

Pendampingan *Distance Learning* Berbasis Teknologi di SMK Negeri 1 Demak

Eka Zuliana¹, Muhammad Noor Ahsin², Imaniar Purbasari³

^{1,2,3}Universitas Muria Kudus

eka.zuliana@umk.ac.id¹, noor.ahsin@umk.ac.id², imaniar.purbasari@umk.ac.id³

Abstract: Technology-based distance learning assistance program is a community service program aimed at teachers of SMK Negeri 1 Demak. The need for technology-based learning is currently increasing. The purpose of this PKM activity is to provide knowledge, training and mentoring to teacher partners related to technology-based distance learning. The method used in this service is to provide interactive training and mentoring. Furthermore, in the training process there is a two-way interaction so as to provide opportunities for SMK N 1 Demak teachers as trainees to contribute their ideas, opinions, thoughts, and experiences. While the implementation of mentoring is carried out in several stages, namely: planning, implementation, follow-up, and evaluation. The result of this service activity is that teachers of SMK Negeri 1 Demak are able to simulate and practice technology-based distance learning

Keywords: Distance Learning, SMK Negeri 1 Demak, Technology

Abstrak: Program pendampingan *distance learning* berbasis teknologi ini merupakan program pengabdian kepada masyarakat (PKM) yang ditujukan untuk guru SMK Negeri 1 Demak. Kebutuhan akan pembelajaran berbasis teknologi saat ini semakin meningkat. Tujuan kegiatan PKM ini adalah untuk memberikan pengetahuan, pelatihan dan pendampingan kepada mitra guru terkait *distance learning* berbasis teknologi. Metode yang digunakan dalam pengabdian ini adalah dengan memberikan pelatihan interaktif dan pendampingan. Selanjutnya, dalam proses pelatihan ada interaksi dua arah sehingga memberikan kesempatan kepada guru SMK N 1 Demak sebagai peserta pelatihan untuk menyumbangkan ide, pendapat, pikiran, dan pengalamannya. Sedangkan pelaksanaan pendampingan dilakukan dalam beberapa tahap, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, follow up, dan evaluasi. Hasil dari kegiatan pengabdian ini adalah guru SMK Negeri 1 Demak mampu melakukan simulasi dan praktik pembelajaran *distance learning* berbasis teknologi.

Kata Kunci: Distance Learning, SMK Negeri 1 Demak, Teknologi

PENDAHULUAN

Pendidikan di era digital mempengaruhi sektor pendidikan. Pendidikan mengalami perubahan yang radikal dari sisi media dan karakter peserta didik yang bersinggungan perkembangan teknologi informasi. Media semakin mengalami modifikasi dan kemudahan

dengan beberapa aplikasi yang mengubah dimensi waktu dan jarak yang diharapkan memudahkan dalam komunikasi didalam pembelajaran. Peserta didik mengalami perubahan menyesuaikan pengaruh global informasi dan kemudahan akses informasi (Markova et al., 2017; Wahidi, 2020).

Permasalahan di sekolah adalah pengembangan profesional guru sering memprihatinkan karena terbagi menjadi bagian-bagian kecil dan terpisah-pisah. Program program pre-servis sering hanya berupa kumpulan kursus-kursus. Ada jurang pemisah yang lebar antara kursus sains dengan kursus pendidikan dan antar bahasan dalam topik sains dan pendidikan itu sendiri. Para guru baru sering ditempatkan pada posisi yang paling tidak diinginkan, dengan beban mengajar yang penuh, banyak persiapan, kesulitan untuk mengajar siswa dan sedikit atau tidak adanya dukungan untuk meringankan tantangan transisi dari peran sebagai guru menjadi pekerja profesional sepenuh waktu. Guru sebagai pemegang kunci dalam komunikasi pembelajaran harus mampu mengolah komponen komunikasi dalam pembelajaran yaitu pembelajaran yang sesuai dengan potensi peserta didik.

Belajar sebagai konsep mendapatkan pengetahuan dalam praktiknya banyak dianut. Guru bertindak sebagai pengajar yang berusaha memberikan ilmu pengetahuan sebanyak-banyaknya dan peserta didik giat mengumpulkan atau menerimanya. Proses belajar mengajar ini banyak didominasi aktivitas menghafal. Peserta didik sudah belajar jika mereka sudah hafal dengan hal-hal yang telah dipelajarinya. Sudah barang tentu pengertian belajar seperti ini secara esensial belum memadai. Perolehan pengetahuan maupun upaya penambahan pengetahuan hanyalah salah satu bagian kecil dari kegiatan menuju terbentuknya kepribadian seutuhnya (Suprijono 2013: 3).

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku akibat kegiatan belajar yang mengakibatkan siswa memiliki penguasaan terhadap materi pengajaran yang disampaikan dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pengajaran (Purwanto 2011: 46). Selanjutnya, Sudjana (2012: 22) menyebutkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah siswa tersebut menerima pengalaman belajarnya. Sedangkan sumber belajar (*learning resources*) adalah semua sumber baik berupa data, orang dan wujud tertentu yang dapat digunakan oleh siswa dalam belajar, baik secara terpisah maupun secara terkombinasi sehingga mempermudah siswa dalam mencapai tujuan belajar atau mencapai kompetensi tertentu. Sumber belajar adalah bahan-bahan yang dimanfaatkan dan diperlukan dalam proses pembelajaran, yang dapat berupa buku teks, media cetak, media

elektronik, narasumber, lingkungan sekitar, dan sebagainya yang dapat meningkatkan kadar keaktifan dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran teknologi juga merupakan salah satu bentuk teknologi yang diterapkan sebagai media pembelajaran (Arsyad, 2011). Menurut penelitian Janssen et al. (2019) pembelajaran berbasis teknologi, sudah banyak diterapkan di banyak negara dan telah dinyatakan sebagai metode yang valid dan efektif yang mendukung pembelajaran praktis. Penelitian oleh Park et al. (2020) juga menunjukkan strategi pengalaman belajar berbasis teknologi efektif dalam meningkatkan secara signifikan skor pengetahuan dan keterampilan dan meningkatkan kepercayaan diri. Penggunaan pembelajaran berbasis teknologi meningkatkan proses pembelajaran dalam mata pelajaran tertentu (Barisone et al., 2019).

Seorang guru, baik guru SD, SMP, SMA Sederajat termasuk guru Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) tentunya dituntut memiliki kemampuan menerapkan pembelajaran berbasis teknologi. Salah satu Sekolah Menengah Kejuruan di Demak gurunya memiliki masalah dalam penerapan pembelajaran berbasis teknologi adalah SMK N 1 Demak. Sekolah tersebut beralamat di Jl. Sultan Trenggono No.87, Katonsari, Kec. Demak, Kabupaten Demak, Jawa Tengah 59516.

Di SMK N 1 Demak terdapat banyak permasalahan terkait dalam pendesainan dan penggunaan teknologi dalam pembelajaran khususnya dalam pembelajaran *distance learning*. Hasil wawancara dengan guru di SMK 1 Demak menjelaskan bahwa, banyak guru yang tidak paham tentang konsep pembelajaran *distance learning*, guru masih belum banyak yang terampil memanfaatkan teknologi dan aplikasi dalam pembelajaran *distance learning*, di sekolah tersebut guru juga masih bingung cara efektif dalam pelaksanaan pembelajaran *distance learning*.

Merujuk pada masalah tersebut, perlu adanya pelatihan dan pendampingan atau workshop pembelajaran *distance learning* berbasis teknologi bagi guru di SMK N 1 Demak. Berdasarkan permasalahan tersebut adapun solusi yang ditawarkan adalah dengan diadakannya pelatihan dan pendampingan atau workshop pembelajaran *distance learning* berbasis teknologi bagi guru di SMK N 1 Demak.

METODE PELAKSANAAN

Metode yang digunakan dalam pengabdian ini adalah dengan memberikan pelatihan interaktif dan pendampingan. Pendekatan pelatihan interaktif menggunakan *participant active learning* (peserta berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pendampingan pembuatan dan

penggunaan platform media berbasis teknologi). Pelatihan ini berbentuk pelatihan interaktif dan pendampingan. Di dalam proses pendampingan terjadi interaksi dua arah antara tim pengabdian dan peserta kegiatan. Hal ini bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada peserta (guru SMK Negeri 1 Demak) untuk menyumbangkan ide, pendapat, pikiran, dan pengalamannya sehingga diperoleh ilmu yang akan bermanfaat untuk pembelajaran. Metode yang digunakan dalam proses pelatihan dan pendampingan ini adalah sebagai berikut.

1. Ceramah

Metode ceramah digunakan untuk menyampaikan materi pelatihan, antara lain mengenai pengertian *distance learning*, jenis, platform, dan sampel media dalam pembelajaran berbasis teknologi.

2. Tanya jawab

Metode tanya jawab merupakan suatu cara penyampaian materi untuk pelatihan yang dilakukan dengan tujuan memberikan kejelasan suatu informasi/ pengetahuan dan konsep dengan cara mengajukan pertanyaan dan dijawab oleh pihak lain. Peserta pendampingan diberikan kesempatan untuk melakukan tanya jawab dengan tim pengabdian untuk memperoleh kejelasan atas suatu informasi yang belum diketahui atau belum jelas, dan sebaliknya.

3. Diskusi

Metode diskusi adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan melibatkan peserta pelatihan dan pendampingan dalam membahas dan memecahkan permasalahan yang ditugaskan dalam kegiatan pelatihan dan pendampingan. Metode ini bertujuan agar terjadi interaksi antara tim pengabdian dan peserta atau antara peserta dengan peserta untuk bertukar pikiran terkait ide dan gagasan masing-masing sehingga dapat menghasilkan kesepakatan bersama.

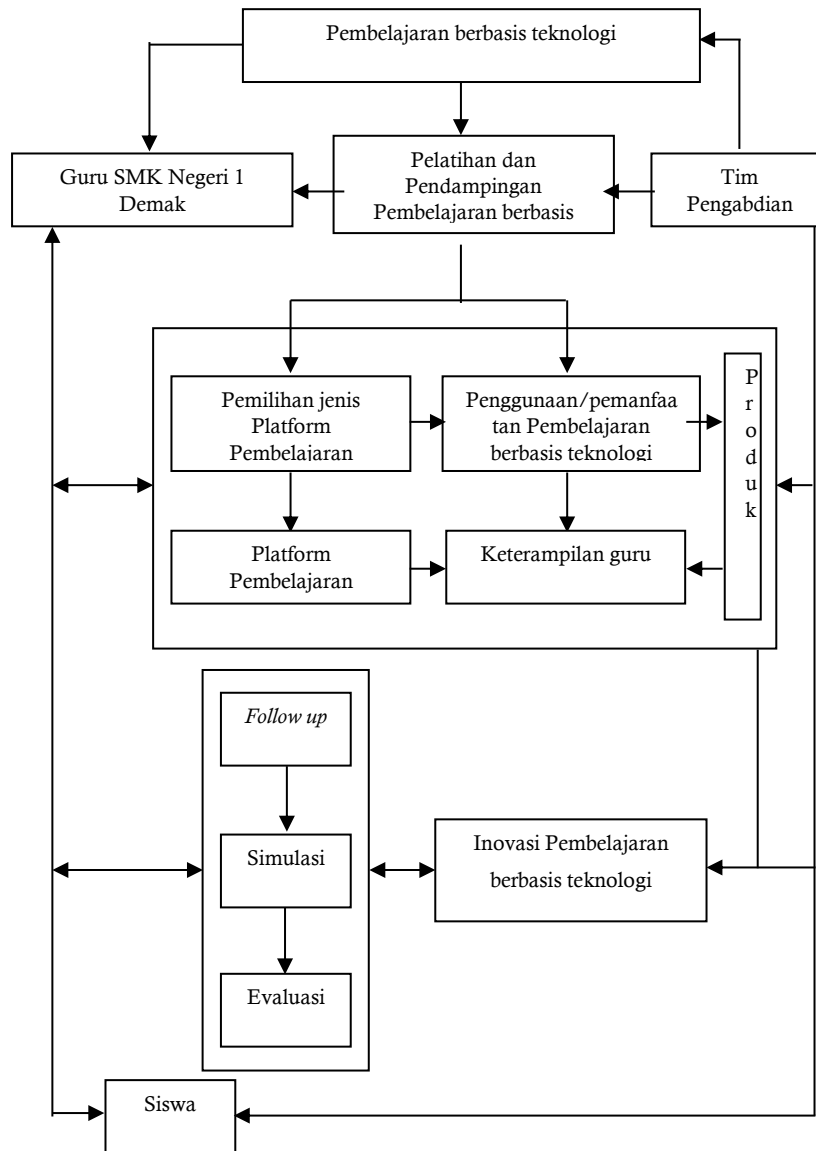
4. Penemuan

Peserta pelatihan didorong untuk menemukan suatu konsep atau pengetahuan baru terkait dengan platform media pembelajaran berbasis teknologi.

5. Simulasi dan Praktik

Simulasi merupakan kegiatan yang dilakukan pada tempat terbatas sebagai suatu *follow up* dari teori yang telah dipaparkan. Simulasi dan praktik dalam pengabdian ini berupa kegiatan pembelajaran yang dilakukan peserta pendampingan (guru SMK Negeri 1 Demak) menggunakan platform media pembelajaran berbasis teknologi.

Gambar 1 berikut menyajikan kerangka dan realisasi kegiatan program pengabdian kepada masyarakat dalam rangka membantu mitra guru SMK Negeri 1 Demak dalam memanfaatkan platform media berbasis teknologi.



Gambar 1. Kerangka Program Pengabdian kepada Masyarakat

HASIL DAN LUARAN

Pengabdian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Demak secara daring. Sekolah ini berlokasi di Jalan Sultan Trenggono, No. 87, Katonsari, Kabupaten Demak, Jawa Tengah. Hasil yang dicapai dalam kegiatan pengabdian pada masyarakat ini terdiri atas: a) perencanaan, b) pelaksanaan kegiatan pendampingan, c) tahap *follow up* kegiatan dalam bentuk pendampingan praktik pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, d) tahap simulasi, yaitu praktik mengajar menggunakan platform pembelajaran berbasis teknologi, dan e) evaluasi kegiatan.

A. Tahap Perencanaan

Tim pengabdian diminta oleh pihak sekolah untuk memberikan pelatihan dan pendampingan terkait pembelajaran berbasis teknologi. Tim bersama pihak sekolah melakukan perancangan kegiatan bersama stakeholder. Adapun rencana dan rancangan kegiatan adalah sebagai berikut.

1. Studi lapangan dan analisis kebutuhan berdasarkan fakta lapangan guna menentukan rancangan pelatihan dan pendampingan *distance learning* berbasis teknologi.
2. Perencanaan ipteks (materi praktik dan pendampingan) dari berbagai literatur tentang platform pembelajaran berbasis teknologi, serta tata cara penggunaannya sebagai bahan pendampingan bagi guru – guru SMK Negeri 1 Demak.
3. Persiapan program dengan proses sebagai berikut.
 - a. Perijinan kepada sekolah mitra (SMK Negeri 1 Demak) dengan perjanjian kerja sama pelaksanaan pengabdian.
 - b. Persiapan tempat dan platform yang digunakan untuk kegiatan pengabdian kepada masyarakat.
 - c. Persiapan alat, bahan, dan materi pengabdian.

B. Tahap Pelaksanaan (Pelatihan dan Pendampingan)

Pengabdian dilaksanakan pada bulan Juli tahun 2020 dengan *blended* (online-offline). Peserta yang terlibat adalah guru – guru kelas X sampai dengan guru kelas XII SMK Negeri 1 Demak. Tim pengabdian memberikan pendampingan pembuatan dan penggunaan platform digital dengan kegiatan sebagai berikut.

1. Pelatihan/workshop

Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan dengan metode ceramah untuk mengenalkan kepada guru tentang *distance learning* dan platform media digital berbasis teknologi. Media sinkronus dalam pembelajaran yang dapat digunakan seperti zoom, google meet, microsoft teams, weebex, jitsi meet. Media asinkronus dalam pembelajaran yang dapat digunakan seperti e-learning, youtube, instagram, dan facebook. Materi ini dipersiapkan dan disampaikan oleh tim PkM secara online ke guru SMK Negeri 1 Demak.



Gambar 2. Pelatihan *Distance Learning* Berbasis Teknologi

2. Simulasi dan Praktik

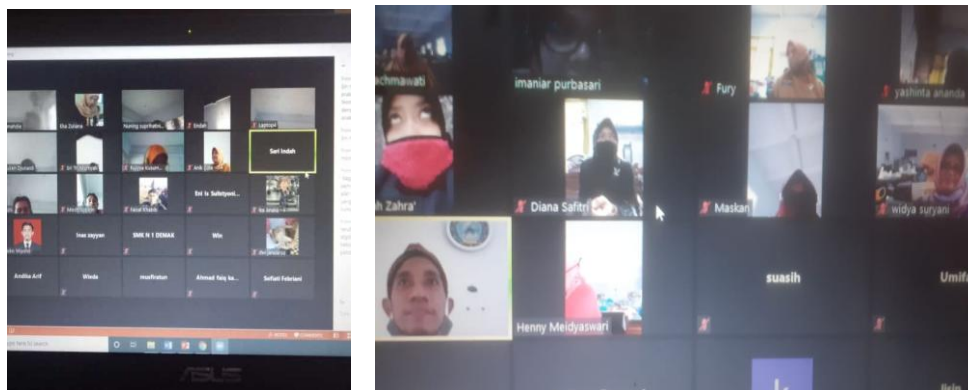
Kegiatan simulasi dan praktik ini dilaksanakan oleh para guru dari kelompok MIPA, sosial, dan bahasa dengan memperagakan cara menggunakan aplikasi-aplikasi pembelajaran online menggunakan media sinkronus maupun asinkronus. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan kedua platform media tersebut. Semua langkah-langkah pengoperasian aplikasi software tersebut diikuti dengan seksama dan dapat diterapkan saat itu juga oleh semua peserta guru.



Gambar 3. Simulasi dan Praktik Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Teknologi

3. Diskusi dan Tanya Jawab

Kegiatan diskusi dan tanya jawab ini dilaksanakan dengan mendampingi peserta, memperbanyak diskusi, dan mendengarkan kendala yang ditemukan guru ketika kegiatan berlangsung. Kegiatan ini bertujuan untuk mengidentifikasi kendala yang dihadapi, arahan solusi untuk mengatasi kendala tersebut.



Gambar 4. Diskusi dan tanya jawab

C. Tahap *Follow up* Kegiatan

Tim pengabdian melakukan pendampingan praktik uji coba pembelajaran *distance learning* berbasis teknologi. Adapun produk hasil pendampingan adalah sebagai berikut.

1. Guru mampu melakukan pembelajaran *distance learning* dengan menggunakan platform media berbasis teknologi.
2. Kreativitas guru dalam merancang media berbasis teknologi dan keterampilan guru dalam menggunakan media tersebut terwujud dalam pembelajaran online.
3. Inovasi pembelajaran yang terwujud dalam simulasi dan praktik mengajar *distance learning* berbasis teknologi.

D. Tahap Evaluasi

Di tahapan evaluasi, hasil pengabdian menunjukkan:

1. Kegiatan pelatihan dan pendampingan *distance learning* berbasis teknologi berjalan dengan lancar, aktif, kreatif, dan menyenangkan.
2. Guru-guru SMK Negeri 1 Demak dapat memanfaatkan teknologi dalam pembelajarannya.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian pelatihan dan pendampingan *distance learning* berbasis teknologi mampu memberikan insight baru bagi guru-guru di SMK Negeri 1 Demak dalam melakukan inovasi pembelajaran dengan menggunakan teknologi. Perwujudan dari hal tersebut adalah guru SMK Negeri 1 Demak memperoleh: 1) pengetahuan tentang platform media pembelajaran berbasis teknologi, 2) pengetahuan tentang cara mendesain media pembelajaran berbasis teknologi, 3) gambaran praktik pembelajaran *distance learning* berbasis teknologi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian menyampaikan terima kasih kepada LPPM Universitas Muria Kudus yang telah mendanai kegiatan pengabdian ini, serta Kepala Sekolah dan Bapak Ibu Guru SMK Negeri 1 Demak.

DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Barisone, M., Bagnasco, A., Aleo, G., Catania, G., Bona, M., Gabriele Scaglia, S., Zanini, M., Timmins, F., & Sasso, L. (2019). The effectiveness of web-based learning in supporting the development of nursing students' practical skills during clinical placements: A qualitative study. *Nurse Education in Practice*, 37, 56–61. <https://doi.org/10.1016/j.nepr.2019.02.009>
- Janssen, N., Knoef, M., & Lazonder, A. W. (2019). Technological and pedagogical support for pre-service teachers' lesson planning. *Technology, Pedagogy and Education*, 28(1), 115–128. <https://doi.org/10.1080/1475939X.2019.1569554>
- Markova, T., Glazkova, I., & Zaborova, E. (2017). Quality Issues of Online Distance Learning. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 237, 685–691. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2017.02.043>
- Park, M., Jeong, M., Lee, M., & Cullen, L. (2020). Web-based experiential learning strategies to enhance the evidence-based-practice competence of undergraduate nursing students. *Nurse Education Today*, 91, 104466. <https://doi.org/10.1016/j.nedt.2020.104466>
- Purwanto. (2011). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sudjana, N. (2012). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suprijono, A. (2013). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wahidi, A. (2020). Strategi Pembelajaran Inovatif Era Merdeka Belajar dan New Normal Berbasis Digital. *Prosiding Seminar Nasional Merdeka Belajar UNS Surakarta*.