



**SOCIALIZATION OF THE USE OF ONLINE LEARNING APPLICATIONS FOR VOCATIONAL SCHOOL 5
TEACHERS IN BENGKULU CITY**

**SOSIALISASI PENGGUNAAN APLIKASI PEMBELAJARAN ONLINE UNTUK GURU SMK 5 DI KOTA
BENGKULU**

¹Fadlul Amdhi Yul, ²Niska Ramadani

¹Universitas Dehasen Bengkulu

2STIKES Septa Bakti Bengkulu

Email: Fadlulamdhi@unived.ac.id, niskaramadani88@gmail.com

ABSTRACT

Covid-19 Pandemic supports the world community about the meaning of life, learning goals and the nature of success. If so far humans have changed their lives in fast-paced interactions, endless work, and the pursuit of economic growth targets in the competition system. However, the Corona spreading virus (Covid-19) which has become a major crisis of modern humans, our freedom to breathe, to stop the vortex system, and to look back at life, family and social environment in the true sense. Humans are issued 'stop' from their routine, to interpret what is sought from life. E-learning is an internet application that can connect between educators and students in online learning spaces. E-learning is limited to educators and students, especially in terms of time, space, conditions, and circumstances (Darmawan, 2014: 10). The use of e-learning is not new anymore or that we are familiar with the term open source, open source e-learning that can be used is an application that consists of zoom, googleclassroom and so forth.

Keywords: *Online learning; zoom application; googleclassroom application;*

ABSTRAK

Pandemi Covid-19 memaksa masyarakat dunia mendefinisikan makna hidup, tujuan pembelajaran dan hakikat kemanusiaan. Jika selama ini manusia-manusia dipaksa hidup dalam situasi serba cepat, pekerjaan tanpa henti, dan kejaran target pertumbuhan ekonomi dalam sistem kompetisi. Namun, persebaran virus Corona (Covid-19) yang menjadi krisis besar manusia modern, memaksa kita untuk sejenak bernafas, berhenti dari pusaran sistem, serta melihat kembali kehidupan, keluarga, dan lingkungan sosial dalam arti yang sebenarnya. Manusia dipaksa 'berhenti' dari rutinitasnya, untuk memaknai apa yang sebenarnya dicari dari kehidupan. E-learning merupakan aplikasi internet yang dapat menghubungkan antara pendidik dan peserta didik dalam sebuah ruang belajar online. E-learning tercipta untuk mengatasi keterbatasan antara pendidik dan peserta didik, terutama dalam hal waktu, ruang, kondisi, dan keadaan (Darmawan, 2014:10). Penggunaan e-learning sudah bukan hal yang baru lagi atau yang kita kenal dengan istilah open source, e-learning open source yang dapat digunakan yaitu aplikasi berupa zoom, googleclassroom dan lain sebagainya.

Kata kunci: Pembelajaran onlien; aplikasi zoom; aplikasi googleclassroom;

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 memaksa masyarakat dunia mendefinisikan makna hidup, tujuan pembelajaran dan hakikat kemanusiaan. Jika selama ini manusia-manusia dipaksa hidup dalam situasi serba cepat, pekerjaan tanpa henti, dan kejaran target pertumbuhan ekonomi



dalam sistem kompetisi. Namun, persebaran virus Corona (Covid-19) yang menjadi krisis besar manusia modern, memaksa kita untuk sejenak bernafas, berhenti dari pusaran sistem, serta melihat kembali kehidupan, keluarga, dan lingkungan sosial dalam arti yang sebenarnya. Manusia dipaksa 'berhenti' dari rutinitasnya, untuk memaknai apa yang sebenarnya dicari dari kehidupan.

Indonesia punya tantangan besar dalam penanganan Covid-19. Dari semua aspek yang menjadi tantangan saat ini, saya konsentrasi pada aspek pendidikan, yang esensial untuk didiskusikan. Aspek pendidikan menjadi konsentrasi penulis, karena telah berpuluh tahun bergelut di bidang ini dalam kapasitas sebagai peneliti, praktisi hingga perumus kebijakan. Pandemi Covid-19 memaksa kebijakan social distancing, atau di Indonesia lebih dikenal sebagai physical distancing (menjaga jarak fisik) untuk meminimalisir persebaran Covid-19. Jadi, kebijakan ini diupayakan untuk memperlambat laju persebaran virus Corona di tengah masyarakat. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemdikbud) merespon dengan kebijakan belajar dari rumah, melalui pembelajaran daring dan disusul peniadaan Ujian Nasional untuk tahun ini (TimesIndonesia.Co.id/April2020)

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang saat ini berkembang begitu pesat. Semua perkembangan dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi dikembangkan dengan tujuan untuk memberikan kemudahan bagi manusia dalam melaksanakan tugas dan kepentingannya. Banyak sekali bagian ilmu pengetahuan dan teknologi yang mengalami perkembangan yang begitu pesat, hal itu didukung oleh sumber daya manusia yang memadai dan berkualitas. Salah satu bentuk perkembangan teknologi itu adalah dari sektor teknologi informasi dan yang lebih khusus lagi dalam dunia komputer. Dunia teknologi terus menerus mengalami perkembangan yang tentunya semakin membuat jaminan kemudahan dan kemajuan teknologi bagi penggunaannya.

Perkembangan teknologi yang semakin maju juga ikut berpengaruh terhadap kemajuan pendidikan, sehingga mampu membantu meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Perkembangan multimedia dan teknologi informasi, serta penggunaan internet sebagai teknik baru pengajaran, telah membuat perubahan radikal dalam proses tradisional mengajar (Wang et al. 2007). Teknologi dalam pendidikan berperan dalam memberikan kemudahan bagi guru maupun peserta didik untuk mempermudah proses pembelajaran terlebih lagi untuk para peserta didik yang kesulitan dalam memahami pelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas. Belajar di luar kelas dapat dilaksanakan secara mandiri dengan memanfaatkan berbagai media. Media yang dapat dimanfaatkan antara lain: video pembelajaran, *ebook*, VCD, komputer, internet, televisi, radio, dan media lainnya. Proses pembelajaran yang memanfaatkan media elektronik (TV, radio, komputer) disebut dengan *e-learning*.

E-learning merupakan aplikasi internet yang dapat menghubungkan antara pendidik dan peserta didik dalam sebuah ruang belajar *online*. *E-learning* tercipta untuk mengatasi keterbatasan antara pendidik dan peserta didik, terutama dalam hal waktu, ruang, kondisi, dan keadaan (Darmawan, 2014:10). Penggunaan *e-learning* sudah bukan hal yang baru lagi atau yang kita kenal dengan istilah *open source*, *e-learning open source* yang dapat digunakan yaitu aplikasi berupa zoom, googleclassroom dan lain sebagainya

METODE

1. Khalayak Sasaran

Khalayak sasaran kegiatan pengabdian ini adalah guru SMK 5 Kota Bengkulu

2. Metode Kegiatan Pengabdian



Metode kegiatan pengabdian ini adalah Demonstrasi yang dilakukan secara online berupa live youtube dan video recorder yang disebarakan melalui group WA. Metode demonstrasi dipilih untuk menunjukkan suatu proses kerja sehingga dapat memberikan kemudahan bagi peserta pelatihan. Demonstrasi dilakukan oleh tim pengabdian sebagai nara sumber dengan harapan peserta pelatihan dapat melaksanakan praktek secara sempurna sesuai dengan petunjuk yang telah diberikan oleh nara sumber

Langkah-langkah kegiatan dalam pengabdian ini melalui tahapan-tahapan berikut ini:

1. Ceramah tentang konsep pembelajaran online .
2. Ceramah tentang penggunaan aplikasi zoom
3. Ceramah tentang penggunaan aplikasi googleclassroom
4. Diskusi atau tanya jawab dan solusi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian pada Masyarakat kepada guru-guru SMK 5 Kota Bengkulu ini telah dilaksanakan pada hari sabtu tanggal 21 April 2020, sudah terlaksana dengan persentase 100%. Adapun kegiatan-kegiatan yang telah dilakukan oleh tim pengabdian pada masyarakat tersebut adalah; mempresentasikan cara penggunaan aplikasi zoom, mempresentasikan cara penggunaan aplikasi googleclassroom. Kegiatan ini dilakukan oleh tim pengabdian yang melibatkan guru yang beraktifitas di SMK 5 Kota Bengkulu Setelah semua persiapan diadakan, maka dilaksanakan dengan melakukan sosialisasi menggunakan media sosial seperti youtube dilakukan live streaming serta chat langsung via WA Grup.

Hasil dari kegiatan ini adalah guru yang terlibat mendapatkan ilmu dan manfaat yang besar dengan diterapkan pembelajaran secara online, sehingga aplikasi yang digunakan guru dalam pembelajaran sudah familiar dan mudah dalam pengoperasian, sehingga kami dari tim pengabdian kepada masyarakat mendapat apresiasi dari kepala sekolah yang sangat mendukung kegiatan ini di dalam menghadapi wabah covid19 ini. Walaupun ada beberapa guru yang sudah senior atau sudah berumur yang masih bingung dalam menggunakan beberapa aplikasi pembelajaran online ini, namun kami dari tim pengabdian masyarakat tetap mengajarkan dan mensosialisasikan dengan baik.

Dari kegiatan tersebut guru menyadari pentingnya sosialisasi yang dilakukan merupakan upaya dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa yang di masa pandemik ini.

KESIMPULAN

Simpulan

Kegiatan pengabdian sudah sampai pada tahap kepedulian terhadap aktifitas belajar siswa dan perubahan cara belajar secara online dalam mencegah gagal dalam pembelajaran. Perlunya manajemen yang lebih baik dalam pengolahan pembelajaran online. Perlunya pemahaman dan pengetahuan guru tentang penggunaan aplikasi pembelajaran tambahan lainnya.

Saran

Agar kegiatan ini dapat berjalan secara berkelanjutan, diharapkan guru dan Dinas pendidikan dapat memberikan fasilitas dalam hal peningkatan kualitas guru dalam pemahaman dan penggunaan media online dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA



- Alshomrani, S. (2012). Evaluation of technical factors in distance learning with respect to open source LMS. *Asian Transactions on Computers*, 2(1), 1117. Diunduh pada 25 Februari 2017).
- Arora, D., Lihitkar, S. R., & Lihitkar, R. S. (2015). Creating blended learning with virtual learning environment: A comparative study of open source virtual learning software. *International Journal of Information Dissemination and Technology*, 5(2), 87.
- Arikunto, suharsimi, 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan praktek*, Jakarta: Rineke Cipta.
- Chaeruman, Uwes A. 2013. *E-learning dalam Pendidikan Jarak Jauh*. Dalam Prawiradilaga, Dewi Salma dkk. *Mozaik Teknologi Pendidikan E-learning*. Hlm 28-47. Jakarta: Kencana