

PENDAMPINGAN PEMBELAJARAN DARING BERBASIS SINKRON DAN ASINKRON MAYA BAGI GURU-GURU SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN KABUPATEN TABANAN

I. W. Supriana¹, L.A.A.R. Putri², G.A.V.M. Giri³, I.B.M. Mahendra⁴

ABSTRAK

Perkembangan teknologi yang semakin pesat dan hampir menyentuh berbagai bidang kehidupan, tidak terkecuali pada bidang pendidikan. Dampak yang paling terlihat dalam bidang pendidikan adalah pada kondisi pandemi Covid-19 yang sampai saat ini proses pembelajaran masih dilakukan secara daring. Demikian pula proses pembelajaran di SMK Pariwisata Margaranan Tabanan saat ini lebih banyak melalui WA groups. Penggunaan dan pemanfaatan teknologi menjadi hal yang sangat penting sebagai media pembelajaran pada pandemi Covid-19. Model pembelajaran sinkron dan asinkron merupakan model pembelajaran yang dilakukan secara online dengan memanfaatkan teknologi jaringan internet sehingga proses pembelajaran tetap dapat dikemas secara efektif dan inovatif. Dalam pengabdian ini akan dilakukan pelatihan dan pendampingan para guru untuk melaksanakan pembelajaran secara sinkron dan asinkron maya dengan pemanfaatan aplikasi Google (Google Meet, Google Classroom, Google Form) dan Edmodo. Pelatihan dilakukan kepada 20 guru. Berdasarkan pelatihan yang sudah dilakukan proses pembelajaran daring berbasis sinkron dan asinkron maya telah berhasil dilaksanakan dengan baik dan sebagian besar peserta mampu dan siap mengimplementasikan pembelajaran daring dengan aplikasi-aplikasi online yang sudah diajarkan.

Kata kunci : Pelatihan, Teknologi, Sekolah Menengah Kejuruan, Daring, Guru.

ABSTRACT

Technological developments are increasingly rapid and almost touch various fields of life, not least in the field of education. The most visible impact in the field of education is the Covid-19 pandemic, which until now the learning process is still carried out online. Likewise, the learning process at the Margaranan Tabanan Tourism Vocational School is currently mostly through WA groups. The use and utilization of technology is very important as a learning medium in the Covid-19 pandemic. Synchronous and asynchronous learning models are learning models that are carried out online by utilizing internet network technology so that the learning process can still be packaged effectively and innovatively. In this service, training and mentoring will be carried out for teachers to carry out virtual synchronous and asynchronous learning by using the Google application (Google Meet, Google Classroom, Google Form) and Edmodo. The training was conducted for 20 teachers. Based on the training that has been carried out, the virtual synchronous and asynchronous-based online learning process has been successfully implemented and most of the participants are able and ready to implement online learning with online applications that have been taught.

Keywords: Training, Technology, Vocational High School, Online, Teacher.

¹Program Studi Informatika Fakultas MIPA Universitas Udayana, wayan.supriana@unud.ac.id

²Program Studi Informatika Fakultas MIPA Universitas Udayana, rahningputri@unud.ac.id

³Program Studi Informatika Fakultas MIPA Universitas Udayana, vida.mastrika@cs.unud.ac.id

⁴Program Studi Informatika Fakultas MIPA Universitas Udayana, ibm.mahendra@cs.unud.ac.id

Submitted: 15 Oktober 2021

Revised: 24 Januari 2023

Accepted: 26 Januari 2023

1. PENDAHULUAN

Keberadaan guru yang kompeten dan profesional merupakan salah satu persyaratan yang wajib dipenuhi guna meningkatkan kualitas pendidikan. Sesuai dengan pasal 10 ayat (1) undang-undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang guru dan dosen mengamanatkan bahwa guru harus memiliki kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional (Hanum, 2013). Keempat kompetensi bersifat holistik dan merupakan suatu kesatuan yang menjadi ciri Guru profesional. Untuk menjamin pelayanan pendidikan yang bermutu sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman maka peningkatan kompetensi ini merupakan suatu proses yang berkelanjutan (Muliantara *et al*, 2016). Salah satu indikator guru profesional dan kompeten adalah guru yang mampu beradaptasi dengan perkembangan keilmuan yang hari demi hari semakin canggih. Selain itu, guru yang profesional dan kompeten juga harus mampu menerapkan model dan metode pembelajaran berdasarkan tuntutan waktu dan kebutuhan peserta didik (Rahadi, 2014). Penerapan pola ini akan menciptakan suasana menyenangkan dalam belajar, enjoy dalam mengajar, yang pada akhirnya akan menghasilkan proses KBM yang berkualitas termasuk peserta didik yang berprestasi.

Di era revolusi industri 4.0 memberikan pengaruh yang besar pada berbagai bidang tidak terkecuali pada bidang pendidikan. Digitalisasi pendidikan membawa perubahan besar yang dapat membawa perubahan dimana peran guru dapat tergantikan oleh teknologi pada industri 4.0 (Hakim, 2016). Teknologi mengalami perubahan begitu cepat dan murah dan masih banyak mengabaikan perkembangan teknologi ini. Dampak yang paling terlihat dalam bidang pendidikan adalah pada kondisi pandemi Covid-19 yang sampai saat ini proses pembelajaran untuk SD, SMP, SMA/SMK sampai perguruan tinggi masih dilakukan secara daring dengan memanfaatkan teknologi internet. Sebagai pendidik profesional di era industri 4.0, guru harus mengupdate kompetensi dimana peserta didik adalah generasi milenial yang sangat familiar dengan dunia digital. Peserta didik adalah pelaku yang sudah biasa menggunakan teknologi 4.0 dan informasi. Melalui tantangan tersebut guru harus terus meningkatkan kompetensi sehingga mampu membimbing dan mengarahkan peserta didik generasi milenial.

Pada pengabdian ini memberikan pendekatan untuk mendukung proses pembelajaran daring yang dilakukan di SMK Pariwisata Margarana Tabanan. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan proses belajar mengajar secara daring saat ini lebih banyak dilakukan melalui aplikasi WA group sehingga kompetensi pembelajaran tidak dapat tercapai dengan baik. Sementara proses pembelajaran di masa pandemi Covid-19 harus tetap berjalan secara efektif dan inovatif. Penggunaan dan pemanfaatan teknologi menjadi hal yang sangat penting untuk dapat diterapkan sebagai media pembelajaran pada kondisi pandemi ini. Model pembelajaran sinkron dan asinkron merupakan model pembelajaran yang dilakukan secara daring dengan memanfaatkan teknologi jaringan internet sehingga proses pembelajaran tetap dapat dikemas secara efektif, inovatif dan menarik (Gunawan dan Sunarman, 2018). Dalam pengabdian ini akan dilakukan pelatihan dan pendampingan para guru untuk melaksanakan pembelajaran secara sinkron dan asinkron maya dengan pemanfaatan aplikasi google (Google Meet, Google Classroom, Google Form) dan Edmodo sebagai *learning management system*.

2. METODE PELAKSANAAN

2.1 Identifikasi Permasalahan

Tahapan ini dilakukan analisis terhadap permasalahan yang terjadi sehingga dapat di tentukan solusi-solusi yang akan ditawarkan. Selanjutnya dilakukan penyusunan modul pelatihan sesuai dengan solusi yang sudah ditentukan. Modul yang disusun berdasarkan tujuan yang telah direncanakan meliputi pemanfaatan aplikasi-aplikasi daring dalam proses pembelajaran. Adapun

aplikasi yang digunakan dalam pembelajaran daring adalah Google Meet, Google Classroom, Google Form, Edmodo, Wordcloud dan Kahoot.

2.2 Metode Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan pengabdian dilakukan di SKM Pariwisata Margarana di laboratorium komputer pada bulan Juni – Agustus 2021. Dalam tahap ini pengabdian dilakukan dengan memberikan pendampingan dan pelatihan kepada para guru melalui sosialisasi, ceramah, diskusi dan workshop. Skenario pelaksanaan dilakukan dengan

- a. pendampingan dan pelatihan Google Meet yaitu pertama peserta diberikan penjelasan bagaimana memulai dan bergabung ke video *meeting* seperti memulai video meeting, bergabung ke meet video dan menambangkan orang ke meet. Kedua peserta diberikan penjelasan bagaimana berkolaborasi di video meeting seperti menyesuaikan meet video, berbagi materi di video meeting dan menyiarkan video meeting ke group yang lebih besar. Ketiga peserta diberikan penjelasan bagaimana mempelajari tips produktivitas untuk mengelola Google Meet (Sawitri, 2020).
- b. Pendampingan dan pelatihan Google Classroom yaitu pertama peserta diberikan penjelasan tentang fitur dan bagaimana menggunakan Google Classroom seperti cara *login* dan *join class*. Kedua peserta diberikan penjelasan bagaimana membuat kelas di di Google Classroom seperti memasukkan nama kelas, mengisi keterangan subjek dan ruangan. Ketiga peserta diberikan penjelasan bagaimana mengundang siswa melalui email seperti membuat akun google classroom, undang siswa, masukkan email siswa ke group (Maharani dan Kartini, 2019).
- c. Pendampingan dan pelatihan Google Form yaitu peserta diberikan penjelasan membuat formulir, memilih setelan dan melihat pratinjau formulir, mengirim formulir, menganalisis respons formulir, mencetak formulir (Mardiana, 2017).
- d. Pendampingan dan pelatihan learning manajemen sistem Edmodo yaitu pertama peserta diberikan penjelasan tentang learning management system menggunakan Edmodo. Kedua peserta diberikan penjelasan mengenai fitur-fitur Edmodo seperti *assignment*, *file* dan *link*, *quiz*, *polling*, *gradebook*, *library* dan *badges* (Mariam dan Hidayat, 2019).
- e. Pendampingan dan pelatihan aplikasi Wordcloud dan Kahoot sebagai gamifikasi pembelajaran yaitu peserta diberikan penjelasan tentang fungsi Kahoot yaitu sebagai gamifikasi yang menerapkan teknik dan strategi dari sebuah permainan ke dalam konteks nonpermainan untuk menyelesaikan suatu masalah (Adnyani *et al.*,2007). Dengan fitur yang dapat digunakan adalah *game*, *quiz*, diskusi dan *survey*.

2.3 Evaluasi Kegiatan Pengabdian

Evaluasi kegiatan pengabdian ini dilakukan dengan pertama memberikan pre-test untuk mengenali kemampuan peserta sebelum dilakukan pendampingan dan pelatihan. Ini dilakukan dalam mendesain strategi pembelajaran yang baik yang didasari oleh skill para peserta terhadap penggunaan komputer ataupun penggunaan *handphone* sebagai perangkat dalam pembelajaran daring. Kedua keberhasilan tahapan pengabdian dilihat dari peningkatan pemahaman peserta terhadap materi yang telah disampaikan. Hasil ini akan dilakukan pada evaluasi tahap akhir dari pengabdian ini.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Kegiatan Awal dengan Mitra

Kegiatan pengabdian ini didahului dengan pertama melaksanakan diskusi ketua tim Udayana Mengabdi dengan kepala sekolah mitra yaitu SMK Pariwisata Margarana mengenai jadwal

Pendampingan Pembelajaran Daring Berbasis Sinkron dan Asinkron Maya bagi Guru-Guru Sekolah Menengah Kejuruan Kabupaten Tabanan

pelaksanaan kegiatan PKM, hal ini dilakukan karena mengingat situasi pandemi Covid-19 dimana pelaksanaan akan dibagi dan dibatasi terhadap peserta. Proses awal sebelum proposal kegiatan PKM ini diajukan tim pengabdian melakukan kunjungan ke SMK Pariwisata Margarana untuk mendiskusikan rencana kegiatan dan materi pelatihan, dimana pada dasarnya kegiatan ini sangat didukung oleh pihak sekolah SMK Pariwisata Margarana untuk meningkatkan kemampuan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran secara daring.

Kedua pembuatan modul pelatihan pembelajaran daring merupakan hasil diskusi dengan pihak sekolah, dengan pertemuan yang direncanakan sehingga dapat melaksanakan pengabdian ini dengan baik adalah: pertemuan pertama dilaksanakan pelatihan *learning management system*, pertemuan kedua dilaksanakan pelatihan *google for education*, pertemuan ketiga dilaksanakan pelatihan gamifikasi dalam pembelajaran, pertemuan keempat dilaksanakan evaluasi proses pelatihan pembelajaran daring.

3.2 Pelatihan dan Pendampingan Pembelajaran Daring

Kegiatan pertama pelatihan *learning management system* (LMS) pada kegiatan Udayana Mengabdikan sudah dilakukan pada tanggal 30 Juni 2021. Peserta yang mengikuti semua guru mata pelajaran yang dibatasi sebanyak 10 orang karena situasi pandemi Covid-19 dengan tujuan guru mampu mengelola kelas dengan LMS. Terdapat tiga bagian materi yang dibahas dalam pelatihan *learning management system* yaitu *learning management system*, aktivitas pembelajaran sinkronous dan aktivitas pembelajaran asinkronous.

Kegiatan kedua pelatihan dan pendampingan *google for education* yaitu pertama penggunaan Google Meet dalam pembelajaran tatap muka langsung secara online, kedua adalah penggunaan Google Classroom dalam manajemen seluruh pelaksanaan pembelajaran kelas secara online dan penggunaan google form untuk layanan dalam membuat survey, tanya jawab dengan fitur formulir online yang bisa dicustomisasi sesuai dengan kebutuhan. Kegiatan *google for education* terlaksana sesuai dengan perencanaan yang dibuat. Adapun jadwal pelaksanaan berdasarkan kesepakatan waktu yang telah di rundingan dengan Bapak Kepala Sekolah SMK Pariwisata Margarana sampai saat ini pelatihan sudah dilaksanakan dengan baik pada tanggal 30 Juni 2021. Peserta yang mengikuti pelatihan yaitu guru-guru SMK Pariwisata Margarana berjumlah 10 orang untuk setiap sesi pelatihan. Para peserta pelatihan sangat antusias sekali mengikuti dan sangat tertarik sekali dengan kegiatan Udayana Mengabdikan karena aplikasi yang digunakan mudah untuk dipahami. Terdapat tiga bagian dalam pelatihan *google for education* yaitu: penggunaan Google Meet, penggunaan Google Classroom dan penggunaan Google Form.



Gambar 3.2. Pelatihan dan Pendampingan Pembelajaran Daring

Kegiatan ketiga pelatihan gamifikasi dalam pembelajaran merupakan model sinkron dan asinkron maya tergantung mode yang akan digunakan dalam setting gamifikasi. Kegiatan pelatihan dan pendampingan gamifikasi dalam pembelajaran terlaksana dengan baik sesuai dengan rencana yang sudah dibuat. Metode pelaksanaan dilakukan dengan pelatihan tutorial, diskusi dan eksplorasi

dengan tujuan memahami pendekatan pembelajaran menggunakan elemen-elemen di dalam *game* atau *video game* dengan tujuan memotivasi para siswa dalam proses pembelajaran dan memaksimalkan perasaan *enjoy* dan *engagement* terhadap proses pembelajaran tersebut, selain itu, media ini dapat digunakan untuk menangkap hal-hal yang menarik minat mahasiswa dan menginspirasi untuk terus melakukan pembelajaran. Adapun materi yang di berikan pada pelatihan ini adalah penggunaan aplikasi www.kahoot.com. Pelaksanaan kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 30 Juni 2021, peserta yang mengikuti pelatihan yaitu guru-guru SMK Pariwisata Margarana berjumlah 10 orang untuk setiap sesi pelatihan. Peserta sangat antusias mengikuti program pelatihan ini karena aplikasi yang digunakan sangat interaktif dan mudah untuk dipahami.



Gambar 3.3. Pelatihan dan Pendampingan Gamifikasi

3.2 Dampak Bagi Mitra dan Kontribusinya

Berdasarkan angket pelatihan yang dilakukan terhadap pelaksanaan pelatihan pembelajaran daring tabel 3.1 menguraikan hasil pelatihan yang sudah dilaksanakan, dari evaluasi yang sudah dilakukan kegiatan rata-rata kegiatan pelatihan dapat meningkatkan proses pembelajaran daring dengan aplikasi online yang digunakan.

Tabel 3.1. Hasil Evaluasi Kegiatan Pelatihan

Komponen Penilaian	Kurang Sekali	Kurang	Cukup Baik	Baik	Baik Sekali
A. Pemahaman dasar					
1. Kemampuan penggunaan komputer dalam pembelajaran	11%	0%	33%	45%	11%
2. Pelaksanaan pembelajaran daring selama Covid-19	0%	67%	22%	11%	0%
B. Respon peserta pada proses pelatihan					
1. Pemahaman peserta terhadap pembelajaran daring sebelum pelatihan	0%	0%	78%	22%	0%
2. Pemahaman peserta terhadap pembelajaran daring setelah pelatihan	0%	0%	11%	67%	22%
3. Kontribusi pelatihan daring terhadap peningkatan keahlian	0%	0%	0%	67%	33%
C. Reson pelaksanaan pelatihan					
1. Keterampilan dan ketanggapan instruktur menjelaskan secara efektif	0%	0%	0%	78%	22%
2. Keterampilan dan ketanggapan instruktur menstimulasi peserta	0%	0%	0%	67%	33%
3. Keterampilan dan ketanggapan instruktur dalam membantu pemebelajaran	0%	0%	0%	33%	67%
4. Konten pelatihan disajikan dengan tujuan pembelajaran jelas	0%	0%	0%	78%	22%

Pendampingan Pembelajaran Daring Berbasis Sinkron dan Asinkron Maya bagi Guru-Guru Sekolah Menengah Kejuruan Kabupaten Tabanan

5. Materi pembelajaran pada konten pelatihan didesain baik	0%	0%	0%	67%	33%
6. Konten pelatihan berisi bahan pembelajaran yang cukup	0%	0%	0%	89%	11%
7. Konten pelatihan memungkinkan semua peserta dapat berpartisipasi	0%	0%	0%	67%	33%

4. KESIMPULAN

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan Udayana Mengabdi yang sudah dilakukan di SMK Pariwisata Margarana Tabanan, maka dapat disimpulkan sejumlah target luaran yang telah tercapai diantaranya yaitu: (1) pelatihan dan pendampingan pembelajaran daring berbasis sinkron dan asinkron maya telah berhasil dilaksanakan dengan baik dan memberikan metode baru dalam menyiapkan proses pembelajaran daring. (2) hasil pelatihan dari penilaian yang sudah dilakukan sebagian besar peserta mampu dan siap mengimplementasikan pembelajaran daring dengan aplikasi-aplikasi online yang sudah diajarkan. (3) peserta mengalami peningkatan pemahaman dan model baru pembelajaran daring dan 100% peserta tertarik mengikuti pelatihan sejenis untuk waktu berikutnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian pada Masyarakat (LPPM) Universitas Udayana atas dana hibah pengabdian yang diberikan serta para guru, bapak Kepala Sekolah SMK Pariwisata Margarana atas ijin dan partisipasi pelaksanaan pengabdian.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnyani, K. E. K, Mardani, D. M. S dan Hermawan, G. S (2019), Pembuatan Kahoot! Bagi Guru SMA/SMK di Kabupaten Buleleng, Prosiding SENADIMAS. **Vol IV**: 627-635
- Gunawan, F.I. dan Sunarman, S.G. (2018), Pengembangan Kelas Virtual Dengan Google Classroom Dalam Keterampilan Pemecahan Masalah (Problem Solving) Topik Vektor Pada Peserta didik SMK Untuk Mendukung Pembelajaran. In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Etnomatnesia, 340-348.
- Hakim, A.B. (2016), Efektifitas Penggunaan E-Learning Moodle, Google Classroom Dan Edmodo. Information System and Technology Management (I-STATEMENT), **Vol.2 : No.1**, 1-6.
- Hanum, N.S. (2013), "Keefetifan E-Learning sebagai Media Pembelajaran (Studi Evaluasi Model Pembelajaran E-Learning SMK Telkom Sandhy Putra Purwokerto)". Jurnal Pendidikan Vokasi, **Vol.3 : No.1**, 90-102
- Maharani, N. dan Kartini. K. S. (2019), Penggunaan google classroom sebagai pengembangan kelas virtual dalam keterampilan pemecahan masalah topik kinematika pada mahasiswa jurusan sistem komputer, PENDIPA Jurnal of Science Education, **Vol.3: No.3**, 167:173.
- Mardiana, T. dan Purnanto A. W. (2017), Google Form Sebagai Alternatif Pembuatan Latihan Soal Evaluasi. The 6th University Research Colloquium, **Vol VI**. 183-188.
- Mariam, P. dan Hidayat, A. (2019), Pendampingan Guru Menggunakan Edmodo Dalam Pembelajaran, Jurnal Pengabdian Tri Bhakti, **Vol. 1: No.1**, 10-16.
- Muliantara, A, Widiartha, I. M dan Suputra, I. G. H. (2016), Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Berbasis Animasi Bagi Guru-Guru sebagai Penunjang Proses Penggunaan E-Learning di Sekolah. Jurnal Ilmu Komputer, **Vol. IX: No.2**, 41-46.
- Rahadi, D. R. (2014a). Pengukuran Usability Sistem Menggunakan Use Questionnaire Pada Aplikasi Android. Jurnal Sistem Informasi (JSI)
- Sawitri, D. (2020), Penggunaan Google Meet Untuk Work From Home Di Era Pandemi Coronavirus Disease 2019 (Covid-19), Jurnal Pengabdian Masyarakat, **Vol.2 : No.1**, 13:21