

Meningkatkan Praktik Pendidikan Melalui Aplikasi Pembelajaran Daring Sederhana Untuk Guru SMK Abdurrah Pekanbaru

Rika Melyanti^{1*}, Hendry Fonda², Yulanda³

^{1,2,3}Universitas Hang Tuah Pekanbaru, Indonesia
^{1,2,3}Jl. Mustafa Sari No 5 Tangkerang Selatan, Indonesia
email korespondensi: camelya2105@gmail.com

Submit: 28-10-2024 | Terima : 28-10-2024 | Publish : 31-10-2024

Abstrak

Pengabdian masyarakat ini berfokus pada pengembangan dan implementasi aplikasi pembelajaran daring sederhana yang bertujuan untuk meningkatkan praktik pendidikan bagi guru-guru kejuruan di Sekolah Menengah Kejuruan Abdurrah Pekanbaru. Latar Belakang: Kemajuan teknologi yang pesat di bidang pendidikan mengharuskan adopsi alat digital untuk memfasilitasi proses belajar mengajar yang efektif. Tujuan: Tujuan utama dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah untuk memberdayakan guru-guru SMK dengan platform pembelajaran online yang mudah digunakan yang dapat meningkatkan metode pengajaran dan meningkatkan keterlibatan siswa. Metode: Aplikasi ini dikembangkan dengan menggunakan prinsip-prinsip desain yang berpusat pada pengguna untuk memastikan aplikasi ini memenuhi kebutuhan spesifik para guru. Sesi pelatihan dilakukan untuk membiasakan para guru dengan aplikasi ini, diikuti dengan fase uji coba untuk mengumpulkan umpan balik dan membuat penyesuaian yang diperlukan. Hasil: Implementasi aplikasi pembelajaran online menghasilkan peningkatan kepuasan guru, peningkatan partisipasi siswa, dan lingkungan belajar yang lebih interaktif. Kesimpulan: Proyek ini menunjukkan bahwa alat digital yang sederhana dan mudah digunakan dapat secara signifikan meningkatkan praktik pendidikan di sekolah kejuruan. Kegiatan pengabdian masyarakat di masa depan harus mengeksplorasi dampak jangka panjang dari aplikasi semacam itu terhadap efektivitas pengajaran dan hasil belajar siswa.

Kata Kunci : Pembelajaran Daring, Pendidikan Kejuruan, Pemberdayaan Guru, Teknologi Pendidikan

Abstracts

This community service focuses on the development and implementation of a simple online learning application aimed at enhancing educational practices for vocational teachers at Abdurrah Vocational High School in Pekanbaru. Background: The rapid advancement of technology in education necessitates the adoption of digital tools to facilitate effective teaching and learning processes. Purpose: The primary objective of this community service activity is to empower vocational teachers with an easy-to-use online learning platform that enhances their instructional methods and improves student engagement. Methods: The application was developed using user-centered design principles to ensure it meets the specific needs of the teachers. Training sessions were conducted to familiarize the teachers with the application, followed by a pilot phase to gather feedback and make necessary adjustments. Results: The implementation of the online learning application resulted in increased teacher satisfaction, improved student participation, and a more interactive learning environment. Conclusions: The project demonstrates that simple, user-friendly digital tools can significantly enhance educational practices in vocational schools. Future community service activities should explore the long-term impacts of such applications on teaching efficacy and student outcomes.

Keywords : Educational Technology, Online Learning, Teacher Empowerment, Vocational Education

1. Pendahuluan

Kemajuan teknologi yang pesat di bidang pendidikan mengharuskan adopsi alat bantu digital untuk memfasilitasi proses belajar mengajar yang efektif. Pendidikan kejuruan, khususnya, dapat memperoleh manfaat yang besar dari integrasi platform pembelajaran daring yang sederhana dan mudah digunakan. Proyek pengabdian

DOI: <https://doi.org/10.25311/bertuah/Vol1.Iss1.2193>



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

masyarakat ini berfokus pada pengembangan dan implementasi aplikasi pembelajaran online yang dirancang khusus untuk guru-guru kejuruan di Sekolah Menengah Kejuruan Abdurrah di Pekanbaru. Tujuan utamanya adalah untuk memberdayakan para guru ini dengan menyediakan platform digital yang meningkatkan metode instruksional mereka dan meningkatkan keterlibatan siswa. Dengan memanfaatkan prinsip-prinsip desain yang berpusat pada pengguna, aplikasi ini bertujuan untuk memenuhi kebutuhan spesifik para guru, memastikan bahwa aplikasi ini dapat diakses dan efektif. Sesi pelatihan dan tahap uji coba dilakukan untuk mengumpulkan umpan balik dan melakukan penyesuaian yang diperlukan, sehingga menghasilkan alat yang secara signifikan meningkatkan praktik pendidikan di sekolah.

Tujuan utama dari kegiatan pengabdian masyarakat yang berjudul “Meningkatkan Praktik Pendidikan melalui Aplikasi Pembelajaran Online Sederhana untuk Guru SMK di Abdurrah Pekanbaru” ini adalah untuk memberdayakan guru-guru SMK dengan platform pembelajaran online yang mudah digunakan. Platform ini dirancang untuk meningkatkan metode instruksional mereka dan meningkatkan keterlibatan siswa. Dengan memanfaatkan prinsip-prinsip desain yang berpusat pada pengguna, aplikasi ini bertujuan untuk memenuhi kebutuhan spesifik para guru, memastikan bahwa aplikasi ini dapat diakses dan efektif. Sesi pelatihan dan fase percontohan dilakukan untuk mengumpulkan umpan balik dan melakukan penyesuaian yang diperlukan, sehingga menghasilkan alat yang secara signifikan meningkatkan praktik pendidikan di sekolah.

Menurut (Riyana, 2020) Dengan berkembangnya teknologi dan infrastruktur pendukungnya, peningkatan kualitas pembelajaran dapat dicapai melalui sistem pembelajaran online.

Dalam proses pembelajaran, setiap peserta didik memiliki karakteristik yang beragam. Ada peserta didik yang dapat mengikuti kegiatan belajar mengajar dengan baik dan ada juga peserta didik yang mengalami kesulitan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Dengan adanya perbedaan karakteristik tersebut, salah satu solusi untuk mengatasinya adalah dengan metode pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan semangat belajar peserta didik. Salah satu karakter yang dapat dibentuk dengan metode pembelajaran yang tepat adalah karakter mandiri peserta didik. Mandiri merupakan kata dasar dari kemandirian yang berarti berdiri sendiri, yaitu sesuai dengan keadaan yang memungkinkan seseorang untuk mengatur dan mengarahkan diri sendiri sesuai dengan tingkat perkembangannya. Kemandirian belajar diartikan sebagai suatu proses belajar dalam diri seseorang dalam mencapai tujuan tertentu yang dituntut untuk aktif secara individu atau tidak bergantung pada orang lain termasuk pendidik (Dewi & Septa, 2019) (Maskar & Wulantina, 2019) (Fatimah & Puspaningtyas, 2020).

Pembelajaran yang monoton akan membuat peserta didik bosan sehingga malas dalam kegiatan pembelajaran (Dewi & Septa, 2019) (Saputra & Febriyanto, 2019). Model pembelajaran daring merupakan proses pembelajaran sebagai bagian dari kehidupan masyarakat yang maju yang memberikan kesempatan kepada setiap individu untuk berkembang. Pentingnya meningkatkan kemampuan siswa dalam belajar matematika juga karena matematika merupakan tolak ukur perkembangan ilmu pengetahuan dan Teknologi (Ulfa, 2019). Pembelajaran berbasis daring menggunakan beberapa definisi pembelajaran yang tidak lagi dibatasi oleh bangunan fisik dengan memanfaatkan teknologi digital yang fleksibel untuk berbagai kegiatan belajar dan pembelajaran. Pembelajaran daring melalui web yang dikembangkan tidak lagi mengandalkan kegiatan tatap muka secara fisik, untuk mengatasi kesulitan memperoleh pengalaman belajar dalam kegiatan belajar dan pembelajaran secara mandiri secara daring.

Hal yang sama juga disebutkan oleh (Melyanti & Febriani, 2021) dalam melaksanakan PBM dengan bantuan teknologi komputer di era saat ini menjadi sebuah keniscayaan di masa pandemi dan revolusi industri 4.0. dan sudah menjadi keharusan untuk memiliki e-learning yang mampu menjawab tantangan pembelajaran di masa depan karena dengan adanya aplikasi pembelajaran online dapat meningkatkan tingkat fleksibilitas, skalabilitas, dan fungsionalitas serta dapat membuat proses pembelajaran dari sisi siswa lebih mudah dilakukan dimanapun dan kapanpun.

2. Metode

Kegiatan pengabdian masyarakat ini akan dilaksanakan dalam beberapa tahap sebagai berikut:

- a. Persiapan: Pertemuan dengan wakil kepala sekolah bidang kurikulum dan guru-guru di Sekolah Menengah Kejuruan Abdurrah Pekanbaru.
- b. Diskusi Kelompok Terfokus (FGD): Diskusi dengan kepala sekolah, wakil kepala sekolah bidang kurikulum, dan guru-guru di Sekolah Menengah Kejuruan Abdurrah.
- c. Perencanaan Kegiatan: Menyusun rencana dan jadwal kegiatan.
- d. Kegiatan Awal: Mendistribusikan kuesioner kepada guru untuk menilai kemampuan awal mereka dalam membuat aplikasi pembelajaran online.
- e. Pelaksanaan Lokakarya: Melaksanakan lokakarya pembuatan aplikasi pembelajaran daring.
- f. Evaluasi Kegiatan: Mengevaluasi kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilakukan.
- g. Rencana Tindak Lanjut: Mendiskusikan rencana tindak lanjut.
- h. Penyusunan Laporan Akhir: Menyusun laporan akhir dan keluaran lainnya.

1) Partisipasi Mitra

Mitra dalam kegiatan ini adalah para guru di Sekolah Menengah Kejuruan Abdurrah, yang akan berpartisipasi dalam beberapa hal sebagai berikut:

- a. Mengisi kuesioner penilaian kemampuan awal.
- b. Menyediakan waktu dan tempat untuk lokakarya pembuatan aplikasi pembelajaran daring.
- c. Memberikan umpan balik dan evaluasi terhadap kegiatan yang telah dilakukan dan mendiskusikan rencana tindak lanjut.

2) Evaluasi dan Keberlanjutan Program:

Pengabdian masyarakat ini merupakan kolaborasi dengan Sekolah Menengah Kejuruan Abdurrah, dan sangat penting untuk mengevaluasi dampaknya terhadap para guru. Evaluasi akan dilakukan satu bulan setelah kegiatan selesai dan akan mencakup:

- a. Menilai hasil dari kuesioner pra- dan pasca-tes.
- b. Melakukan wawancara untuk mengumpulkan pendapat para guru tentang pembuatan aplikasi pembelajaran online.
- c. Jika aplikasi pembelajaran online memenuhi harapan, aplikasi ini dapat diperluas ke mata pelajaran lain untuk meningkatkan aksesibilitas dan fleksibilitas, sehingga memungkinkan akses ke materi pembelajaran dari mana saja dan kapan saja.

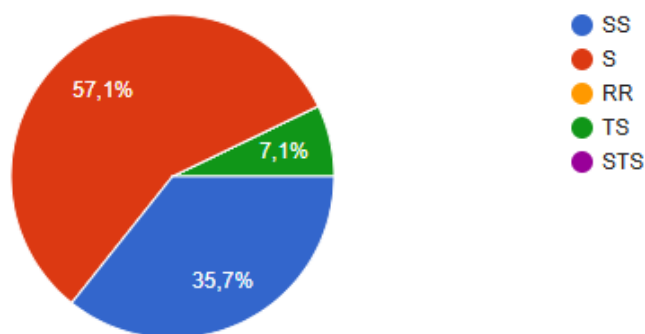


Gambar 1. Metode Pelaksanaan Pengabdian

Berikan penjelasan yang relevan setelah memberikan tabel atau gambar (Thiyagarajan & Meenakshi Priya, 2019) agar pembaca dapat memahami maksud dari tabel atau gambar tersebut.

3. Hasil dan Pembahasan

Implementasi aplikasi pembelajaran online untuk guru-guru kejuruan di Sekolah Menengah Kejuruan Abdurrah menghasilkan temuan-temuan yang signifikan. Kuesioner awal mengungkapkan bahwa sebagian besar guru memiliki pengalaman yang terbatas dengan alat digital untuk pendidikan, yang menyoroti perlunya sesi pelatihan. Evaluasi pasca-lokakarya menunjukkan peningkatan yang nyata dalam kepercayaan diri dan kemampuan guru untuk menggunakan aplikasi pembelajaran online. Umpan balik yang dikumpulkan selama fase percontohan menunjukkan peningkatan keterlibatan dan partisipasi siswa, yang menunjukkan bahwa aplikasi ini secara efektif meningkatkan proses belajar mengajar. Kurang dari 60% guru di SMK Abdurrah merasa percaya diri dalam menggunakan perangkat lunak untuk membuat aplikasi pembelajaran.



Gambar 2: Persentase guru yang percaya diri dalam menggunakan perangkat lunak untuk membuat aplikasi pembelajaran

Temuan ini mendukung tujuan utama dari kegiatan pengabdian masyarakat ini, yang bertujuan untuk memberdayakan guru-guru kejuruan dengan platform digital yang mudah digunakan. Peningkatan kepuasan guru dan partisipasi siswa sejalan dengan literatur yang ada tentang dampak positif teknologi pendidikan di lingkungan kejuruan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa alat digital yang dirancang dengan baik dan sederhana pun dapat secara signifikan meningkatkan praktik pendidikan, memberikan solusi praktis bagi sekolah dengan sumber daya terbatas.

Implikasi dari temuan ini sangat besar. Dengan mengintegrasikan prinsip-prinsip desain yang berpusat pada pengguna, aplikasi ini memenuhi kebutuhan spesifik para guru, memastikan efektivitas dan aksesibilitasnya. Pendekatan ini dapat menjadi model untuk proyek-proyek teknologi pendidikan di masa depan, dengan menekankan pentingnya melibatkan pengguna akhir dalam proses pengembangan. Selain itu, keberhasilan proyek ini menunjukkan bahwa inisiatif serupa dapat diimplementasikan di sekolah-sekolah kejuruan lainnya, yang berpotensi mengarah pada peningkatan yang lebih luas dalam pendidikan kejuruan.

Penelitian di masa depan harus mengeksplorasi dampak jangka panjang dari aplikasi pembelajaran online terhadap efektivitas pengajaran dan hasil belajar siswa. Akan sangat bermanfaat untuk melakukan studi lanjutan untuk menilai keberlanjutan dari peningkatan yang diamati dan untuk mengidentifikasi area mana saja yang perlu ditingkatkan lebih lanjut. Selain itu, memperluas aplikasi untuk mencakup mata pelajaran tambahan dapat memberikan wawasan lebih lanjut tentang fleksibilitas dan efektivitasnya. Secara keseluruhan, proyek ini telah memajukan pemahaman tentang alat digital dalam pendidikan kejuruan, menunjukkan potensinya untuk mengubah praktik belajar mengajar. Berikut ini adalah tampilan situs web yang dapat dibuat oleh guru sebagai media pendukung dalam pelaksanaan pembelajaran daring, serta media pendukung untuk membantu guru mendistribusikan materi pelajaran, video pembelajaran, dan mengumpulkan tugas siswa dalam dokumen terstruktur dan terarsipkan yang memfasilitasi penilaian dan umpan balik kepada siswa.



Gambar 3. Tampilan halaman aplikasi pembelajaran yang dibuat oleh guru dengan menggunakan *google site*

Pengabdian ini kami laksanakan dengan cara melakukan workshop dengan mengirimkan materi pelatihan jauh hari sebelum pelatihan dimulai, sehingga para guru dapat mempersiapkan materi pembelajarannya untuk dimasukkan ke dalam aplikasi pembelajaran yang akan dibuat. adapun materi yang dipelajari dalam pelatihan ini adalah:

1. Pengenalan situs *Google Sites*
2. Membangun *Website Pembelajaran* dengan *Google Sites*
3. Komponen-komponen *Google Sites*
4. Koneksi dengan Domain Khusus
5. Estetika Desain *Situs Web*



Gambar 4. Saat Pelatihan Praktis Pembuatan Aplikasi Pembelajaran Online Masing-masing guru

4. Kesimpulan

Pengembangan dan implementasi aplikasi pembelajaran online menggunakan situs google untuk guru kejuruan di Sekolah Menengah Kejuruan Abdurrah di Pekanbaru telah menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam praktik pendidikan. Dengan memanfaatkan prinsip-prinsip desain yang berpusat pada pengguna, aplikasi ini secara efektif memenuhi kebutuhan spesifik para guru, sehingga meningkatkan kepuasan dan meningkatkan keterlibatan siswa. Proyek ini menggarisbawahi pentingnya mengintegrasikan alat digital yang mudah digunakan dalam pendidikan kejuruan untuk mendorong lingkungan belajar yang lebih interaktif dan efektif. Temuan ini menyoroti potensi aplikasi semacam itu untuk mengubah metode pengajaran dan meningkatkan hasil pendidikan. Kegiatan pengabdian masyarakat di masa depan harus berfokus pada eksplorasi dampak jangka panjang dari alat-alat ini terhadap keberhasilan pengajaran dan kinerja siswa, memastikan manfaat yang berkelanjutan bagi para pendidik dan pelajar.

Ucapan Terimakasih

Terima kasih kepada Kepala Sekolah dan Perwakilan Guru SMK Abdurrah Pekanbaru yang telah bersedia menjadi mitra kami dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat, terima kasih juga kepada Fakultas Ilmu Komputer dan LPPM Universitas Hang Tuah Pekanbaru yang telah membantu upaya penulis dalam melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

Referensi

- Dewi, P. S., & Septa, H. W. (2019). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah dan Disposisi Matematis Siswa dengan Pembelajaran Berbasis Masalah. *MATHEMA JOURNAL*, 1(1), 31–39. <https://ejournal.teknokrat.ac.id/index.php/jurnalmathema/article/view/350>
- Fatimah, C., & Puspaningtyas, N. D. (2020). Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Pembelajaran Online Mata Pelajaran Matematika di MAN 1 Lampung Selatan. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, 8(4), 250–260. <https://doi.org/10.23960/mtk/v8i2.pp250-260>
- Maskar, S., & Wulantina, E. (2019). Persepsi Peserta Didik terhadap Metode Blended Learning dengan Google Classroom. *Jurnal Inovasi Matematika (Inomatika)*, 1(2), 110–121. <https://doi.org/10.35438/inomatika.v1i2.156>
- Melyanti, R., & Febriani, A. (2021). Implementation of E-Learning Using The Moodle (Study Of Case : STAI Tuanku Tambusai) STMIK Hang Tuah Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan Teknologi Kejuruan*, 3(4), 71–74. <https://doi.org/10.24036/jptk.v4i3.17223>
- Riyana, C. (2020). Konsep Pembelajaran Online. In *Modul Pembelajaran On-Line* (Vol. 1).
- Saputra, V. H., & Febriyanto, E. (2019). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Anak Tuna Grahita. *MATHEMA JOURNAL*, 1(1), 15–23. <https://ejournal.teknokrat.ac.id/index.php/jurnalmathema/article/view/350>
- Ulfa, M. (2019). Strategi Preview, Question, Read, Reflect, Recite, Review (Pq4r) pada Pemahaman Konsep Matematika. *MATHEMA JOURNAL*, 1(1), 48–55. <https://ejournal.teknokrat.ac.id/index.php/jurnalmathema/article/view/354>