

# Upaya Peningkatan Layanan Pembelajaran Dengan Menggunakan E-Learning

Muhammad Riska<sup>1\*</sup>, Iwan Suhardi<sup>2\*</sup>  
*Universitas Negeri Makassar*

\*[muhammadrbabo@unm.ac.id](mailto:muhammadrbabo@unm.ac.id)

## ABSTRAK

Tujuan utama dari kegiatan program kemitraan masyarakat (PKM) ini agar guru mampu memanfaatkan sarana teknologi informasi dan komunikasi untuk mendukung penyampaian materi ajar sehingga kegiatan belajar mengajar menjadi mudah, tujuan pembelajaran tercapai, interaktif, menarik, dan menyenangkan. Memperkenalkan e-learning agar guru dapat menambah konten e-learning sekolah untuk mendukung dan meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dengan model online. Karena di SMKN4 Jeneponto pengetahuan guru dalam memanfaatkan internet sebagai media pembelajaran yang mampu diberdayakan, pendistribusian materi ajar yang tidak sistematis, masih banyaknya guru yang belum mengetahui membuat dan mengolah e-learning khususnya kelase, serta belum bisanya materi ajar di akses secara online dan dimana saja. Metode pembelajaran online merupakan salah satu solusi untuk diterapkan di SMKN 4 Jeneponto sebagai mitra untuk mendampingi metode pembelajaran konvensional. Platform e-learning yang digunakan adalah kelase yang merupakan produk buatan anak muda Indonesia. Luaran yang diharapkan. 10 orang guru mampu memahami pemanfaatan internet sebagai salah satu sumber belajar dan sebagai sarana belajar khususnya menggunakan e-learning dengan menggunakan kelase. mampu membuat dan mengelolah e-learning kelase, dan memiliki kelas online di e-learning kelase untuk setiap mata pelajaran yang di ampuh. Metode yang digunakan dalam pengabdian ini observasi, membagikan modul kelase, workshop untuk membuat kelas online di kelase. Hasil dari PKM ini adalah sepuluh guru telah memahami bagaimana cara membuat kelas online di kelase serta mampu untuk mengolah kelas online yang telah dibuat. Guru mampu membuat kelas dan sesi pertemuan, juga memasukkan materi dan tugas online.

Kata Kunci: Pembelajaran, *E-Learning*, *kelase*

### A. Analisis Situasi

Pembelajaran adalah proses komunikasi antara siswa, guru, dan bahan ajar. Banyak yang mempengaruhi proses pembelajaran, baik dari siswa, guru, fasilitas, serta lingkungan. Siswa yang aktif dan kreatif didukung fasilitas dan guru yang menguasai materi serta metode pembelajaran yang PAIKEM (Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif Efektif dan Menyenangkan) akan semakin menambah kualitas pembelajaran. Tetapi untuk mencapai hasil belajar yang maksimal masih banyaknya faktor yang menjadi permasalahan yang harus diatasi. Silberman (2006) kalangan pendidik telah

menyadari bahwa peserta didik memiliki bermacam cara belajar. Ada peserta didik yang gaya belajar dengan auditori, visual, dan kinestetik. Maka dari itu dibutuhkan media dengan nilai komunikasi tinggi yang mampu diakses kapan saja dan dimana saja oleh guru dan siswa agar pelayanan terhadap pembelajaran meningkat.

### B. Permasalahan Mitra

Dari penjelasan di atas permasalahan mitra yang harus diatasi adalah;

1. Kurangnya pengetahuan guru dalam memanfaatkan internet sebagai salah satu

media pembelajaran yang mampu diberdayakan.

2. Pendistribusian materi ajar yang tidak sistematis dan masih menggunakan flasdisk
3. Permasalahan guru yang belum mengetahui membuat dan mengelolah e-learning kelase.
4. Permasalahan siswa hanya bisa meminta file kepada guru dan dilihat di komputer rumah atau bahkan hanya bisa di printout/photocopy, dimana ilustrasi dalam bentuk video yang ada pada powerpoint tidak juga sampai ke siswa.

Dari permasalahan di atas, maka dianggap perlunya ada solusi untuk membantu mereka menghadapi permasalahan dalam proses pembelajaran. Metode pembelajaran online merupakan salah satu solusi untuk diterapkan di kedua sekolah mitra untuk mendampingi metode pembelajaran konvensional. Metode pembelajaran online dengan e-learning adalah sarana elektronik dengan menggunakan internet, guru dan siswa mampu berinteraksi secara *synchronus* dan *asynchronus*. Siswa tidak perlu duduk di dalam kelas untuk menyimak materi, tetapi siswa mampu mengakses materi dan berbagai sumber belajar dimana saja dan kapan saja asal terkoneksi dengan internet. Dengan proses tersebut memungkinkan proses belajar lebih efektif sebab kesempatan berinteraksi dengan guru, teman, dan sumber belajar terbuka lebih luas. Metode ini juga bisa mengatasi kendala jarak, maka dari pertimbangan tersebut maka PKM ini diharapkan dengan pengembangan *e-learning* Kelase mampu meningkatkan kapasitas bagi guru kedua sekolah tersebut serta guru dan siswa mampu memanfaatkan TIK dalam proses belajar mengajar.

### C. Pengertian E-Learning Kelase

*E-Learning* merupakan singkatan dari *elektronik learning* dalam bahasa Indonesia diartikan pembelajaran elektronik. Belum adanya definisi yang baku membuat setiap orang memiliki penafsiran yang berbeda-beda tentang

*e-learning*. Menurut *The ILRT of Bristol University* dalam Surjono (2013) mendefinisikan *e-learning* sebagai penggunaan teknologi elektronik untuk mengirim, mendukung, dan meningkatkan pengajaran, pembelajaran dan penilaian. Sedangkan menurut Munir (2008) *e-learning* berarti pembelajaran dengan menggunakan media atau jasa bantuan perangkat elektronika. Tetapi istilah *e-learning* pada umumnya diartikan sebagai pembelajaran yang memanfaatkan teknologi internet untuk mendistribusikan materi dan tugas pembelajaran sehingga peserta didik dapat mengakses kapan saja dan dimana saja.

Menurut Yazdi. M (2013) Karakteristik *e-learning*, antara lain. Pertama, Memanfaatkan jasa teknologi elektronik; di mana guru dan siswa, siswa dan sesama siswa atau guru dan sesama guru dapat berkomunikasi dengan relatif mudah dengan tanpa dibatasi oleh hal-hal yang protokoler. Kedua, Memanfaatkan keunggulan komputer (digital media dan *computer networks*). Ketiga, Menggunakan bahan ajar bersifat mandiri (*self learning materials*) disimpan di komputer sehingga dapat diakses oleh guru dan siswa kapan saja dan di mana saja bila yang bersangkutan memerlukannya. Keempat, Memanfaatkan jadwal pembelajaran, kurikulum, hasil kemajuan belajar dan hal-hal yang berkaitan dengan administrasi pendidikan dapat dilihat setiap saat di komputer.

### D. SOLUSI YANG DITAWARKAN DAN LUARAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini akan dilaksanakan di 1 sekolah mitra, nantinya akan diberi pelatihan pembuatan *e-learning* dengan menggunakan kelase kepada guru SMKN 4 Jeneponto Kabupaten Jeneponto, Provinsi Sulawesi Selatan. Target kegiatan ini adalah 10 orang guru yang berasal dari sekolah mitra. Dari data survey yang dilakukan bahwa belum adanya guru dari kedua sekolah tersebut yang mampu membuat dan mengelolah secara

maksimal pembelajaran online dengan memanfaatkan *e-learning* kelase. Untuk itu melalui workshop akan memperkenalkan, melatih untuk membuat *e-learning*, dan mengelolah *e-learning* kelase sehingga mampu maksimal menggunakannya.

#### **E. Tim Pelaksana**

Jenis kepakaran yang diperlukan dalam menyelesaikan persoalan mitra dalam kegiatan Pengabdian pada Masyarakat ini adalah Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer dan penguasaan IT yang baik. Muhammad Riska, S.Pd., M.Pd., yang bersangkutan adalah Dosen pengampuh matakuliah di bidang Teknik Informatika dan Komputer, Web Programming, E-Learning, Rekayasa Perangkat Lunak dan lain-lain pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Jurusan Pendidikan Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar, memiliki pengalaman sebagai penyusun modul bidang multimedia, trainer bidang *e-learning* dan pendidikan jarak jauh dan narasumber terkait dengan bidangnya. Dr. Iwan Suhardi, M.T. yang memiliki keahlian di bidang pendidikan dan elektro yang merupakan dosen senior di Jurusan Pendidikan Teknik Elektro Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer.

Hasil kegiatan PKM Peningkatan layanan pembelajaran dengan *e-learning* kelase terlihat guru-guru sangat antusias mengikuti kegiatan awal sampai akhir. Guru dipandu untuk membuat dan mengelolah kelas online, guru mengikuti dengan praktek langsung sehingga memudahkan guru untuk membuat kelas, membuat sesi pertemuan, serta menambahkan aktifitas. Selain itu juga guru merasakan manfaat penggunaan *e-learning* kelase dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil diskusi awal kegiatan guru-guru sudah ada gambaran tentang *e-learning* tetapi masih minim pengetahuan dalam menggunakan, khususnya *e-learning* Kelase. Setelah pengabdian

ini peserta mengharapkan adanya tindak lanjut untuk meningkatkan kemampuannya dalam pengelolaan TIK dan *E-Learning* Kelase pada umumnya.

#### **F. Hasil dan Pembahasan**

Penggunaan *e-learning* dan alam proses pembelajaran saat ini bukan lagi merupakan hal yang baru bagi guru-guru. Misalnya saja kegiatan guru pembelajaran (GP) yang dengan *system in-on* dengan membagi 2 pertemuan *online* dan *offline*, *system online* menggunakan kelas online untuk berkomunikasi. Belum lagi saat ini untuk melakukan Pendidikan Profesi Guru (PPG) wajib untuk melakukan kuliah penyamaan persepsi dengan pendekatan *online* menggunakan *e-learning*. Berdasarkan Undang-Undang Perguruan Tinggi nomer 12 tahun 2012, pasal 31 tentang Pendidikan Jarak Jauh (PJJ) menjelaskan bahwa PJJ merupakan proses belajar mengajar yang dilakukan secara jarak jauh melalui penggunaan berbagai media komunikasi.

Begitu juga dengan pembelajaran setiap hari, perkembangan teknologi yang begitu pesat membuat proses belajar juga berubah. Dari pertemuan tatap muka dengan catatan manual dan menulis di papan tulis berubah ke penggunaan teknologi komputer dan proyektor sebagai bahan presentasi. Dari penyajian secara elektronik media presentasi, saat ini penggunaan media online merupakan salah satu alternatif proses pembelajaran. Maka dari itu kegiatan ini untuk membekali guru-guru dalam mengembangkan proses pembelajaran secara online.

Pelaksanaan peningkatan pelayanan pembelajaran dengan *e-learning* kelase ini dimulai dengan dibuka oleh wakil kepala sekolah bagian kurikulum SMKN 4 Jeneponto bapak Muzakkir, wakil kepala sekolah memaparkan pentingnya pengetahuan tentang penggunaan *e-learning* dalam proses pembelajaran saat ini dengan menceritakan pengalaman-pengalaman beliau. Setelah itu Materi pengantar di bawakan

oleh ketua pengabdian Muhammad Riska, S.Pd., M.Pd., menjelaskan tentang e-learning secara umum dan materi tentang e-learning kelas sampai pada bagaimana mengelola kelas.

Setiap peserta membuat kelas online sesuai mata pelajaran yang di ampuh, setelah membuat kelas peserta membuat aktifitas di kelas, seperti membuat bahan bacaan, forum diskusi, tugas, latihan atau kuis. Selain itu juga peserta juga telah memperbaharui akun mereka, mengganti gambar profil, sampul dan data diri.

Setelah peserta memiliki kelas, satu peserta mempresentasikan kelas yang telah dibuat. Peserta lain memberi masukan berdasarkan pengalaman membuat kelas mereka masing-masing. Dari hasil workshop yang dilakukan kurang lebih 90% peserta mengerti dan mampu mengaplikasikan langsung materi yang diberikan oleh narasumber. Ini terbukti dengan jadinya 10 kelas online yang telah dibuat oleh peserta walaupun masih prototype yang akan dikembangkan di hari yang lain.

Di samping itu, selama kegiatan workshop dapat pula diketahui unsur-unsur penunjang maupun penghambat dalam kegiatan tersebut. Faktor pendukung dalam pelaksanaan pelatihan

ini adalah bahwa para peserta menunjukkan minat dan kemauan yang kuat untuk menguasai materi workshop yang diberikan, sedangkan unsur penghambat adalah waktu yang terbatas sehingga untuk pembuatan secara lengkap kelas online harus secara mandiri dan pendampingan secara online.

## **G. Daftar Pustaka**

- Munir. (2008). *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Silberman, M. L. (2006). *Active Learning "101 Cara Belajar Siswa Aktif"*. Bandung: Nusamedia.
- Surjono, H. D. (2013). *Membangun Course E-Learning Berbasis Moodle*. Yogyakarta: UNY Press.
- Yazdi, M. (2012). E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Ilmiah Foristek Vol. 2, No. 1, 147*.