

# Penguatan keterampilan melalui *Virtual Class* dan *Teleconference Class* Guru SMA di Kabupaten Jeneponto

Suhartono<sup>1</sup>, Alimuddin Sa'ban Miru<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Pendidikan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Makassar

**Abstract.** In this community service entitled “Virtual Class and Teleconference Class for Teachers in SMA Negeri 1 and SMA Negeri 2 of Jeneponto Regency” aims to train and implement teachers’ ability in using electronic media for learning, virtual class and teleconference class in teaching and learning process in order to develop and improve teachers quality and professionalism in educational media technology. Learning Management System (LMS) and Content Manajemen System (CMS) are software that support the implementation of virtual class, e-learning and the supporting features of teleconference class. Features in virtual class and teleconference class help the teachers in designing multimedia modules (voices, pictures, and texts) to improve students’ effectiveness in absorbing subjects. Methods used in this community service are discussion and question and answer session to gain understanding of teachers’ background knowledge of multimedia applications and the supporting technology, lecturing method is used in presenting theories on *software* and *hardware* as well as maintenance. Demonstration method is used to show the steps in making virtual class. Simulation method is used to show the result of a media and the effectiveness of features of the implemented media. The outcome of this training is to make the forty teachers understand the software and hardware used in designing virtual class and teleconference class as well as educational media technology; able to design and implement the virtual and teleconference class, which consists of course, chat, discussion, answer key (answering quiz, quiz score), attendance, and video chat; able to manage the implemented virtual and teleconference class well as a means of virtual media based learning; have learning media for every subject which will be uploaded to virtual class and teleconference class to improve the effectiveness of learning in both schools. Students will be easier in following the subject, the subject are more interactive and motivating. Lastly, the teachers are motivated in preparing teaching materials to be uploaded into the media or features available in virtual and teleconference class as well as improve teachers’ ability in educational media technology

**Keywords:** LMS, CMS, virtual class, teleconference class, educational media technology

## I. PENDAHULUAN

Abad 21 sebagai abad pengetahuan karena pengetahuan akan menjadi landasan utama segala aspek

kehidupan. Abad pengetahuan merupakan suatu era dengan tuntutan yang lebih rumit dan menantang. Suatu era dengan spesifikasi tertentu yang sangat besar pengaruhnya terhadap dunia guru dan lapangan kerja. Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi beberapa tahun belakangan ini berkembang begitu cepat. Sehingga telah mengubah paradigma masyarakat dalam mencari dan memperoleh informasi yang tidak lagi terbatas pada informasi audio visual elektronik, tetapi juga melalui sumber-sumber lainnya diantaranya melalui internet.

Seiring dengan perkembangan tersebut maka telah membawa perubahan besar bagi dunia guru, seperti perubahan metode pembelajaran, media pembelajaran ataupun proses pembelajaran. Bentuk dari perubahan teknologi informasi dan komunikasi yang diharapkan dalam dunia guru adalah *e-learning*. *E-learning* merupakan sebuah inovasi yang mempunyai kontribusi yang sangat besar terhadap perubahan proses pembelajaran dimana proses pembelajaran tidak lagi hanya mendengarkan uraian materi dari guru tetapi juga melakukan aktivitas lain seperti mengamati. Materi bahan ajar dapat divisualisasikan dalam berbagai format dan bentuk yang lebih dinamis dan interaktif sehingga murid akan lebih termotivasi untuk lebih jauh dalam proses pembelajaran tersebut. Dengan adanya *e-learning*, siswa dapat belajar dimana saja tanpa hadirnya dosen didekat mereka, misalnya *e-learning* berbasis web, dosen dapat memberikan pelajarannya melalui perantara internet yang dapat diakses oleh siswa setiap saat. Bahkan siswa dapat mengembangkan proses belajarnya dengan mencari referensi dan informasi dari sumber lain sehingga wawasan siswa menjadi berkembang.

Kini telah banyak portal *e-learning* yang dikembangkan dengan perangkat lunak *Learning Management System* (LMS) yang disebut *moodle*. *Moodle* merupakan perangkat lunak yang mendukung implementasi *e-learning* dimana berbagai fitur penunjang pembelajaran dengan mudah dapat diakomodasikan dalam suatu portal *e-learning*. Fitur-fitur penting penunjang pembelajaran tersebut misalnya:

tugas, quiz, komunikasi serta fitur utama yang dapat meng-upload berbagai format materi pembelajaran.

Dalam usaha untuk menciptakan interaktivitas dalam proses belajar mengajar adalah dengan memberikan pelatihan dan sosialisasi kepada guru agar dapat memanfaatkan sarana software pembelajaran seperti *Lectora* untuk mendukung penyampaian materi ajar sehingga kegiatan pembelajaran menjadi mudah, tepat sasaran, menarik dan interaktif. Kendala yang dihadapi oleh guru-guru di SMA Negeri 1 dan SMA Negeri 2 Kabupaten Jeneponto adalah karena guru masih dalam tahap belajar, maka bahan ajar yang ditayangkan untuk mengajar juga masih sangat sederhana. Tak ubahnya *LCD Projector* hanya sebatas menggantikan papan tulis konvensional. Tidak ada interaktif, tidak ada animasi penjelasan yang menarik, dan tidak ada model kuis. Serta masih banyak guru yang kurang paham menggunakan metode pembelajaran menggunakan Teknologi Informasi dan Komputer. Akhirnya guru masih saja menggunakan metode ceramah dan metode tugas dalam mengajar sehingga optimalisasi penggunaan Teknologi Informasi dan Komputer tidak memiliki kontribusi yang besar dengan pola pembelajaran seperti ini.

Besar harapan kepala sekolah SMA Negeri 1 Jeneponto bahwa sangat berharap kegiatan ini dapat segera dilaksanakan. Berikut kutipan pernyataan kepala sekolah SMA Negeri 1 Jeneponto bapak Drs. Abd. Azis “besar harapan kami agar kegiatan ini dapat terlaksana karena akan meningkatkan sumber daya manusia kami utamanya guru-guru dalam penggunaan *software* media pembelajaran yang selama ini belum diketahui dan dipahami, semoga dengan program ini para guru dapat mengaplikasikan teori yang dipelajari sehingga mereka semakin bisa memanfaatkan pelatihan ini dalam teori maupun praktek”.

Hal senada juga diungkapkan oleh Ibu Dra Hj. Mariasti kepala sekolah SMA Negeri 2 Jeneponto bahwa “suatu kehormatan tempat kami akan menjadi salah satu pelaksanaan kegiatan Pengabdian pada Masyarakat yang diselenggarakan oleh Universitas Negeri Makassar melalui Lembaga Pengabdian, semoga kegiatan Pengabdian pada Masyarakat ini bisa segera mungkin terlaksana agar guru-guru kami bisa mengembangkan media pembelajaran dengan mengoptimalkan penggunaan Teknologi Informasi dan Komputer, dimana selama ini masih metode konvensional yang dilaksanakan dalam proses belajar mengajar”.

#### A. Permasalahan Mitra

Dari uraian pada analisis situasi dapat diidentifikasi permasalahan mitra yang harus diatasi adalah :

1. Permasalahan guru mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi dan mengontrol aktivitas

belajar dalam kelas untuk mendukung proses pembelajaran.

2. Permasalahan kurangnya pengetahuan guru terhadap aplikasi multimedia, teknologi multimedia untuk mendukung peningkatan proses pembelajaran untuk perkembangan kognitif dan psikomotorik .
3. Permasalahan guru tidak memanfaatkan media pendidikan sebagai media pendukung proses pembelajaran untuk meningkatkan pesiswaman terhadap materi pelajaran.
4. Permasalahan siswi kurang memiliki motivasi belajar, kurang menghafal, kurang memahami materi-materi pembelajaran sehingga mempengaruhi pengetahuan dan tingkat kreativitas belajar .
5. Pengetahuan para guru dalam merancang dan menggunakan media pembelajaran yang inovatif sangat kurang. Selain itu, dari pihak sekolah juga tidak menyediakan media ataupun alat-alat peraga yang dapat digunakan oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran. Hal ini berdampak pada pelaksanaan pembelajaran berlangsung dengan cara yang kurang bermakna dan didominasi oleh ceramah langsung oleh guru dan tugas.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka dianggap perlu adanya solusi yang dapat membantu para guru untuk mengatasi permasalahan yang sering dihadapi dalam proses pembelajaran perkembangan. Metode pembelajaran dan pelatihan dengan menggunakan *Learning Management System (LMS)* dan *Content Manajemen System (CMS)* adalah merupakan perangkat lunak yang mendukung implementasi *e-learning* dan fitur pendukung *teleconference* yang akan menghasilkan *virtual class* dan *teleconference class* dianggap tepat untuk bisa diterapkan di kedua mitra tersebut. Dengan fitur-fitur atau fasilitas yang ada pada aplikasi tersebut, guru dapat merancang bentuk *virtual class* dan *teleconference class* yang sifatnya multimedia (terdiri dari suara, gambar dan teks) untuk membantu terhadap kecepatan pesiswaman secara cepat dan tepat. *Learning Management System (LMS)* dan *Content Manajemen System (CMS)* akan menghasilkan *virtual class* dan *teleconference class* yang berbasis sistem multimedia maka peningkatan kemampuan penggunaan teknologi dan aplikasi untuk dapat membantu proses belajar mengajar terapai secara maksimal.

#### B. Moodle

*Moodle* adalah sebuah nama untuk sebuah program aplikasi yang dapat merubah media pembelajaran kedalam bentuk web. Aplikasi ini memungkinkan untuk masuk kedalam “ruang kelas” digital untuk mengakses materi-materi pembelajaran. Dengan menggunakan *moodle*, kita dapat membuat materi pembelajaran, kuis, jurnal elektronik dan lain-lain (Zyainuri, 2012).

Aplikasi *moodle* ini dikembangkan pertama kali oleh Martin Dougiamas pada tahun 2002 dengan *moodle* versi 1.0. Karena sifatnya yang *open source*, maka *moodle* dapat diunduh secara gratis dari situs resminya <http://www.moodle.org>. (Amiroh, 2013).

Beberapa aktivitas pembelajaran yang didukung oleh *moodle* adalah sebagai berikut: (1) *Assignment*, fasilitas ini digunakan untuk memberikan penugasan kepada peserta pembelajaran secara *online*. Peserta pembelajaran dapat mengakses materi tugas dan mengumpulkan tugas dengan cara mengirimkan file hasil pekerjaan mereka; (2) *Chat*, fasilitas ini digunakan oleh pengajar dan peserta pembelajaran untuk saling berinteraksi secara *online* dengan cara berdialog teks (percakapan *online*); (3) *Forum*, merupakan media forum diskusi secara *online* antara pengajar dan peserta pembelajaran yang membahas topik-topik yang berhubungan dengan materi pembelajaran; (4) *Quiz*, fasilitas ini digunakan oleh pengajar untuk melakukan ujian atau tes secara *online*.

### C. Media Pembelajaran E-learning

*E-learning* adalah suatu sistem atau konsep pendidikan yang memanfaatkan teknologi informasi dalam proses belajar mengajar. Berikut beberapa pengertian *e-learning* dari berbagai sumber: Pembelajaran yang disusun dengan tujuan menggunakan sistem elektronik atau komputer sehingga mampu mendukung proses pembelajaran (Michael, 2013). Proses pembelajaran jarak jauh dengan menggabungkan prinsip-prinsip dalam proses pembelajaran dengan teknologi (Chandrawati, 2010). Sistem pembelajaran yang digunakan sebagai sarana untuk proses belajar mengajar yang dilaksanakan tanpa harus bertatap muka secara langsung antara guru dengan (Rusman, 2013).

## II. METODE PELAKSANAAN

Bentuk kegiatan untuk memecahkan permasalahan mitra adalah dengan melakukan kegiatan workshop bagi pendidik kemudian melakukan pendampingan secara berkelanjutan guna melihat perkembangan kemampuan pendidik dikedua mitra. Berkaitan dengan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, maka digunakan beberapa metode, yaitu:

- Tanya jawab dan Diskusi; Metode ini digunakan untuk mengetahui pengetahuan secara umum para pendidik terhadap aplikasi multimedia dan teknologi pendukungnya.
- Ceramah; Metode ini digunakan pada saat penyajian materi-materi yang berbentuk pengetahuan dan pemahaman teoritis tentang perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*) yang digunakan beserta *maintenance* yang bisa dilakukan.

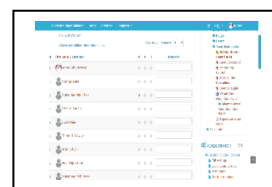
- Demonstrasi; Metode ini digunakan untuk memberikan dan memperagakan langkah-langkah dalam pembuatan aplikasi *game*.
- Simulasi; metode ini digunakan untuk memperlihatkan hasil dari suatu aplikasi *game* dan keberhasilan dari fungsi-fungsi atau fitur dari aplikasi yang telah diimplementasikan.

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

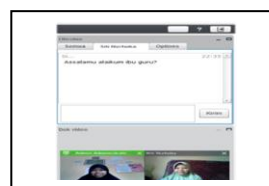
Kegiatan program pengabdian pada masyarakat telah dilaksanakan pada 2 (dua) mitra pada bulan Agustus 2016 dengan melibatkan pendidik 80 orang, yaitu masing-masing 40 orang dari SMA Negeri 1 dan SMA Negeri 2 Kabupaten Jeneponto. Gambar hasil virtual yang telah dilaksanakan di kedua mitra dapat dilihat pada Gambar 1-5.



Gambar 1. Menu



Gambar 2. Kuis



Gambar 4. Video



Gambar 3. Chating



Gambar 5. Diskusi

Pelaksanaan PKM *Virtual Class* dan *Teleconference Class* bagi Guru SMA Negeri 1 dan SMA Negeri 2 di Kabupaten Jeneponto berjalan baik dan lancar, serta perhatian yang begitu besar dari Kepala Sekolah kedua mitra tersebut yang memotivasi, memobilisasi, dan memfasilitasi pendidik untuk mengikuti kegiatan pelatihan. Hal ini tentu membuat tim pengabdian mempunyai keyakinan bahwa kegiatan ini akan berjalan dengan sesuai jadwal, lancar dan efektif. Suatu keberhasilan bahwa tim pengabdian telah dapat memberikan pemahaman sehingga para peserta pelatihan bisa cepat memahami, mendesain, membuat, dan mengimplementasikan semua materi-materi pelatihan



**PROSIDING SEMINAR NASIONAL  
LEMBAGA PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT  
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR  
ISBN: 978-602-555-459-9**

yang diberikan baik teori maupun materi praktek langsung penggunaan aplikasi multimedia *autoplay*. Tentu tim pengabdian sadari dari bahwa pelatihan yang dilaksanakan ini tidak terlepas dari kelemahan-kelemahan, baik teori maupun praktek.

Pada saat pendampingan, evaluasi dilakukan untuk mengetahui efektivitas program pelatihan (pembuatan aplikasi game) dan sejauh mana tujuan kegiatan yang telah ditetapkan sebelumnya dapat dicapai. Pelaksanaan evaluasi diadakan pada saat informasi pengetahuan, diskusi, tanya jawab, dan penerapan latihan singkat. Kemudian kriteria keberhasilan diukur dari keaktifan peserta mengikuti ceramah, diskusi, tanya jawab, simulasi dan latihan keterampilan praktis dalam pembuatan game sederhana. Bentuk pelaksanaan evaluasi yang dimaksud adalah observasi, pertanyaan lisan dan praktek membuat game secara langsung.

#### **IV. KESIMPULAN**

Pelaksanaan pengabdian dapat dijalankan dengan baik dan lancar tanpa ada hambatan. Kelancaran pelaksanaan kegiatan ini atas dukungan penuh dan kerjasama dari tim pengabdian beserta keterlibatan aktif mitra dalam rangka mensukseskan kegiatan pengabdian ini. Peran aktif dari narasumber mulai dari penyuluhan hingga pelaksanaan menjadi tanggung jawab besar agar kegiatan pengabdian ini semuanya telah berjalan sesuai keluaran yang diharapkan.

Hasil yang dicapai berdasarkan observasi pelaksanaan kegiatan bahwa guru di kedua sekolah mitra telah mampu membuat *virtual class* dan *teleconference class* untuk dapat diimplementasikan sebagai sarana komunikasi, media pembelajaran baik pada siswa-siswa maupun sekolah menjadi barometer keberhasilan penerapan media pembelajaran khususnya yang berbasis *virtual*. Manfaat yang didapat pada kedua mitra adalah untuk mendapatkan materi yang lebih banyak, untuk lebih mudah mendapatkan materi atau info, untuk membuat siswa-siswi aktif dalam pembelajaran serta efisien dan praktis, untuk membentuk kelas *online* dan mengetahui materi serta tugas lebih awal, untuk membuat guru dan siswa-siswi peka dengan kemajuan teknologi khususnya bidang *virtual*, berfungsi sebagai media pembelajaran dan sumber belajar, berfungsi sebagai media untuk dapat berinteraksi langsung dengan guru dan siswa lain.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Amiroh. 2012. *Kupas Tuntas Membangun E-learning Dengan Learning Management System Moodle*. Sidoarjo: Genta Group.
- Eko Merpanaji Zyainuri. 2012. *Penerapan E-learning Moodle Untuk Pembelajaran Siswa Melaksanakan Prakerin Di Smk Negeri 5 Banjarmasin*. Jurnal Pendidikan Vokasi. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rusman. 2013. *Belajar & Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung : Alfabeta.