa aims to find out: (1) designing learning tools based on e-learning, (2) stages in designing learning tools based on e-learning, and (3) responses of teachers in implementing e-learning learning in learning devices. The methods used in the implementation of PKM, namely: (1) guidance and training models accompanied by the provision of case studies, (2) question and answer methods, and (3) evaluation of training implementation. The resulting output, namely: (1) teachers have the ability to design learning tools based on e-learning 75% adapt their learning tools in elearning, (2) use the design stages well, (3) teachers provide positive responses with average 87%. Thus PKM activities are carried out well based on the indicators produced. Thus, the teachers of SMK Negeri 2 Gowa increased their knowledge in designing e-learning based learning tools.

Keywords: designing learning devices, e-learning based, state vocational schools

I. PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi khususnya melalui jaringan internet. Kebutuhan konsep pembelajaran abad 21 diperkenalkan hampir di beberapa tingkat lembaga pendidikan. Konsep 4C (*Communication, Collaboration, Critical Thinking and problem solving, Creative and Innovative*) dalam pembelajaran membantu guru dalam meningkatkan kompetensi peserta didik menguasai berbagai keahlian *hardskill* maupun *softskill*. Berdasar atas konsep tersebut tujuannya agar peserta didik dapat melakukan perubahan kearah kemandirian berpikir, bertindak dan mengemukakan pendapat. Implementasi dari konsep ini terlaksanakan pembelajaran yang berbasis komputer dalam kolaborasi pengetahuan, keterampilan, dan sikap sebagai satu kesatuan yang utuh dalam memahami dan menguasai kompetensi ini berdasarkan Kurikulum 13. Pemakaian dan pemanfaatan komputer dalam proses pembelajaran telah menunjukkan banyak kegunaan, antara lain: (1) Meningkatkan efisiensi pembelajaran, sehingga dapat bersaing dalam era globalisasi, (2) Mengurangi “*human error*” (pada waktu proses “guru mengajar murid”), (3) Mempercepat pengambilan keputusan dari data, (4) pustaka yang sudah dikumpulkan dari proses penelusuran pustaka, (5) Mempercepat komunikasi antar personal atau antar mahasiswa/siswa. Gutiérrez et. al. (2017) menyatakan bahwa kondisi saat ini, membutuhkan Sumber daya manusia, para pekerja masyarakat pengetahuan, perlu memiliki pelatihan teknologi yang lebih tinggi, sehingga berinvestasi dalam TIK adalah suatu keharusan. Hal ini, untuk memperoleh

keuntungan dari kemungkinan TIK di bidang VET dengan menggunakan lingkungan fleksibel dalam pelatihan baru menuju perspektif pembelajaran seumur hidup.

Salah satu pendekatan yang digunakan dengan menerapkan pembelajaran berbasis *e-learning*, pembelajaran ini memberikan pengaruh terjadinya proses transformasi pendidikan konvensional ke dalam bentuk digital, baik secara isi (*contents*) dan sistemnya. Saat ini konsep *e-learning* sudah banyak diterima oleh masyarakat dunia, terbukti dengan maraknya implementasi *e-learning* di lembaga pendidikan (sekolah, *training*, dan universitas). Yusuf, Nadia & Al Banawi, Nisreen (2013) menyatakan bahwa keuntungan dasar dari *e-learning* termasuk kapan saja - di mana saja akses ke pembelajaran, pengurangan biaya, kemampuan untuk menjangkau pasar yang lebih besar, pembelajaran yang lebih efektif dengan instruksi yang dipersonalisasi, dan fleksibilitas (Arkoful & Abaidoo, 2014). Selanjutnya Hasil penelitian Yasak & Alias (2015) menunjukkan bahwa TIK memang terintegrasi dalam ruang kelas TVET lintas disiplin ilmu serta untuk pelajar yang beragam. Integrasi TIK secara umum telah terbukti relatif lebih efektif untuk mempromosikan pembelajaran domain kognitif dan memenuhi kebutuhan belajar afektif peserta didik tetapi kurang mempromosikan pengembangan keterampilan psikomotorik.

Melalui pengembangan perangkat pembelajaran *e-learning* di sekolah berarti selaras dengan misi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Salah satu misi tersebut adalah adanya himbauan ke sekolah untuk memasukkan kurikulum pengenalan Teknologi

Informasi dan Komunikasi (TIK) sejak pendidikan dasar. Melalui cara ini diharapkan siswa memiliki kemampuan untuk mengenal, memahami, dan berinteraksi dengan dunia teknologi informasi dan komunikasi sejak dini. Selain itu kegiatan ini juga sejalan dengan target Direktorat Pembinaan Mutu SMK pada tahun 2011. Terkait dengan TIK, pada tahun tersebut lembaga ini menargetkan bahwa SMK-SMK di Indonesia harus: 1) 25% SMK memiliki perpustakaan yang dioperasikan melalui *e-learning*; 2) 50% SMK memiliki laboratorium atau bengkel; 3) SMK minimal memiliki satu unit usaha berpasangan; 4) 50% SMK yang memiliki akses untuk menerapkan *Information and Communication Technology (ICT) based learning* (Rr. Indah Mustikawati, dkk. 2013). Berdasarkan gambaran masalah tersebut, maka dilaksanakan workshop tentang pembelajaran berbasis *e-learning* bagi guru-guru di SMK Negeri 2 Gowa.

Lingkungan pendidikan sebagai suatu sistem memberikan gambaran pentingnya menggabungkan beberapa sistem tersebut agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik dan tepat. Salah satu komponen yang esensial dalam proses pembelajaran, yaitu mendesain perangkat pembelajaran dengan baik, agar langkah-langkah dalam pembelajaran tersebut dapat efektif sesuai yang diharapkan. Oleh karena itu, guru-guru sebagai perencana dan pelaksana pembelajaran mengembangkan desain perangkat pembelajaran berbasis *e-learning*.

Permasalahan yang mendasar yang terjadi kurangnya pedoman, pengetahuan, dan motivasi guru dalam menyiapkan pembelajaran selama proses pembelajaran yang direncanakan 16 kali pertemuan secara manual. Akibatnya, proses pembelajaran berjalan apa adanya, peserta didik hanya mencatat saja, perangkat pembelajaran tidak dirancang secara sistematis dengan ketersediaan sarana dan prasarana yang belum lengkap. Media pembelajaran masih menggunakan cara-cara klasik dan belum banyak menggunakan media-media teknologi informasi (*e-learning*) yang lebih menyenangkan dan lebih multi sumber. Padahal sekolah mitra telah melanggan internet dan memiliki laboratorium komputer. Sekolah mitra telah memiliki guru-guru TIK, tetapi karena kesibukan, para guru TIK tersebut tidak dapat mengembangkan software *e-learning*.

Berdasarkan fakta-fakta yang dikemukakan pada analisis situasi, maka pada bagian ini dikemukakan permasalahan sebagai berikut: (1) Bagaimana mendesain perangkat pembelajaran berbasis *e-learning* pada guru-guru di SMK Negeri 2 Gowa?, (2) Bagaimana langkah-langkah desain perangkat pembelajaran berbasis *e-learning* bagi guru-guru di SMK Negeri 2 Gowa?

II. METODE PELAKSANAAN

Metode Kegiatan yang digunakan untuk menyelesaikan permasalahan dalam mencapai tujuan kegiatan adalah sebagai berikut: (a) metode observasi; (b) metode bimbingan dan pelatihan (praktek); (c) metode diskusi; dan (d) evaluasi. Dalam melakukan observasi, pelaksana PKM dibantu oleh tim dan beberapa mahasiswa terlibat langsung dalam kegiatan ini. Masing-masing tim pelaksana dibagi tugasnya dalam setiap hari, dan mahasiswa membantu dalam praktik mendesain pembelajaran berbasis *e-learning*. Setelah melakukan desain pembelajaran, setiap peserta pelatihan dapat mengajukan pertanyaan atau permasalahan yang terjadi, kemudian didiskusikan. Bagi rancangan terbaik akan diberikan *reward*. Bagi peserta yang belum dapat menyelesaikan dibimbing langsung oleh tim pelaksana. Selanjutnya dilakukan evaluasi untuk mengetahui keterlaksanaan kegiatan ini.

Pelaksanaan kegiatan ini disusun berdasarkan jadwal yang telah disesuaikan dengan kegiatan sekolah agar tidak mengganggu proses pembelajaran. Kegiatan ini dilaksanakan selama 3 (tiga) hari dengan materi teori dan praktik langsung terhadap konsep materi yang telah diajarkan. Selain itu, target luarannya adalah manfaat yang paling esensial dari kegiatan ini adalah menjadikan kegiatan ini dapat meningkatkan pengetahuan, pemahaman, dan motivasi agar pendidik kreatif dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Beberapa manfaat yang diperoleh adalah: (1) Implementasi desain media pembelajaran berbasis *e-learning*, agar pendidik dapat mengintegrasikan dalam pembelajaran. (2) Menumbuhkan wawasan pendidik dalam mendesain media pembelajaran berbasis *e-learning* yang sesuai dengan kurikulum 2013. (3) Meningkatkan pemahaman pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *e-learning*.

Selain itu, manfaat samping yang diharapkan setelah kegiatan PKM desain media berbasis *e-learning* ini selesai, yaitu: (1) Pendidik mampu mendesain media pembelajaran *e-learning* sesuai kurikulum 2013. (2) Tersosialisasinya media pembelajaran berbasis *e-learning* dengan baik. (3) Pendidik sekolah dasar di Malino mampu mendesain media pembelajaran *e-learning* yang baik.





Gambar 1. Kegiatan PKM mendesain media Pembelajaran berbasis *e-learning*

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan akhir dari pelaksanaan pelatihan atau PKM adalah melakukan evaluasi yang bertujuan untuk mengetahui sejauhmana kemampuan peserta meningkatkan pengetahuan dan keterampilannya dalam mendesain media perangkat pembelajaran TIK. Evaluasi ini dilakukan dengan beberapa tahap, yaitu (1) evaluasi pengetahuan dan keterampilan dengan memberikan tugas pembuatan media perangkat pembelajaran, (2) angket tentang persepsinya terhadap pelatihan, dan (3) angket tentang respon peserta kegiatan pelatihan yang dilakukan, dan (4) pembuatan perangkat pembelajaran.

Patokan keberhasilan yang menjadi dasar keberhasilan pelatihan ini, yaitu (1) peserta dapat menjelaskan wawasannya dengan memaparkan secara langsung penyusunan media pembelajaran berbasis *e-learning* dengan kriteria 70%, (2) persepsi rata-rata di atas 70% memberikan tanggapan positif terhadap pelatihan penyusunan perangkat pembelajaran *e-learning*, dan (3) Tanggapan positif dari kegiatan PKM ini rata-rata di atas 70%, dan (4) membuat pembelajaran *e-learning* dengan benar dan tepat.

Melalui evaluasi yang telah dilakukan dengan indikator-indikator di atas, dapat diidentifikasi bahwa bimbingan praktis mengenai PKM penyusunan dan pembuatan media perangkat pembelajaran *e-learning* memberikan hasil yang sangat memuaskan, karena peserta pelatihan tertarik dan bersungguh-sungguh mengikuti kegiatan yang diberikan. Tingkat keberhasilan dan keterlaksanaan kegiatan PKM ini didasarkan pada antusias peserta pelatihan dan daya serap dari materi yang diberikan dan ditunjukkan dengan penyusunan perangkat pembelajaran dengan tepat.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil yang telah dicapai dalam menyusun dan pembuatan pembelajaran berbasis *e-learning* di SMKN 2 Gowa, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Partisipasi peserta sangat tinggi, hal ini dilihat dari:
 - (a) 100% peserta mengikuti kegiatan pelatihan secara penuh waktu, (b) peserta mempunyai motivasi dan antusias dalam memahami dan menyusun pembelajaran *e-learning* dengan pendekatan-pendekatan sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar, dan (c) semua peserta aktif bertanya dan mengemukakan permasalahan-permasalahan dalam menentukan arah dan tujuan penyusunan dan pembuatan perangkat tersebut.
2. Daya serap penguasaan materi oleh peserta rata-rata baik dan ini terbukti pada saat diadakan praktik penyusunan perangkat pembelajaran dan menjelaskan secara langsung sekitar 75% dapat melakukan penyusunan perangkat pembelajaran dengan tepat.
3. Peserta memberikan tanggapan yang positif terhadap pelaksanaan pelatihan ini, dengan rata-rata diatas 87%.

UCAPAN TERIMA KASIH

Syukur Alhamdulillah kami panjatkan kepada Allah SWT atas segala limpahan Rahmat dan Karunianya. Sehingga kegiatan ini dapat dilakukan sesuai rencana dengan hasil seperti dalam laporan ini. Untuk itu, kami mengucapkan banyak terima kasih kepada yang terhormat:

1. Rektor Universitas Negeri Makassar
2. Ketua Lembaga Penelitian Pengabdian Kepada Masyarakat UNM Makassar
3. Dekan FT Universitas Negeri Makassar
4. Kepala SMKN 2 Gowa
5. Anggota tim atas kerjasamanya yang diberikan sehingga kegiatan ini berjalan dengan sukses.
6. Semua pihak yang telah memberikan bantuan baik langsung maupun tidak langsung.



**PROSIDING SEMINAR NASIONAL
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
ISBN: 978-623-7496-01-4**

Akhirnya, kami harapkan semoga hasil pengabdian ini dapat bermanfaat dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arkorful, Valentina & Abaidoo, Nelly. (2014). The role of e-learning, the advantages and disadvantages of its adoption in Higher Education. *International Journal of Education and Research* Vol. 2 No. 12 December 2014, pp. 397 - 410.
- Gutiérrez, Isabel., Sánchez, M. Mar., Castañeda, Linda., and Paz Prendes. (2017). Learning e-Learning Skills for Vocational Training Using e-Learning: The Experience Piloting the (e)VET2EDU Project Course. *International Journal of Information and Education Technology*, Vol. 7, No. 4, April 2017.
- Rr. Indah Mustikawati, Muhammad Sabandi, Y.Yohakim Marwanta. (2013). Pengembangan Karakter, E-learning, dan E-Library di SMK Yogyakarta. <http://staffnew.uny.ac.id/upload/132206569/pengabdian/la-poran-ppm-ibm-e-learning-e-library-dan-pendidikan-karakter.pdf>.
- Yasak, Zurina & Alias, Maizam. (2015). ICT Integrations In TVET: Is It Up To Expectations?. *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 204 (2015) 88 – 97.
- Yusuf, Nadia & Al Banawi, Nisreen. (2013). The Impact Of Changing Technology: The Case Of E-Learning. *Contemporary Issues In Education Research – Second Quarter 2013 Volume 6, Number 2*, pp. 173 – 180.