

## **PELATIHAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS E-LEARNING, PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN DAN SCHOOLGY PENUNJANG PEMBELAJARAN DARING UNTUK GURU SMK**

Tuti Iriani<sup>1</sup>, Anisah<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Universitas Negeri Jakarta

Email : [tutiiriani@unj.ac.id](mailto:tutiiriani@unj.ac.id)

### **Abstract**

*Changes in learning patterns from offline to online have an impact on the quality of learning. Therefore, teacher creativity in using various media is essential. This Community Service activity aims to provide training to SMK teachers in the field of Technology and Engineering regarding the making of learning videos and Schoology to support online learning. Activities were carried out in online seminars using the Zoom platform and live streaming on YouTube within 180 minutes. The presentation of material on making videos and Schoology is into three main parts, namely 1) understanding of enjoyable online learning, 2) how to make learning videos simply, and 3) tutorials using Schoology. In general, this community service activity provides an introduction and understanding of making videos simply and using Schoology to support online learning.*

*Keyword : E-learning, Video, Schoology*

### **Abstrak**

*Perubahan pola pembelajaran dari luring menjadi daring memberikan dampak terhadap kualitas pembelajaran. Kreativitas guru dalam menggunakan berbagai media sangat penting. Tujuan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini adalah memberikan pelatihan kepada Guru SMK bidang Teknologi dan Rekayasa mengenai pembuatan video pembelajaran dan Schoology untuk penunjang pembelajaran daring. Kegiatan yang dilaksanakan dalam bentuk seminar daring menggunakan platform Zoom dan livestreaming di YouTube dalam waktu 180 menit. Paparan materi mengenai pembuatan video dan schoology ini dibagi menjadi tiga bagian utama, yaitu 1) pemahaman tentang pembelajaran daring yang menarik, 2) cara membuat video pembelajaran dengan cara sederhana dan 3) Tutorial menggunakan schoology. Secara umum dapat disimpulkan bahwa kegiatan Pengabdian kepada masyarakat ini memberikan pengenalan dan pemahaman mengenai pembuatan video dengan cara yang sederhana serta menggunakan schoology untuk penunjang pembelajaran daring.*

*Keyword : E-learning, Video, Schoology*

### **1. PENDAHULUAN (Introduction)**

Sesuai dengan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan pada saat perlunya perluasan Covid19, perubahan sistem pembelajaran dari pembelajaran tatap muka menjadi pembelajaran daring juga mengalami perubahan. Sistem pembelajaran *online* adalah sistem pembelajaran yang dilakukan dengan melalui jaringan internet dan berbagai platform seperti *Zoom, Google Meet, Whats Up, Google Class Room, e-learning*, dll. Kurangnya pengetahuan tentang *platform* yang mendukung pembelajaran pasti akan berdampak pada proses pembelajaran. Siswa akan bosan belajar hanya dengan menggunakan aplikasi *WhatsApp, Google Classroom* atau *Zoom* terus menerus. Penggunaan aplikasi *whatsapp* dengan fungsi yang terbatas mengakibatkan guru hanya memberikan materi berupa video dan tugas materi bacaan pada buku materi milik siswa. Pengumpulan tugas masih dianggap cara konvensional, yaitu tugas ditulis dalam buku kemudian difoto dan dikirim ke grup *WhatsApp*. Dengan metode seperti itu, waktu guru untuk mengoreksi tugas siswa menjadi tidak efisien dan hal ini menurut [1], menyulitkan guru untuk membuat siswa senang belajar.

Perubahan pola pembelajaran dari luring ke pola pembelajaran daring, menuntut guru untuk dapat mendesain media pembelajaran sebagai inovasi. Perkembangan teknologi yang

pesat sangat menuntut kompetensi guru untuk dapat memiliki kreativitas dalam menyajikan media pembelajaran. Penguasaan teknologi mutlak diperlukan dan harus dikuasai guru terutama jika akan menerapkan *e-learning*. Tanpa penguasaan teknologi, terutama computer dan Internet maka pembelajaran menjadi tidak efektif. Terutama pada materi-materi yang bersifat prosedural. Kemampuan menggunakan berbagai media dan platform untuk memudahkan pembelajaran dan membuat pembelajaran menarik sangat diperlukan.

Pembelajaran *online* adalah langkah maju yang besar dalam sistem pendidikan modern. E-learning ini memiliki efek mentransformasikan pendidikan konvensional ke dalam bentuk digital, baik dari segi isi maupun sistemnya. [1] menyatakan bahwa e-learning adalah jenis belajar mengajar yang memungkinkan bahan ajar diberikan kepada siswa dengan menggunakan Internet, Intranet atau sarana jaringan komputer lainnya. E-learning juga dapat diartikan sebagai upaya siswa dengan sumber belajarnya (database, ahli/guru dan perpustakaan) secara fisik terpisah atau bahkan terpisah. E-learning telah menjadi salah satu tren yang bergerak paling cepat [2] dan bertujuan untuk menyediakan infrastruktur yang dapat dikonfigurasi yang mengintegrasikan materi pembelajaran, alat, dan layanan ke dalam satu solusi untuk membuat dan menyampaikan konten pelatihan atau pendidikan dengan cepat, efektif, dan ekonomis [3]. E-learning semakin dikenal sebagai salah satu cara untuk memecahkan masalah pendidikan melalui penerapan TIK. Penggunaan pembelajaran online yang tepat dapat meningkatkan hasil belajar. Menurut [4], beberapa dari manfaat pembelajaran daring adalah membuat proses belajar mengajar efisien dan lebih efisien karena membutuhkan waktu lebih sedikit, waktu dan biaya. Selain itu, e-learning juga memudahkan siswa untuk mengakses materi pembelajaran dengan menggunakan sumber belajar yang berbeda. Interaksi antara siswa dapat terjalin lebih baik dengan menggunakan sistem aplikasi yang berbeda yang selanjutnya dapat meningkatkan kefasihan siswa dalam materi yang diberikan baik di dalam maupun di luar kelas. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa proses pengembangan pengetahuan e-learning menjadi lebih luas, dimana proses dapat berlangsung dimana saja dan kapan saja selama ada dukungan perangkat. Penelitian telah menunjukkan bahwa siswa mendapat manfaat dari pembelajaran menggunakan e-learning [5]–[7]. Beberapa keunggulannya adalah: menawarkan fleksibilitas dari segi waktu dan tempat; menghemat waktu dan uang lembaga pendidikan; mempromosikan pembelajaran mandiri dan mandiri dengan memfasilitasi kegiatan yang berpusat pada siswa; menciptakan lingkungan belajar kolaboratif dengan menghubungkan setiap siswa dengan profesional dan teman sebaya yang terpisah secara fisik; memungkinkan akses tak terbatas ke bahan ajar online; dan memungkinkan Anda memperbarui dan memelihara pengetahuan dengan cara yang lebih tepat waktu dan efisien.

Salah satu media pembelajaran yang sering diaplikasikan pada E-learning adalah video. Video adalah media yang kaya dan kuat yang digunakan dalam e-learning, karena video dapat menyajikan informasi dengan cara yang menarik dan konsisten. Video memungkinkan siswa untuk melihat objek aktual dan adegan realistis, melihat urutan gerakan, dan mendengarkan narasi. [8]

Permasalahan utama bagi mitra adalah merancang media pembelajaran online yang mudah digunakan siswa. Platform aplikasi online yang digunakan tidak hanya sederhana, tetapi juga tidak memakan banyak paket internet. Ini harus diperhitungkan karena materi pelajaran di SMK cukup banyak. Peran aktif guru dalam media pembelajaran juga memotivasi siswa untuk

belajar mandiri. Guru sebagai pelaksana pembelajaran harus mewaspadai kondisi tersebut, apalagi beradaptasi dengan revolusi industri 4.0. Oleh karena itu, pendidik harus merancang media pembelajaran berbasis teknologi yang tepat untuk menciptakan kondisi belajar yang nyaman.

Solusi dari permasalahan tersebut adalah dengan mengadakan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat untuk mengimplementasikan inovasi-inovasi yang dirancang agar pembelajaran tetap mengalir, interaktif, dan menyenangkan di masa pandemi Covid19. Dengan merancang materi edukasi berupa video edukasi. Dalam sebuah video pembelajaran berisi kumpulan audio atau video pembelajaran instruktur, powerpoint, serta dapat dianimasikan dan dibuat Schoology. Schoology sebagai bagian dari *Learning Management System* Schoology merupakan salah satu laman *web* yang berbentuk *web* sosial. Schoology adalah bagian dari sistem manajemen pembelajaran yang juga dapat digunakan sebagai media sosial, Situs ini menawarkan kegiatan pembelajaran online dan memiliki antarmuka seperti Facebook, sehingga memudahkan guru dan siswa untuk menggunakannya. Dalam penggunaannya terbagi menjadi dua bagian, yaitu akun sekolah untuk guru dan siswa. Akun guru dirancang untuk membuat dan mengelola materi mata pelajaran, dan akun tersebut memungkinkan siswa menggunakan materi yang dibuat oleh guru.

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini juga dilakukan untuk memenuhi keinginan guru dalam mensiasati pembelajaran daring agar tidak membosankan sehingga dapat memotivasi siswa. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan didapatkan hasil bahwa penggunaan *Learning Management System* di kalangan guru SMK belum menjadi opsi utama saat guru ingin menyelenggarakan pembelajaran. Hal ini terjadi akibat kurangnya kompetensi guru dalam memberikan materi melalui *Learning Management System*, tidak ada pengembangan khusus kepada keseluruhan guru mata pelajaran untuk mengembangkan pembelajarannya dengan menggunakan *Learning Management System*. Keadaan ini dapat menyebabkan merosotnya minat belajar siswa sehingga menurunkan hasil belajar. Oleh karena itu guru-guru di seluruh Indonesia akan diberikan pelatihan mengenai penggunaan *Learning Management System* dalam proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

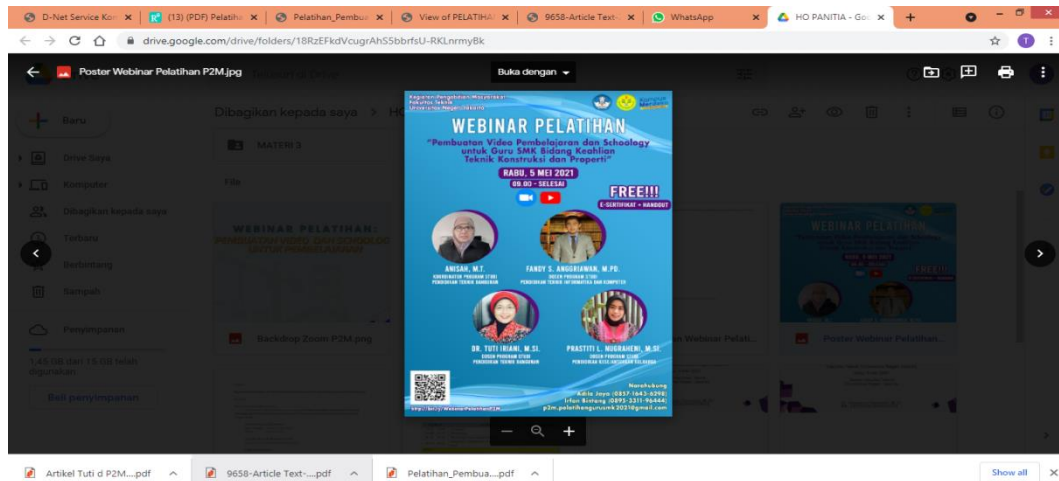
Dengan pelatihan ini diharapkan guru dapat memanfaatkan perkembangan teknologi (komputer, internet, dan perangkat lunak) dalam upaya meningkatkan hasil belajar, selain tentunya menciptakan belajar yang menarik dan menyenangkan.

## **2. METODE PELAKSANAAN (*Materials and Method*)**

Dalam kegiatan ini, partisipasi mitra adalah sebagai pihak yang akan mengimplementasikan pembuatan *video* pembelajaran dan *Schoology*. Mereka adalah guru SMK bidang Teknologi Rekayasa. Metode pelaksanaan kegiatan ini adalah webinar yaitu Pelatihan pembuatan Video pembelajaran dan penggunaan Schoology. Peserta pada pelatihan ini adalah guru SMK dan mahasiswa Pendidikan Teknik Bangunan UNJ. Materi pelatihan membahas: (1) Mempersiapkan pembelajaran daring yang menarik, interaktif dan kreatif.; (2) Penjelasan mengenai pembuatan video pembelajaran dengan sederhana dan (3) informasi seputar pemanfaatan e-learning berbasis Schoology, seperti pengenalan Schoology, proses mendaftar di Schoology, hingga pengenalan fitur-fitur dan keunggulan dari Schoology. Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini diawali dengan Penyebaran flyer, Pendaftaran peserta, Pemberian Pretest, Pelaksanaan webinar dan Pemberian Postest.

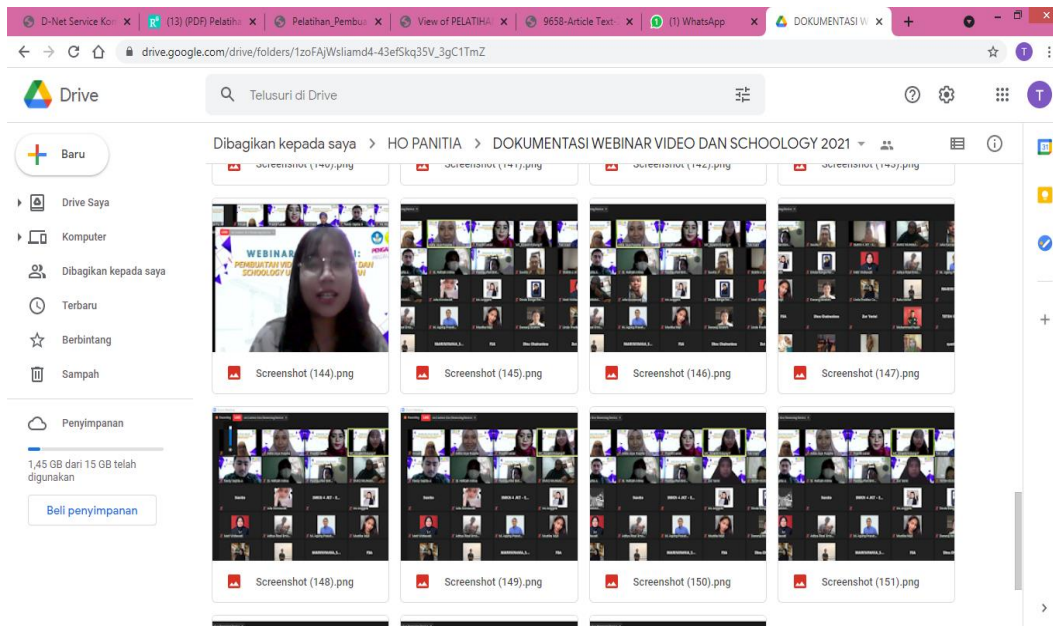
Pelaksanaan diadakan pada hari rabu, 5 Mei tahun 2021 dengan waktu 9.00 sampai dengan pukul 12,00. 0 melalui platform *Zoom* dengan *live streaming* di *Youtube*.

Diawali dengan paparan tentang bagaimana mempersiapkan pembelajaran daring yang menarik yang disampaikan oleh Dr. Tuti Iriani, MSi. Pada paparan tersebut diterapkan model *Flipped classroom* di mana siswa sebelum belajar di kelas mempelajari materi lebih dahulu di rumah sesuai dengan tugas yang diberikan oleh guru. Penggunaan *Flipped Classroom* akan membangun pengetahuan siswa dengan kolaborasi dan gaya belajar yang sesuai. *Model Flipped Classroom* dapat menjadi solusi bagi pembelajaran masa kini, karena memperluas pembelajaran yang tadinya berfokus di dalam ruang kelas menjadi lebih luas jangkauannya, karena tidak lagi dibatasi oleh ruang dan waktu. Pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Guru dapat menerapkan *Flipped Classroom* dengan memanfaatkan video pembelajaran, multimedia, ruang kelas virtual, pesan suara, surat elektronik, konferensi jarak jauh, animasi teks daring serta *streaming* video, yang akhirnya akan meningkatkan dan mengoptimal kan proses belajar.



Gambar 1. Poster Pelatihan

Materi ke dua tentang pembuatan video pembelajaran disampaikan oleh Fandy Septi Anggriawan S. Pd, M. Pd. Pada materi ini dipaparkan tentang pengertian video, penulisan scenario, proses rekaman dan proses editing. Materi ketiga, disampaikan oleh Prastiti Laras Nugraheny, MSI memaparkan tentang Penggunaan Platform SCHOODOLOGY dalam pembelajaran daring di Era Digital Setelah seluruh paparan selesai maka dilanjutkan dengan tanya jawab. Sebelum sesi berakhir, panitia seminar daring membagikan tautan formulir evaluasi kepada peserta melalui pesan di kotak percakapan. Formulir evaluasi tersebut berisi serangkaian pertanyaan mengenai topik, penyampaian materi, dan saran untuk seminar daring yang akan dilaksanakan di waktu mendatang.



Gambar 2. Dokumentasi Pelatihan

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN (*Results and Discussion*)

Paparan materi tentang mempersiapkan pembelajaran daring yang menarik, interaktif dan kreatif di Era digital menjelaskan tentang perubahan paradigma pembelajaran. dari *Teacher center learning* kepada *Student Center learning*, perancangan pembelajaran daring, konsep *flipped classroom* dan sintaks pembelajaran menggunakan model flipped classroom. Flipped Classroom merupakan salah satu bentuk blended learning (melalui interaksi personal dan virtual/online) yang memadukan antara synchronous learning dengan asynchronous self-learning. Pembelajaran sinkron biasanya berlangsung secara *real time* di dalam kelas. Siswa berinteraksi dengan guru dan teman sekelas. Sedangkan, pembelajaran asinkron lebih merupakan pembelajaran mandiri. Materi umumnya diakses melalui beberapa jenis media pada platform digital. Siswa dapat memilih kapan akan belajar dan juga dapat mengajukan pertanyaan di kolom komentar dan berbagi ide atau pemahaman mereka tentang suatu materi dengan guru atau teman sekelas.. Sementara itu, tidak ada umpan balik yang akan diterima dari mereka secara bersamaan. Penelitian penerapan Model Blended Learning Model Flipped Classroom oleh [9] cukup efektif, namun menjadi beban bagi sebagian siswa karena harus menghabiskan banyak waktu untuk belajar. mandiri di luar kelas, apalagi dengan banyaknya tugas dari mata kuliah lain Selain itu, materi kurang dipahami dengan baik karena tidak ada penjelasan langsung dari guru. Oleh karena itu, perlu adanya koordinasi dengan guru lain untuk menentukan jenis tugas yang akan diberikan. [10] juga melakukan penelitian tentang penerapan model pembelajaran *flipped classroom* pada pembelajaran jarak jauh untuk meningkatkan partisipasi dalam pembelajaran IPA. Hasil penelitian menunjukkan bahwa partisipasi siswa dalam pembelajaran jarak jauh online cukup baik dan semakin banyak siswa yang puas dengan pembelajaran daring. Strategi flipped classroom dapat diterapkan di dalam kelas dengan langkah-langkah sebagai berikut: (1) Sebelum kelas tatap muka, siswa diminta untuk mempelajari materi untuk pertemuan rumah berikutnya secara mandiri dengan menonton video tutorial. (2) Dalam kelas tatap muka, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang

beranggotakan 4 atau 5 orang per kelompok. (3) Peran pendidik dalam pembelajaran adalah menjadi moderator diskusi yang sedang berlangsung. (4) Pendidik memberikan kuis atau tes untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi.

Selanjutnya paparan mengenai Video oleh Fandy Septi Anggriawan MPd menekankan kepada cara membuat video sederhana untuk pembelajaran. Membuat video pembelajaran menjadi salah satu elemen penting dalam konsep Pembelajaran daring sebagai pengganti fisik buku materi. Video pembelajaran berisi serangkaian bahan ajar yang sistematis dan terstruktur, diberikan melalui tayangan gambar bergerak disertai audio, alur, dan pesan-pesan pembelajaran. Video pembelajaran adalah media yang sering digunakan sebagai input untuk belajar mandiri karena dapat diakses dan memungkinkan siswa untuk berhenti dan menonton kembali konten sesuai kebutuhan. Teks dan audio juga dapat digunakan sebagai konten untuk menyampaikan materi dan memastikan siswa sepenuhnya siap untuk kelas sinkron. Dikarenakan pelatihan ini dilakukan secara daring, maka sangat sulit mempraktekan pembuatan video. Paparan materi di fokuskan kepada Langkah-langkah pembuatan secara bertahap.

Untuk materi Schoology, disampaikan tentang pengertian schoology yang merupakan salah satu aplikasi LMS (*Learning Management System*) yang berisi fitur-fitur yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Schoology mendukung pemindahan proses pembelajaran menjadi tatap maya tanpa menghilangkan tujuan, esensi, dan proses-proses yang penting di pembelajaran tatap muka. Melalui Schoology guru dapat melakukan persiapan pembelajaran, mengisi konten setiap pertemuan, berdiskusi dengan siswa, dan mengevaluasi siswa, serta mengabsensi siswa, bahkan memudahkan guru merekap penilaian karena nilai terhitung dan terekap secara otomatis. Schoology adalah platform inovatif yang dibangun di atas inspirasi dari Facebook (antar muka dan modelnya, aspek mendasar dengan hadirnya post, update status, berbagi dan memperbarui instan). Schoology menggunakan UX (*User Experience*) desain sehingga mudah digunakan dan tidak membingungkan serta di desain sesuai kebutuhan *e-learning*. Pelatihan ini memberikan gambaran dan simulasi keseluruhan fitur pada *Schoology* dan cara pengoperasian Schoology sehingga dapat diterima dengan baik oleh peserta pelatihan ditunjang pula dengan modul penggunaan Schoology.

Kegiatan pelatihan ini merupakan upaya untuk memberikan penyegaran kepada guru khususnya guru SMK. Bagaimanapun Pemanfaatan teknologi informasi serta penggunaan media dalam pembelajaran harus terus ditingkatkan. Hal ini merupakan salah satu cara agar pemberian materi dalam kelas tidak membosankan. Selain itu juga merupakan cara untuk meningkatkan kinerja guru terutama dalam hal tanggung jawab terhadap jumlah kerja yang dilakukan dalam suatu periode yang telah ditentukan berdasarkan PP No. 74 Pasal 52 ayat (2), efisiensi waktu untuk mengerjakan suatu pekerjaan, gagasan atau ide yang dimunculkan, tingkat penyelesaian kerja, menyusun bahan ajar secara runtut; logis; kontekstual; dan mutakhir, merencanakan kegiatan pembelajaran yang efektif, memilih sumber belajar/media pembelajaran sesuai dengan materi dan strategi pembelajaran.

Berdasarkan hasil evaluasi kegiatan webinar pelatihan pembuatan *Video* pembelajaran dengan cara sederhana, dan penggunaan *Schoology* menunjukkan guru sangat interest dengan materi webinar ini. Hasil ini didukung dengan data bahwa sebanyak 82% peserta menilai materi yang diajarkan sangat baik, sesuai dan sangat berguna terutama dalam pembelajaran daring. Kegiatan pelatihan ini berhasil dilaksanakan dengan lancar dan sukses. Rekaman

video webinar juga dapat ditonton kembali melalui *channel* YouTube pada link berikut <https://youtu.be/1QqPabRkgAg>

#### 4. KESIMPULAN (*Conclusions*)

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan secara daring memberi kesan yang sangat positif bagi peserta yang terdiri dari guru SMK dan mahasiswa. Pelatihan media pembelajaran *E-learning* yaitu dengan pembuatan *Video* pembelajaran dengan cara sederhana, dan penggunaan *Schoology* untuk pembelajaran ditambah dengan materi kiat membuat pembelajaran daring yang menarik *melalui Flipped classroom* menambah pemahaman dan pengetahuan guru untuk mengadakan pembelajaran daring yang menyenangkan. Berdasarkan pemahaman yang telah diberikan melalui webinar ini, diharapkan guru dapat menerapkannya di sekolah. Karena penerapan model *Flipped Classroom*, Pembuatan *video* dan penggunaan *Schoology* membutuhkan Latihan yang berkelanjutan.

#### Ucapan Terima kasih

Terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada Fakultas Teknik UNJ yang telah memberikan support dan kesempatan untuk menyelenggarakan kegiatan webinar ini.

#### 5. DAFTAR PUSTAKA (*References*)

- D. E. Hartley, *Selling e-learning*. American Society for Training and Development, 2001.
- Y.-S. Wang, "Assessment of learner satisfaction with asynchronous electronic learning systems," *Inf. Manag.*, vol. 41, no. 1, pp. 75–86, 2003.
- C.-S. Ong, J.-Y. Lai, and Y.-S. Wang, "Factors affecting engineers' acceptance of asynchronous e-learning systems in high-tech companies," *Inf. Manag.*, vol. 41, no. 6, pp. 795–804, 2004.
- W. Hartanto, "Penggunaan e-learning sebagai media pembelajaran," *J. Pendidik. Ekon. J. Ilm. Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekon. dan Ilmu Sos.*, vol. 10, no. 1, 2016.
- N. A. Baloian, J. A. Pino, and H. U. Hoppe, "A teaching/learning approach to CSCL," in *Proceedings of the 33rd Annual Hawaii International Conference on System Sciences*, 2000, pp. 10-pp.
- A. Kumar, P. Kumar, and S. C. Basu, "Student perceptions of virtual education: An exploratory study," in *Web-based instructional learning*, IGI Global, 2002, pp. 132–141.
- G. Piccoli, R. Ahmad, and B. Ives, "Web-based virtual learning environments: A research framework and a preliminary assessment of effectiveness in basic IT skills training," *MIS Q.*, pp. 401–426, 2001.
- D. Zhang, L. Zhou, R. O. Briggs, and J. F. Nunamaker Jr, "Instructional video in e-learning: Assessing the impact of interactive video on learning effectiveness," *Inf. Manag.*, vol. 43, no. 1, pp. 15–27, 2006.
- Y. Yuniarsih, E. K. Hapsari, and M. Zakaria, "BLENDED LEARNING APPROACH USING FLIPPED CLASSROOM MODEL ON KAIWA III," *J. Kata Penelit. tentang Ilmu Bhs. dan Sastra*, vol. 1, pp. 28–34, 2020.