

PELATIHAN DAN PENDAMPINGAN *ONLINE* PEMBELAJARAN BERBASIS DARING PADA GURU-GURU SMK NEGERI 1 LIWA LAMPUNG BARAT

Hesti Noviyana¹, Arinta Rara Kirana², Riska Alfiawati³, Gilang Bayu Rinanda⁴, Rendi Kurniawan⁵

¹²³⁴⁵STKIP PGRI Bandar Lampung

¹hestihestinovinovi@gmail.com, ²arintarara@gmail.com, ³riskaalfiawati@gmail.com, ⁴gilangbayu.rinanda@gmail.com, ⁵rendi_kurniawan@gmail.com

Abstrak: Pandemi Covid-19 berdampak besar pada semua lini, termasuk pada pendidikan. Pembelajaran harus tetap berjalan efektif meskipun dilaksanakan secara virtual (dalam jaringan). Berbagai permasalahan pembelajaran pada akhirnya bermunculan, terkait kesiapan semua pihak. Salah satunya adalah kesiapan guru mengelola pembelajaran daring menggunakan berbagai aplikasi/*platform* menarik sebagai upaya menciptakan pembelajaran efektif, inovatif, dan memotivasi dalam kondisi pandemi global. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah pelatihan dan pendampingan *online* serta diskusi guna meningkatkan kompetensi guru mengenai pembelajaran berbasis daring. Peserta diberikan pemahaman mengenai hakikat pembelajaran daring dan berbagai aplikasi/*platform* yang dapat menunjang pelaksanaannya. Peserta juga mempraktekan secara langsung penggunaan berbagai aplikasi tersebut sesuai permasalahan dan kebutuhan mitra. Dengan dilaksanakan kegiatan ini, dapat menambah kompetensi guru dalam mengelola pembelajaran daring serta mampu memilih dan mengoperasikan aplikasi inovasi guna menciptakan pembelajaran efektif dan menyenangkan bagi siswa sebagai upaya memaksimalkan capaian tujuan pembelajaran.

Kata Kunci: pandemi covid 19, pembelajaran daring

Abstract: *The Covid-19 epidemic has a major impact on all fronts, including education. Learning must continue to run effectively even though it is implemented virtually (in a network). Various learning problems eventually emerged, related to the readiness of all parties. One of them is the readiness of teachers to manage online learning using various interesting applications/platforms as an effort to create effective, innovative and motivating learning in a global pandemic. The method used in this activity is online training and mentoring as well as discussions to improve teacher competence regarding online-based learning. Participants are given an understanding of the nature of online learning and various applications/platforms that can support its implementation. Participants also practice directly using these various applications according to partner problems and needs. By carrying out this activity, it can increase teacher competence in managing online learning and being able to select and operate innovation applications in order to create effective and enjoyable learning for students in an effort to maximize the achievement of learning objectives.*

Keywords: covid-19 epidemic, online learning

PENDAHULUAN

Pandemi global Covid-19 menjadikan tatanan kehidupan mengalami perubahan pada semua lini, termasuk pada pendidikan. Sekolah sebagai salah satu sektor pendidikan tidak dapat beroperasi seperti biasa. Sekolah yang semula dilaksanakan secara tatap muka, bergeser menjadi dalam jaringan (daring). Banyak negara di dunia juga memutuskan untuk menutup sekolah-sekolah sementara guna memutus kontak secara masif agar dapat memutus mata rantai penyebaran virus Covid-19.

Siswa sebagai subjek belajar tentunya mengalami dampak adanya Covid-19 secara langsung. Sejak bulan Maret 2020, sekolah di Indonesia ditutup dan mulai melaksanakan pembelajaran daring berdasarkan Surat Edaran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) Direktorat Pendidikan Tinggi No. 1 Tahun 2020 mengenai pencegahan penyebaran Covid 19 di dunia Pendidikan. Dampak dari tatanan kehidupan baru ini juga berdampak bagi kehidupan siswa. Sejumlah permasalahan pendidikan dihadapi seperti kesenjangan akses terhadap pendidikan yang berkualitas, kesulitan orang tua dalam mendampingi proses belajar daring dan ketidakmerataan literasi digital siswa (Unicef: 2020).

Selain siswa, yang juga paling merasakan dampak adanya Covid19 adalah guru. Guru juga mengalami beberapa kendala pembelajaran. Pengajaran yang semula diberikan secara langsung mengharuskan guru memberikan melalui media *e-learning* (dilakukan secara daring).

Perubahan proses pembelajaran menimbulkan beberapa permasalahan mulai dari persiapan hingga evaluasi. Kesiapan guru menggunakan aplikasi-aplikasi pembelajaran daring masih belum maksimal, yang pada akhirnya berimbas pada pembelajaran yang juga kurang efektif. Akses terhadap jaringan gawai dan media pembelajaran daring juga

masih menjadi kendala bagi beberapa guru.

Perubahan kebiasaan yang berdampak pada tatanan pendidikan ini juga mendatangkan berbagai dukungan pemerintah baik bagi siswa maupun tenaga pengajar dalam rangka menghadapi pembelajaran daring yang harus dilaksanakan. Berbagai program bantuan pemerintah diantaranya yang tertera pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 19 Tahun 2020 yang antara lain mengatur tentang penggunaan dana Bantuan Operasional Sekolah (BOS) untuk pembelian pulsa, paket data dan/atau layanan pendidikan daring berbayar bagi pendidik dan/atau peserta didik. Dalam hal ini pemerintah mendukung penuh pelaksanaan pembelajaran dalam darurat Covid 19.

Berbagai program bantuan dalam rangka mendukung maksimalnya pembelajaran dalam jaringan, tidak berbanding lurus dengan kemampuan para guru dalam menggunakan berbagai aplikasi pembelajaran daring (*E-learning*). Bagi beberapa guru pembelajaran dalam jaringan merupakan hal yang jarang diterapkan, meskipun *E-learning* sudah dimulai pada tahun 1970-an. Pembelajaran dalam jaringan merupakan pembelajaran jarak jauh (*distance learning*) yang memanfaatkan teknologi computer dan jaringan internet. Pembelajaran daring memungkinkan seorang belajar melalui komputer dimanapun tanpa harus secara fisik mengikuti pembelajaran di kelas. Fleksibilitas inilah yang kemudian membuat pembelajaran daring memperoleh perhatian yang luar biasa saat ini (Hendrastomo, 2020: 4).

Menurut Sofyana & Abdul (2019:82) dalam Handarini & Wulandari (2020: 498) pembelajaran daring merupakan sistem pembelajaran yang dilakukan dengan tidak bertatap muka langsung, tetapi menggunakan *platform* yang dapat membantu proses belajar mengajar yang dilakukan meskipun jarak

jauh. Tujuan dari adanya pembelajaran daring ialah memberikan layanan pembelajaran bermutu dalam jaringan yang bersifat masif dan terbuka untuk menjangkau peminat ruang belajar agar lebih banyak dan lebih luas.

Sadikin & Hamidah (2020: 216) menyatakan bahwa pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Zhang et al., (2004) menunjukkan bahwa penggunaan internet dan teknologi multimedia mampu merombak cara penyampaian pengetahuan dan dapat menjadi alternatif pembelajaran yang dilaksanakan dalam kelas tradisional. Pada tataran pelaksanaannya pembelajaran daring memerlukan dukungan perangkat-perangkat *mobile* seperti *smartphone* atau telepon android, laptop, komputer, tablet, dan *iphone* yang dapat dipergunakan untuk mengakses informasi kapan saja dan dimana saja (Gikas & Grant, 2013).

Penyampaian pembelajaran dengan *e-learning* merupakan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi internet untuk meningkatkan lingkungan belajar dengan konten yang kaya dengan cakupan yang luas. *E-learning* merupakan pemanfaatan media pembelajaran menggunakan internet, untuk mengirimkan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan. Setiap metode pembelajaran harus mengandung rumusan pengorganisasian bahan pelajaran, strategi penyampaian, dan pengelolaan kegiatan dengan memperhatikan faktor tujuan belajar, hambatan belajar, karakteristik peserta didik, agar dapat diperoleh efektivitas, efisiensi, dan daya tarik pembelajaran (Miarso, 2004 dalam Sabran & Sabara, 2020). Inilah mengapa pemahaman mengenai hakikat pembelajaran daring mutlak diperlukan.

Ada beberapa aplikasi pembelajaran elektronik yang dapat digunakan dalam pembelajaran daring, misalnya *zoom meeting*, *google classroom*, *google meet*, *web blog*, *learning moodle*, *edmodo* dan lain-lain. Pemerintah juga mengambil peran dalam menangani ketimpangan kegiatan belajar selama pandemi *covid 19* ini. Melansir laman resmi Kemendikbud RI, ada 12 *platform* atau aplikasi yang bisa diakses pelajar untuk belajar di rumah yaitu (1) Rumah belajar; (2) Meja kita; (3) *Icando*; (4) *Indonesiastax*; (5) *Google for education*; (6) Kelas pintar; (7) *Microsoft office 365*; (8) *Quipper school* (9) Ruang guru; (10) Sekolahmu; (11) *Zenius*; (12) *Cisco webex*. Berbagai aplikasi pembelajaran dapat digunakan siswa sebagai media maupun bahan ajar dalam pembelajaran guna mengefektifkan pembelajaran dari rumah.

Berbagai aplikasi pembelajaran daring memiliki kelebihan dan kelemahan tersendiri. Guru dapat memvariasikan penggunaan tergantung tujuan pembelajaran dan kondisi siswa, dengan harapan proses belajar siswa maksimal meskipun hanya tatap muka secara virtual.

Aplikasi pembelajaran daring yang populer digunakan dalam pembelajaran diantaranya adalah *zoom meeting*. Aplikasi ini memberikan ruang belajar siswa melalui video konferensi jarak jauh dengan menggabungkan konferensi video, pertemuan *online*, obrolan, hingga kolaborasi seluler. Aplikasi ini banyak digunakan sebagai media komunikasi jarak jauh. Pada pembelajaran yang memerlukan konferensi sebagai penekanan proses, *platform* ini dapat dijadikan sebagai alternatif pilihan. *Zoom meeting* juga memberikan ruang bagi jumlah kelas besar dengan tampilan dan kualitas suara HD, adanya menu *screen-sharing*, akses ke *virtual background*, menjadwalkan hingga merekam keseluruhan *meeting*, *on off* video dan suara, serta membagi partisipan menjadi beberapa “ruangan” dengan fitur *breakout*

rooms, jika memerlukan diskusi dalam kelompok-kelompok kecil. Dapat dikatakan bahwa *zoom meeting* memiliki fitur-fitur pendukung pembelajaran daring yang mendukung efektifnya pembelajaran serta menjadikan siswa dalam kondisi tatap muka meskipun dari rumah.

Selain *zoom meeting*, aplikasi pembelajaran daring lainnya yang dapat menjadi alternatif dalam pembelajaran adalah *google classroom*. Aplikasi ini dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran daring yang bertujuan untuk membantu guru dan siswa mengorganisasi kelas serta berkomunikasi dengan siswa tanpa harus terikat dengan jadwal di kelas. Disamping itu guru dapat memberikan tugas dan langsung memberikan nilai kepada siswa.

Google classroom menjadikan pembelajaran lebih fleksibel bagi siswa. Tujuan pembelajaran akan lebih mudah direalisasikan dan sarat kebermaknaan. Oleh karena itu, penggunaan *Google Classroom* ini sesungguhnya memudahkan guru dalam mengelola pembelajaran dan menyampaikan informasi secara tepat dan akurat. Siswa dapat dengan mudah mengakses setiap materi pembelajaran. Aplikasi pembelajaran daring ini juga tidak memerlukan kuota yang besar, sehingga memudahkan siswa untuk mengakses kapan saja dan dimana saja melalui gawainya. Pengajar juga dapat melacak progres siswa untuk mengetahui di mana dan kapan harus memberikan masukan tambahan. Dengan alur kerja yang disederhanakan, energi pengajar dapat lebih difokuskan pada pemberian rekomendasi yang membangun dan dipersonalisasi bagi siswa. Tentunya tepat menjadikan *platform* ini sebagai salah satu alternatif.

Pilihan berikutnya adalah *google meet*. *Platform* ini juga menawarkan fitur *video conference* sebagai media pembelajaran daring. Sistem kerja pada *platform* ini hampir sama dengan *zoom meeting*. Salah satu kelebihan yang

dimiliki *google meet* adalah adanya fitur teks langsung.

Selain *google meet* terdapat juga aplikasi pembelajaran daring yang dapat dijadikan alternatif yaitu moodle. Moodle yang merupakan singkatan dari *Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment* yang merupakan *platform* yang dibuat khusus sebagai sebuah sistem manajemen pembelajaran. Dengan demikian, bisa menjadi solusi cara belajar mengajar yang murah tapi tetap efektif. Menurut Riyanto & Nugrahanti (2018: 41) *Moodle* adalah program aplikasi media pembelajaran dalam bentuk website. Pengguna dapat melakukan interaksi belajar mengajar melalui ruang kelas digital, yang didalamnya terdapat materi pembelajaran, kuis, diskusi dan bentuk kegiatan belajar lainnya.

Moodle sebagai program *open source* yang paling terkenal diantara program-program e-learning yang ada, misalnya *atutor*, *Learning Management System (LMS)* dan seterusnya. Dalam *moodle* intinya pengajar dan peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran dalam aktivitas *online*. Penggunaan aplikasi *moodle* ini sangat membantu, terlebih lagi ditengah tengah situasi pandemi covid-19 yang mengharuskan adanya pembelajaran jarak jauh atau *social distancing*, maka aplikasi *moodle* dapat digunakan sebagai solusi agar kegiatan belajar mengajar tetap berjalan dengan bagaimana mestinya. Dengan adanya aplikasi ini menjadikan alternatif bagi pengajar agar tetap dapat membagikan ilmunya tanpa harus melanggar kewajiban untuk jaga jarak, dan peserta didik pun mendapatkan haknya untuk mendapat ilmu. Dengan adanya aplikasi ini membuktikan bahwa jarak tidak menghalangi sesuatu terutama dalam bidang pendidikan (Belina, 2013 dalam Wicaksana, dkk, 2020: 119).

Penggunaan *moodle* memberikan fitur-fitur yang dapat membantu pada saat proses pembelajaran berlangsung seperti contohnya quiz, kolaborasi, penugasan

dan komunikasi serta dapat mengupload berbagai bentuk materi yang diberikan sebagai fitur utama. Platform ini juga terstruktur dengan fitur yang lengkap dan dapat diakses dengan mudah. Alasan inilah yang menjadikan moodle dapat dijadikan sebagai satu alternatif pilihan dalam pembelajaran daring.

Selain beberapa aplikasi di atas, terdapat juga pembelajaran daring yang menggunakan platform web blog maupun etmodo. Prinsipnya pada kedua aplikasi ini, siswa dapat mengakses dengan mudah. Seperti berbagai platform sebelumnya keduanya juga memiliki berbagai kelebihan yang memudahkan siswa tetap mendapatkan haknya meskipun pembelajaran jarak jauh.

Pemerintah juga melalui kemdikbud menawarkan berbagai platform menarik dan memudahkan siswa guna memudahkan pembelajaran daring yang tentunya juga dapat diakses kapan saja dengan mudahnya oleh siswa di berbagai daerah di Indonesia.

Dengan adanya berbagai aplikasi pembelajaran daring yang begitu inovatif tentunya mutlak sangat memerlukan penguasaan teknologi oleh seseorang yang akan menerapkan pembelajaran daring. Tanpa penguasaan teknologi, berbagai kendala pembelajaran akan muncul. Mengingat Pembelajaran secara daring telah menjadi tuntutan dunia pendidikan sejak beberapa tahun terakhir (He, Xu, & Kruck, 2014). Pembelajaran daring dibutuhkan dalam pembelajaran di era revolusi industri 4.0 (Pangondian, R. A., Santosa, P. I., & Nugroho, E., 2019 dalam Sadikin & Hamidah, 2020:216). Jelas bahwa tuntutan global menuntut pemahaman dari seluruh pihak yang terlibat dalam pembelajaran guna menciptakan lulusan yang mau bersaing secara global.

Tuntutan revolusi industri 4.0 ini juga yang menuntut kemampuan para guru selaku motor penggerak pembelajaran mampu menguasai

pembelajaran daring dengan berbagai inovasinya.

Berlawanan dengan tuntutan ini, justru masih adanya sebagian guru yang mengeluhkan efektifnya pembelajaran daring dengan berbagai permasalahan yang ditemui. Seperti yang terjadi di SMK Negeri 1 Liwa Lampung Barat. Berdasarkan identifikasi terhadap kebutuhan mitra ditemui bahwa penguasaan sebagian guru terhadap IT masih kurang. Pada akhirnya pemahaman terhadap berbagai aplikasi/platform pendukung pembelajaran daringpun masih kurang. Tentunya berimbas pada efektifnya pelaksanaan pembelajaran daring, terlebih pada masa pandemi seperti ini yang tidak memungkinkan adanya tatap muka langsung yang hanya bisa secara virtual. Jelas bahwa kebutuhan akan penguasaan pembelajaran daring dari para guru perlu ditekankan.

Permasalahan yang terjadi pada mitra serta tuntutan pembelajaran daring yang wajib kita lakukan dalam situasi pandemi covid-19, memanggil tim pengabdian untuk perlu melakukan pelatihan dan pendampingan pembelajaran berbasis daring. Kegiatan ini dilakukan secara terencana oleh tim pengabdian masyarakat dari program studi Pendidikan Matematika dan Pendidikan Bahasa & Sastra Indonesia STKIP PGRI Bandar Lampung.

Permasalahan yang terjadi pada guru-guru SMK Negeri 1 Liwa Lampung Barat terkait kurangnya pemahaman mengenai pelaksanaan pembelajaran daring yang mampu memproduktifkan siswa meskipun pada masa pandemi berakibat juga pada motivasi belajar siswa. Permasalahan ini menekankan pentingnya penguasaan guru pada pembelajaran daring dalam upaya menunjang profesionalisme guru serta menyelesaikan permasalahan pada kelasnya.

Adanya pandemi covid-19 ini menunjukkan betapa pentingnya penguasaan digital kita. Permasalahan

yang ada juga menunjukkan keadaan yang berlawanan yang tentunya memerlukan penanganan. Inilah yang menjadi penggerak perlu adanya kegiatan pelatihan dan pendampingan guna mencapai penguasaan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dikatakan permasalahan yang dihadapi guru-guru SMK Negeri 1 Liwa Lampung Barat dalam situasi pembelajaran daring yaitu: kurangnya pemahaman akan hakikat dan pentingnya pembelajaran daring (e-learning) pada masa pandemi Covid 19, minimnya penguasaan khalayak sasaran mengenai aplikasi/*platform* penunjang pembelajaran daring yang inovatif, kurangnya kemampuan dan pengetahuan khalayak sasaran dalam menciptakan pembelajaran daring yang mampu memotivasi siswa. Permasalahan yang ada tentu perlu diatasi dengan segera. Inilah mengapa perlu adanya pelatihan dan pendampingan *online* pembelajaran daring bagi khalayak sasaran guna menciptakan pembelajaran efektif, inovatif, dan menarik bagi siswa, meskipun tatap muka hanya secara virtual.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan secara *online* mengingat saat ini kita dihimbau untuk memutus mata rantai penyebaran Covid 19 yang dapat dilakukan salah satunya dengan tidak mengadakan pertemuan dalam kelompok. Himbauan presiden pada masa covid inipun, meminta kita untuk tetap bekerja dari rumah. Latar belakang inilah, mengapa kegiatan pelatihan dan pendampingan pembelajaran daring pada guru SMK Negeri 1 Liwa Lampung Barat dilakukan secara *online* (daring). Kegiatan dilakukan melalui media *zoom* yang diikuti oleh seluruh guru SMK Negeri 1 Liwa Lampung Barat.

Sebagai wujud pengabdian masyarakat yang dilakukan STKIP PGRI Bandar Lampung melalui program studi Pendidikan Matematika dan Program Studi Pendidikan Bahasa & Sastra

Indonesia dalam masa pandemi, kegiatan ini dilakukan dengan judul pelatihan dan pendampingan *online* pembelajaran berbasis daring bagi guru-guru SMK Negeri 1 Liwa Lampung Barat.

METODE

Kegiatan pelatihan dan pendampingan *online* pembelajaran berbasis daring ini dilaksanakan pada hari sabtu pada tanggal 8 Maret 2020. Kegiatan ini berlangsung dari pukul 08.00 hingga 17.00 WIB yang diikuti mitra sebanyak 40 peserta (guru).

Kegiatan ini bertujuan untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi mitra mengenai pelaksanaan pembelajaran daring pada masa pandemi covid-19 melalui upaya penambahan kompetensi guru mengenai pembelajaran daring yang inovatif, efektif, serta memotivasi. Kegiatan dilakukan melalui video *conference* “*zoom*”, dalam artian sasaran dapat mengikuti kegiatan meskipun dari rumah.

Kegiatan ini dapat juga dijadikan alat bantu dalam memotivasi siswa untuk efektif belajar meskipun tidak tatap muka secara langsung di sekolah. Pembelajaran dapat tetap menarik bagi siswa. Selain itu, tuntutan kecemasan orang tua akan efektifnya pembelajaran anak pada masa pandemi dapat teratasi.

Metode kegiatan ini adalah berupa pelatihan dan pendampingan. Kegiatan dibagi menjadi beberapa tahap berikut:

- Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan dilaksanakan identifikasi permasalahan yang terkait dengan implementasi pembelajaran jarak jauh secara daring yang dilakukan khalayak sasaran melalui kajian terhadap data sekunder maupun observasi. Permasalahan yang teridentifikasi antara lain kurangnya penguasaan peserta dalam menciptakan pembelajaran daring yang efektif, inovatif, serta memotivasi siswa. Terungkapnya kebutuhan mitra,

selanjutnya disikapi oleh tim pengabdian dengan melakukan koordinasi dengan mitra pengabdian untuk dapat menkoordinir seluruh guru serta menentukan jadwal kegiatan, maupun kebutuhan koordinasi lainnya.

- Tahap Pelaksanaan

Pelatihan dan pendampingan jarak jauh mengenai pembelajaran daring dilaksanakan secara daring melalui video *conference* "zoom". Kegiatan dilaksanakan dalam beberapa sesi yaitu mulai dari kebijakan pembelajaran daring dan penguatan hakikat pembelajaran daring pada masa pandemi covid-19, pengenalan fitur-fitur aplikasi inovatif pada pembelajaran daring, serta pendampingan penggunaan berbagai aplikasi/*platform* inovatif guna mengelola pembelajaran daring.

Sesi pertama berupa pemberian materi pelatihan mengenai kebijakan pembelajaran daring dan hakikat pembelajaran daring pada masa pandemi covid-19 serta pengenalan fitur-fitur inovatif pada pembelajaran daring yang sesuai pada pembelajaran di SMK pada sesi dua. Sesi berikutnya adalah pendampingan penggunaan berbagai aplikasi/*platform* inovatif pada pembelajaran daring serta penyelesaian berbagai masalah pembelajaran pada masa awal kebijakan belajar dari rumah. Dalam setiap sesi terdapat sesi diskusi antara pemateri dengan peserta sesuai permasalahan yang ditemui dalam pembelajaran daring.

- Tahap Monitoring dan Evaluasi

Kegiatan evaluasi kegiatan dilaksanakan secara langsung pada saat sesi akhir pelatihan dan pendampingan melalui google form mengenai *feed back* kegiatan. Selanjutnya monitoring pelaksanaan pembelajaran daring oleh khalayak sasaran tetap dipantau melalui

berbagai macam media seperti media sosial (*WhatsApp* Grup).

Pelaksanaan kegiatan pelatihan dan pendampingan *online* menjawab analisis kebutuhan mitra serta menambah kompetensi profesionalisme guru dalam upaya memenuhi tuntutan revolusi industri 4.0.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat dilaksanakan secara daring melalui video *conference zoom*. Pelatihan dan pendampingan sepenuhnya dilaksanakan secara daring. Dalam rangka persiapan pelatihan, peserta diminta untuk menginstal aplikasi *zoom* dengan mengikuti panduan tertulis yang dibagikan oleh tim pengabdian satu minggu sebelum kegiatan dilaksanakan.

Kegiatan dalam tiga sesi dengan pemateri yang berbeda terdiri dari dua dosen pendidikan matematika dan satu dosen pendidikan Bahasa dan sastra Indonesia. Pada sesi pertama peserta diberikan penjelasan tentang kebijakan pembelajaran jarak jauh serta penguatan mengenai hakikat pembelajaran daring pada masa pandemi covid 19 oleh dosen pendidikan matematika. Sesi ini menitikberatkan pada dukungan pemerintah dalam upaya mengefektifkan pembelajaran daring melalui berbagai upaya serta menguatkan pemahaman peserta mengenai hakikat pembelajaran daring itu sendiri. Sesi ini membuka pemahaman peserta (guru SMK Negeri 1 Liwa) dalam mengefektifkan pembelajaran daring dalam upaya memotivasi siswa serta memaksimalkan capaian tujuan pembelajaran dalam kondisi saat ini. Selain itu, juga sebagai ajang komunikasi guru mengenai kebutuhan pembelajaran daring serta korelasinya dengan kebijakan pemerintah.

Selanjutnya pada sesi kedua, topik pembahasan adalah pengenalan fitur-fitur inovatif yang dapat dimaksimalkan dalam pelaksanaan pembelajaran daring pada berbagai aplikasi e-learning. Peserta

pelatihan dikenalkan pada berbagai fitur-fitur pembelajaran daring seperti *zoom meeting, google classroom, google meet, web blog, learning moodle, edmodo* serta berbagai *platform* lainnya yang dapat membantu siswa untuk belajar dari rumah. Pada kegiatan ini diikuti dengan antusias oleh siswa mulai dari bagaimana cara untuk mengunduh berbagai aplikasi pembelajaran daring tersebut serta bagaimana cara menginstalnya pada laptop, komputer, ataupun gawai (*gadget*) guru dan siswa. Kelebihan dan kelemahan dari masing-masing aplikasi pembelajaran daring serta trik memilih aplikasi pembelajaran sesuai materi ajar dan tujuan pembelajaran.

Pada sesi kedua ini peserta sangat antusias mengikuti materi serta mendownload panduan praktis penggunaan berbagai aplikasi tersebut untuk dapat diterapkan pada sesi ketiga.

Sesi ketiga dilakukan dengan waktu lebih panjang dibandingkan sesi satu dan dua. Pada sesi ini dilakukan kegiatan pendampingan pengaplikasian berbagai aplikasi pembelajaran daring yang telah dikenalkan pada sesi sebelumnya. Pada sesi ini para peserta dibagi menjadi beberapa kelompok dan dilakukan pendampingan oleh tim pengabdian dengan maksimal. Dari seluruh aplikasi yang dikenalkan, pendampingan dilakukan mulai dari *zoom meeting, google classroom, google meet, web blog, learning moodle, edmodo* serta berbagai *platform request* peserta sesuai kebutuhan.

Pendampingan dilakukan dengan membuat akun untuk masing-masing aplikasi dan bagaimana langkah-langkah membuat kelas secara virtual. Pendampingan juga dilakukan dalam berbagai peran pada kelas virtual sesuai fitur aplikasi agar peserta memahami hakikat masing-masing aplikasi. Selanjutnya, pembuatan kelas dapat dimulai dari dengan menentukan tingkatan kelas dan mata pelajaran yang akan diajarkan. Untuk keamanan proses

belajar, masing-masing murid akan diberikan kode kelas untuk mengakses kelas yang sudah dibuat oleh guru. Adapun proses mengunggah materi atau interaksi mirip dengan media sosial dimana guru dapat menulis sesuatu atau mengirim gambar serta video atau file apapun yang dapat dipelajari dan dikomentari oleh siswa. Berbagai aplikasi yang didampingi juga dapat memanfaatkan berkas (*file*) yang tersedia di begitu luasnya pada dunia maya seperti pada *platform* web, blog, youtube atau *platform* pembelajaran lainnya. Pengajar juga dapat memanfaatkan file pribadi yang dimilikinya.

Antusias peserta sangat terlihat. Peningkatan kemampuan dan pengetahuan peserta mengenai penggunaan aplikasi pembelajaran daring serta fitur-fiturnya sangat terlihat. Aplikasi yang dihindari dan dianggap sulit oleh pesertapun kini menjadi lebih mudah. Misalnya fitur *share screen*, pembuatan link, maupun luasnya sumber belajar pada dunia maya yang selama ini tidak diketahui.

Permasalahan pembelajaran daring juga terpecahkan dengan kuatnya pemahaman peserta maupun inovatifnya berbagai aplikasi pembelajaran daring. Pemateri secara jelas membantu para khalayak sasaran untuk menyelesaikan permasalahan pembelajaran daring dengan pilihan aplikasi yang sesuai, inovatif, dan menarik. Berbagai aplikasi pembelajaran daring ini juga mengubah *mind set* peserta maupun siswa bahwa pelajaran daring kurang menarik dan tidak efektif. Tatap muka tetap dapat dilaksanakan meskipun secara virtual. Point-point pembelajaran tidak hilang dalam penggunaan aplikasi pembelajaran daring.

Tim pengabdian pelatihan juga mengajak peserta untuk memahami tentang konsep dan praktik pembelajaran daring. Secara konseptual pembelajaran daring juga harus bersifat aktif yaitu seperti mengalami (*experience*), interaksi

dan refleksi sebagaimana tuntutan kurikulum 2013. Selanjutnya, pembelajaran daring juga diharapkan mendatangkan keaktifan siswa, disinilah peran dalam memilih aplikasi *E-learning* yang tepat.

Pada sisi lain, pembelajaran daring melalui beberapa aplikasi yang membutuhkan kuota internet yang tidak sedikit sehingga peserta harus mempertimbangkan situasi dan kondisi siswa, sehingga tidak disarankan untuk menggunakan aplikasi tersebut secara terus menerus. Pemilihan aplikasi pembelajaran daring harus bervariasi dengan memperhatikan muatan materi yang ingin disampaikan. Hal ini juga bertujuan untuk menghilangkan kebosanan di kalangan siswa. Tentunya guru harus mempertimbangkan kelebihan dan kelemahan masing-masing aplikasi.

Pelaksanaan kegiatan pelatihan dan pendampingan pembelajaran daring pada guru-guru SMK Negeri 1 Liwa Lampung Barat mampu mengatasi permasalahan pada mitra pengabdian. Artinya terdapat korelasi positif antara permasalahan yang terjadi pada mitra dengan capaian hasil kegiatan. Artinya pelatihan dan pendampingan *online* ini sangat dibutuhkan oleh mitra. Antusias peserta maupun keterlibatan dari mitra juga mendukung tercapainya tujuan pelaksanaan pengabdian sesuai analisis kebutuhan mitra.

Tercapainya tujuan kegiatan terlihat dengan adanya peningkatan pengetahuan peserta mengenai hakikat dan dukungan pemerintah dalam menghadapi pembelajaran daring pada masa darurat Covid-19 serta aplikasi maupun fitur pembelajaran daring apa saja yang dapat dimanfaatkan guna menciptakan pembelajaran efektif, inovatif, serta memotivasi siswa. Permasalahan pembelajaran daring pada masa awal pandemi baik dari sisi guru maupun siswa dapat teratasi melalui kegiatan ini. Tuntutan kurikulum pada proses pembelajaran juga terpenuhi.

Pembelajaran pada akhirnya lebih menyenangkan, inovatif, dan memenuhi tuntutan kurikulum.

Berdasarkan hasil monitoring dan evaluasi, berakhirnya kegiatan pelatihan dan pendampingan pembelajaran daring ini menjadikan peserta (guru SMK Negeri 1 Liwa Lampung Barat) semangat dan antusias untuk belajar dan mengupdate pengetahuan mengenai fitur-fitur *E-learning* yang inovatif. Peserta juga mampu menganalisis kebutuhan pembelajaran dan menentukan *platform* pembelajaran daring mana yang tepat untuk kelasnya. Permasalahan pembelajaran dari siswa terselesaikan dengan baik melalui kuatnya pemahaman guru.

Kegiatan pelatihan dan pendampingan serupa sebelumnya tidak pernah diikuti oleh peserta, karena itulah kesempatan mengikuti kegiatan ini dimanfaatkan dengan baik oleh peserta guna meningkatkan kompetensinya dalam penguasaan digital dalam pembelajaran daring. Melalui kegiatan ini juga guru termotivasi untuk memanfaatkan berbagai aplikasi pembelajaran daring dalam situasi pandemi yang belum berakhir.

Penguasaan guru menjadikan pembelajaran daring lebih variatif dan inovatif yang juga berimbas pada terciptanya pembelajaran di SMK Negeri 1 Liwa Lampung Barat yang menyenangkan bagi siswa, kaya sumber belajar, serta tidak membosankan pada setiap pertemuannya. Pembelajaran yang semula didominasi oleh penugasan saja, saat ini berubah menjadi berbagai kegiatan menantang mulai dari eksplorasi, diskusi virtual, hingga kegiatan penemuan.

Kegiatan pelatihan dan pendampingan pembelajaran daring juga berpengaruh positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran, maksimalnya capaian tujuan pembelajaran serta menghilangkan kekhawatiran orang tua mengenai efektifnya pembelajaran pada masa pandemi. Terlebih sinergi

pemerintah dalam mendukung pembelajaran sudah dirasakan siswa.

Hasil kegiatan yang dijabarkan di atas, diperoleh dari hasil moneyv kegiatan yang menunjukkan adanya antusiasme mitra dalam mendukung kegiatan ini. Peserta juga menunjukkan adanya peningkatan kompetensi mengenai pembelajaran daring serta arah pembelajaran daring yang inovatif, efektif, dan memotivasi sesuai tujuan kegiatan yang ditetapkan berdasarkan analisis kebutuhan mitra. 100% peserta saat ini dapat memvariasikan penggunaan aplikasi-aplikasi pembelajaran daring sesuai kebutuhan dan materi pembelajaran. Artinya *mind set* para peserta mengenai pembelajaran daring yang kurang efektif berubah setelah adanya kegiatan ini. Dapat dikatakan bahwa kegiatan pelatihan dan pendampingan *online* pembelajaran berbasis daring bagi guru-guru SMK Negeri 1 Liwa Lampung Barat mampu menjadikan pembelajaran daring efektif layaknya pembelajaran tatap muka meskipun secara virtual. Selain itu, kegiatan ini juga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa SMK Negeri 1 Liwa Lampung Barat dimasa pandemi Covid-19.

SIMPULAN

Kegiatan pelatihan dan pendampingan *online* pembelajaran berbasis daring bagi guru-guru SMK Negeri 1 Liwa Lampung Barat dilaksanakan berdasarkan analisis kebutuhan mitra terhadap permasalahan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada masa pandemic Covid 19. Materi pelatihan juga disusun merujuk pada kebutuhan pokok dalam proses pembelajaran daring dengan mengkorelasikan kebutuhan dan solusi yang ditawarkan. Pendampingan diberikan dalam rangka mendorong peserta untuk mempraktikkan secara langsung berbagai aplikasi/*platform* pembelajaran daring, sehingga mampu menciptakan

pembelajaran yang efektif, inovatif, dan memotivasi meskipun dilakukan secara virtual.

Kegiatan ini telah mencapai tujuannya yang ditandai dengan hal berikut:

1. Adanya *feedbac* positif dari mitra pengabdian dalam hal ini SMK Negeri 1 Liwa Lampung Barat dan mengharapkan adanya kegiatan serupa dengan tema yang berbeda selama pandemi Covid 19.
2. Bertambahnya kompetensi peserta (guru SMK Negeri 1 Liwa Lampung Barat) terkait pembelajaran daring serta berbagai aplikasi pendukungnya.
3. Meningkatnya kompetensi peserta dalam mengoperasikan berbagai aplikasi pembelajaran daring serta menyesuaikan dengan kebutuhan pada kelasnya dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran optimal.
4. Meningkatnya kompetensi dan motivasi peserta (guru SMK Negeri 1 Liwa Lampung Barat) dalam menciptakan pembelajaran daring yang efektif, inovatif, serta memotivasi.
5. Terciptanya pembelajaran daring yang menyenangkan dan kaya sumber belajar bagi siswa SMK Negeri 1 Liwa Lampung Barat.
6. Meningkatnya motivasi siswa SMK Negeri 1 Liwa Lampung Barat dalam mengikuti pembelajaran daring melalui berbagai aplikasi yang digunakan guru.

Tercapainya tujuan kegiatan pelatihan dan pendampingan pembelajaran berbasis daring berdasarkan kebutuhan mitra tersebut, diharapkan dapat terus meningkatkan kompetensi peserta untuk terus berinovasi dalam kegiatan pembelajaran daring yang dilakukan hingga saat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Handarini, O, I. & Wulandari, S, S. (2020). *Pembelajaran Daring sebagai Upaya Study from Home (SFH) Selama Pandemi Covid 19.*

- Jurnal Administrasi Perkantoran (JPAP). Vol. 8, No. 3.
- Hendrastomo. (2020). *Dilema dan Tangangan E-Learning*. Tersedia di <http://staffnew.uny.ac.id/upload/132318574/penelitian/Dilema+dan+Tantangan+Pembelajaran+Elearning+ok.pdf>. Diunduh pada 2 Desember 2020.
- Permendikbud Nomor 19 Tahun 2020 tentang Petunjuk Teknis Bantuan Operasional Sekolah.
- Riyanto, S. & Nugrahanti, F. (2018). *Pemanfaatan Aplikasi Moodle dalam Pembelajaran Statistik pada Mahasiswa Informatika*. Jurnal Ilmiah Multitik Indonesia. Vol. 12, No. 1 (40-46).
- Sabran & Sabara, E. (2020). *Keefektifan Google Classroom sebagai Media pembelajaran*. Prosiding Seminar Nasional Lembaga Penelitian Universitas Negeri Makassar. Tersedia di <https://ojs.unm.ac.id/semnaslemlit/article/view/8256>. Diunduh pada 2 Desember 2020.
- Sadikin, A & Hamidah, A. (2020). *Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19 (Online Learning in the Middle of the Covid-19 Pandemic)*. BIODIK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi. Pendidikan Biologi UNJA. Vol. 6, No. 2 (214-224).
- Surat Edaran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) Direktorat Pendidikan Tinggi No. 1 Tahun 2020 tentang Pencegahan Penyebaran Covid 19 di Dunia Pendidikan.
- Unicef. (2020). *COVID-19 dan Anak-Anak di Indonesia Agenda Tindakan Untuk Mengatasi Tantangan Sosial Ekonomi 11 May 2020*. Tersedia di https://www.unicef.org/Indonesia/Sites/Unicef.Org.Indonesia/Files/2020-05/COVID-19-Dan-Anak-Anak-Di-Indonesia-2020_1.Pdf. Diunduh pada 2 Desember 2020.
- Wicaksana, dkk (2020). *Efektifitas Pembelajaran Menggunakan Moodle Terhadap Motivasi dan Minat Bakat Peserta Didik di Tengah Pandemi Covid -19*. Jurnal EduTeach: Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran Univ. PGRI Madiun. Vol. 1, No. 2.

