

PELATIHAN APLIKASI *LEARNING MANAGEMENT SYSTEM* BAGI GURU SMAN 1 GEDONG TATAAN UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN DARING

Undang Rosidin¹, Widyastuti², Ismi Rakhmawati^{3*} dan Nina Kadaritna⁴

¹Program Studi Pendidikan Fisika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung

²Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung

³Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung

⁴Program Studi Pendidikan Kimia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung
E-mail: ismi.rakhmawati@fkip.unila.ac.id

ABSTRAK

Guru SMAN 1 Gedongtataan Lampung banyak yang belum bisa menggunakan *learning management system* (LMS) secara maksimal sehingga membutuhkan pelatihan pembelajaran daring dan penambahan aplikasi kuis menyenangkan untuk memudahkan pembelajaran. Tujuan kegiatan ini adalah untuk meningkatkan pemahaman guru mengenai *Learning Management System* dan meningkatkan kualitas pembelajaran daring. Metode yang digunakan dalam pelatihan ini adalah demonstrasi, praktek, dan diskusi. Target pelatihan pembelajaran daring bagi guru yaitu terbentuknya kelas pada *google classroom*, pembuatan topik materi, *invite* siswa, pengunggahan materi pelajaran, dan kuis daring. Peserta mengikuti seluruh rangkaian kegiatan pelatihan dengan sangat antusias. Nilai *pretest* peserta menunjukkan kategori rendah, sedangkan pada akhir kegiatan pelatihan rata-rata nilai *posttest* peserta tinggi. Peningkatan pemahaman guru tentang LMS pada pembelajaran daring tergolong sedang dengan nilai *n-gain* sebesar 0,39 maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan pelatihan ini efektif dalam meningkatkan pemahaman guru-guru mengenai LMS.

Kata kunci: guru, google classroom, pandemi, pembelajaran daring

LEARNING MANAGEMENT SYSTEM APPLICATION TRAINING FOR SMAN 1 GEDONG TATAAN TEACHERS TO IMPROVE QUALITY LEARNING ONLINE

ABSTRACT

Teachers of SMAN 1 Gedongtataan Lampung are not able to use the learning management system optimally so they need online learning training and the addition of a fun quiz application to facilitate learning. The purpose of this activity is to improve teacher understanding of the Learning Management System and improve the quality of online learning. The methods used in this training are simulation, practice, and discussion. The targets of online learning training for teachers are making online classes, material topics, inviting students, uploading subject matter, and online quizzes. Participants participated in training activities with great enthusiasm. The participants pretest scores indicated a low category while at the end of the training activities, participants average posttest scores were high. Teachers' understanding of LMS in online learning is classified as moderate with an *n-gain* value of 0.39, it can be concluded that this training activity is effective in increasing teachers' understanding of LMS.

Keywords: google classroom, online learning, pandemic, teacher

Disubmit : 11 Februari 2021; **Diterima:** 22 Februari 2021; **Disetujui :** 25 Februari 2021

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 yang dialami Indonesia menjadi tantangan baru pendidik dan peserta didik, khususnya pada tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) yang mengandalkan proses pembelajaran secara langsung di kelas. Pembelajaran di sekolah tidak dapat dilaksanakan selama Pandemi berlangsung karena adanya kebijakan social and physical distancing hingga Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB). Kebijakan ini mengharuskan warga untuk tetap di rumah, termasuk kegiatan belajar mengajar yang harus dilaksanakan di rumah. Kebijakan pemerintah menuntut pendidik untuk melakukan inovasi dalam pembelajaran melalui pembelajaran dalam jaringan (daring). Pelaksanaan pembelajaran daring sangat dimudahkan dengan adanya perkembangan Teknologi Informasi (IT) khususnya website berbasis *Learning Management System (LMS)* dan *Social Network (SN)*.

LMS adalah teknologi atau platform yang memfasilitasi pembelajaran jarak jauh berbasis web yang menyediakan pembelajaran interaktif dan automasi pada administrasi, manajemen, dan laporan hasil belajar dan konten pelajaran (Turnbull, Chugh, and Luck, 2020). Pembelajaran Online dengan memanfaatkan LMS memiliki beberapa keunggulan diantaranya fleksibilitas (tidak terikat waktu dan tempat, jangkauan yang lebih luas, bersifat independent, menghemat biaya, interaksi yang lebih intens, mempermudah penyempurnaan dan penyimpanan materi, serta motivasi berkelanjutan (Setiawan, 2018). Pembelajaran daring menggunakan LMS tentunya harus didukung dengan adanya akses internet, fasilitas gawai telepon genggam atau laptop, serta literasi digital yang baik pada guru dan siswa. Kemandirian dan self regulation siswa dalam belajar sangat penting dalam pelaksanaan pembelajaran daring. Jika fasilitas dan kemampuan pengguna sudah memadai maka SN online pada LMS dapat berlangsung dengan baik dan menjadi Social Learning Network (SLN) dengan menggunakan Google Classroom. SLN merupakan jejaring sosial yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran dengan skala lebih luas dari kelompok belajar (Setiawan, 2018).

LMS dapat membantu guru dan siswa untuk berinteraksi dari jarak jauh, memudahkan pemberian tugas dan materi, menghemat kertas dan tempat pengumpulan tugas, memudahkan pelaksanaan kuis, mengatasi masalah waktu pertemuan dan social distancing. Platform LMS untuk membuat kelas daring secara gratis banyak tersedia di internet, misalnya LMS berbasis Moodle, Edmodo, Schoology, Google Classroom, dan lain-lain. Kelas daring adalah lingkungan belajar yang diadakan tanpa tatap muka secara langsung antara pengajar dengan siswa dimana pengajar menyediakan bahan ajar dalam konten digital yang bisa diakses disimpan, dan dibagikan melalui internet yang bisa diakses kapan saja dan dimana saja (Setiawan, 2018). Pembelajaran daring dapat digunakan pada kondisi pandemic Covid-19 dengan pertimbangan kondisi pendidik dan mempermudah proses pembelajaran walau masih terkendala jaringan internet yang tidak stabil dan kuota internet yang terbatas (Jamaluddin *et al.*, 2020). Dalam kegiatan pembelajaran diperlukan keterampilan guru untuk menyajikan materi pelajaran kepada siswa dalam bentuk interaktif dan menarik supaya siswa memahami pelajaran yang diberikan guru (Juanita *et al.*, 2019). LMS membantu menyediakan media pembelajaran daring yang mendukung proses pembelajaran dan meningkatkan kompetensi guru (Dimiyati A *et al.*, 2018).

E-learning berbasis LMS dilengkapi dengan berbagai fitur komunikasi dua arah yang efektif pada website sehingga berpengaruh terhadap tindakan dalam pembelajaran yaitu kedisiplinan, agresivitas, dermawan yang akan mendorong peserta didik dalam menyelesaikan tugas (Basori, 2017). Penerapan pembelajaran online memberikan pengaruh

pada komunikasi interpersonal dan hasil belajar yang lebih baik daripada menggunakan media pembelajaran offline sehingga peserta didik yang memiliki komunikasi interpersonal terbuka akan mampu terpacu untuk lebih giat belajar dan mampu mengendalikan diri karena merasa optimis untuk mendapatkan informasi (Arnesti and Hamid, 2015).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa kemampuan manajemen guru dalam menggunakan LMS berbasis *Google Classroom* masih rendah sebanyak 50%. Kelas yang sudah dibuat guru belum rapi manajemennya seperti belum adanya topik materi sehingga tugas-tugas tercampur, belum adanya daftar hadir online menggunakan *Google Sheet*, dan pengaturan lainnya yang belum digunakan oleh guru. Guru SMAN 1 Gedongtataan yang belum memberikan media pembelajaran yang menarik bagi siswa dalam pembelajaran daring, guru juga belum menyediakan *ice breaking* untuk membangun motivasi siswa dan mengurangi kejenuhan belajar daring. Harapan SMAN 1 Gedongtataan adalah guru-guru dapat menggunakan LMS dengan optimal untuk memudahkan pelaksanaan pembelajaran daring. Berdasarkan analisis situasi tersebut, maka tim pengabdian kepada melaksanakan kegiatan pelatihan LMS bagi guru SMA Negeri 1 Gedongtataan Pesawaran. Melalui pelatihan ini diharapkan guru SMAN 1 Gedongtataan mampu mengelola kelas daring dengan lebih baik, dapat membuat kuis dengan pengaturan yang tepat, mengunggah media yang menarik, menyediakan sarana komunikasi yang tepat bagi siswa, dan memfasilitasi *ice breaking* dalam pembelajaran daring.

Keberhasilan pelaksanaan pembelajaran daring dipengaruhi oleh desain kelas daring dan konten yang memotivasi interaksi antara pendidik dan peserta didik, kesadaran komunitas belajar daring, dan adaptasi kemajuan teknologi yang cepat (Sun and Chen, 2016). Pelatihan media *Google Classroom* menjadikan para pendidik mempunyai kemampuan mengelola materi kuliah dengan lebih baik, dapat menyusun jadwal kuis atau tugas secara teratur tiap minggunya, kemampuan pendidik dalam komunikasi interpersonal juga mengalami peningkatan dengan dilakukannya kolaborasi kelas (Liantoni *et al.*, 2019).

Platform yang digunakan guru SMAN 1 Gedongtataan selama pandemic Covid-19 ini adalah *Google Classroom*. Berdasarkan observasi, sebagian besar guru SMAN 1 Gedongtataan (50%) sudah membuat beberapa kelas daring selama pandemic berlangsung lengkap dengan adanya siswa dan tugas yang diberikan, namun belum tersusun rapi untuk setiap topik pelajaran dan belum melaksanakan ujian daring. Guru juga ada yang sudah membuat kelas online (25%) tetapi belum memberikan tugas dan belum mengundang siswa, 25% guru lainnya belum membuat kelas daring karena terkendala kepemilikan akun gmail, keterbatasan laptop atau gadget, dan akses internet. Berdasarkan analisis situasi di atas maka rumusan masalah dalam pengabdian kepada masyarakat ini adalah Apakah pelatihan pembelajaran daring dapat meningkatkan pemahaman guru terhadap LMS.

Tujuan dilaksanakannya kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk meningkatkan pemahaman guru mengenai LMS. Secara khusus tujuan kegiatan ini adalah penyusunan kelas daring bagi siswa SMA oleh guru mata pelajaran yang dilengkapi dengan materi dan media pembelajaran, serta pembuatan kuis daring yang menyenangkan. Manfaat kegiatan pelatihan ini bagi peserta adalah meningkatkan potensi guru dalam mengelola kelas daring, memberikan pengalaman kepada guru dalam membuat kuis daring dan automasi koreksi, serta menambah wawasan guru mengenai *google classroom* dan aplikasi lainnya yang dapat mengoptimalkan pembelajaran daring.

METODE KEGIATAN

Pelatihan pembelajaran daring ini dilaksanakan di Aula SMAN 1 Gedongtataan pada hari Jumat, 10 Juli 2020 yang diikuti oleh 38 guru SMAN 1 Gedongtataan. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakan ini melalui beberapa tahap yaitu persiapan, sosialisasi rencana, kegiatan pelatihan, dan analisis data. Pada tahap persiapan, tim pengabdian bekerja sama dengan Musyawarah Kerja Kepala Sekolah (MKKS) Provinsi Lampung dalam hal analisis kebutuhan pelatihan, permasalahan pembelajaran, potensi sekolah, dan guru. Selanjutnya tim dan mitra sekolah yaitu SMAN 1 Gedongtataan Lampung bekerjasama dalam penyediaan fasilitas pelatihan dan kepanitiaan. Tahap kegiatan dilanjutkan dengan sosialisasi rencana kegiatan untuk menghimpun peserta pelatihan yang sesuai dengan protokol Kesehatan Covid-19.

Pada pelaksanaan kegiatan pelatihan, metode yang digunakan adalah demonstrasi, praktek, dan diskusi. Kegiatan pertama pada pelatihan ini adalah memberikan pretest untuk mengetahui pemahaman guru mengenai LMS dan *google classroom*. Pada saat pretest, peserta langsung dihadapkan pada permasalahan *restriction setting* pada *googleform* sebagai pengalaman langsung dan cara memperbaikinya. Kegiatan yang kedua yaitu pemaparan informasi mengenai LMS dan berbagai *platform* yang dapat digunakan dalam pembelajaran daring. Kegiatan ketiga adalah demonstrasi dan praktek dalam pembuatan kelas daring pada *google classroom*, *inviting* siswa, pembuatan topik materi pelajaran, pengunggahan materi pembelajaran, dan pembuatan kuis daring. Kegiatan keempat adalah demonstrasi pembuatan media presentasi record narration dan pembuatan kuis interaktif menggunakan kahoot dan quizizz. Kegiatan terakhir yaitu evaluasi kegiatan dengan memberikan posttest mengenai LMS dan *google classroom*.

Data pretest dan posttest pemahaman guru mengenai LMS dan *google classroom* berupa nilai dihitung rerata, simpangan baku, dan N-gain kemudian dikategorikan berdasarkan N-gain yang diperoleh. Data dianalisis secara deskriptif untuk menjelaskan ketercapaian kegiatan pelatihan berdasarkan peningkatan pemahaman peserta mengenai LMS dan *google classroom*. Ketercapaian kegiatan pelatihan juga ditunjukkan dari produk berupa kelas daring yang dibuat oleh peserta.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada kegiatan pelatihan, setiap peserta diberikan *ebook* Panduan Pelatihan Pembelajaran Daring yang dibagikan melalui *google classroom* yang sudah dibuat oleh tim pengabdian. Peserta mengikuti seluruh rangkaian kegiatan pelatihan dengan sangat antusias. Antusiasme ini memberikan dampak positif terhadap keberhasilan kegiatan pelatihan yang ditunjukkan dengan hasil evaluasi kegiatan yang telah dilakukan. Kegiatan pelatihan dimulai dengan memberikan pretest melalui *google form* untuk mengukur pemahaman awal peserta mengenai LMS dan *google classroom*. LMS mendukung komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa secara virtual (Oliveira, Cunha and Nakayama, 2016).

Pada saat *pretest* peserta diberikan pengalaman untuk melihat permasalahan yang muncul pada saat pengisian pretest yaitu dengan menonaktifkan *restriction editing*, kemudian peserta diberikan penjelasan mengenai *setting google form* untuk mencegah kesalahan yang bisa terjadi pada saat kuis daring. Setelah pelaksanaan pretest, tim pengabdian menunjukkan hasil *pretest* peserta pada *google form* untuk memberikan pengalaman dalam menganalisis skor, grafik batang, dan persentase jawaban. Kegiatan

pelatihan dilanjutkan dengan demonstrasi pembuatan kelas daring menggunakan *google classroom* dan langsung dipraktikkan oleh peserta (Gambar 1). Sebanyak 25% guru belum membuat kelas daring pada *google classroom* dipandu secara khusus mulai dari pembuatan login *gmail* sampai terbentuk kelas daring. Peserta yang sudah membuat kelas daring pada *google classroom* kemudian diberikan materi demonstrasi dan praktek yang meliputi *inviting* siswa, pembuatan topik pelajaran, pengunggahan materi pelajaran, pembuatan ujian daring, dan pengolahan data nilai ujian. Penggunaan *google classroom* dalam pembelajaran dapat mengurangi pemakaian kertas, manajemen kelas lebih teratur, serta meningkatkan interaksi dan komunikasi antara siswa dan guru walaupun guru harus meluangkan waktu terlebih dahulu untuk memahami cara menggunakan fitur-fitur pada *google classroom* (Azhar, 2018).



Gambar 1. Kegiatan pelatihan pembelajaran daring

Peserta dilatih untuk mengundang siswa pada kelas daring dengan cara memberikan kode kelas melalui *whatsapp group* sehingga memudahkan guru karena siswa bisa bergabung secara mandiri pada kelas daring yang sudah dibuat oleh guru. Pada saat praktek mengundang siswa tidak ada kendala yang dihadapi peserta dan terdapat kemudahan bagi guru yang sudah memiliki kelas daring sebelumnya yaitu hanya perlu mengganti nama kelas daring yang sudah ada siswanya sesuai tahun ajaran baru karena tidak ada pengacakan siswa pada semua kelas. Peserta pelatihan selanjutnya praktek membuat topik pelajaran pada kelas daring supaya kelas daring lebih rapi sehingga tugas dan materi tidak saling bercampur antar topik pelajaran, hal ini juga memudahkan guru pada saat akan mengoreksi tugas. Pada saat praktek membuat topik, tidak ada kendala yang dihadapi guru karena pemilihan topik berdasarkan kompetensi dasar, namun beberapa peserta mengalami kesulitan untuk memindahkan tugas dan materi yang sudah dibuat ke dalam topik dengan cara *drag*. Selama proses kegiatan peserta banyak memberikan pertanyaan terkait materi yang disajikan dan didemonstrasikan, hal ini menunjukkan antusiasme peserta pelatihan. Pelatihan ini dapat membantu peserta dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi guru pada pelaksanaan pembelajaran daring.

Pelatihan dilanjutkan dengan demonstrasi dan praktek pengunggahan materi pelajaran berupa *power point* yang biasa digunakan dalam pembelajaran dan video yang sudah diunduh oleh peserta. Pada proses kegiatan, peserta melakukan diskusi terkait unggahan berupa *link* video dan sumber dari *google drive* kemudian mempraktikkan cara alternatif unggahan materi pelajaran. Setelah mengunggah materi, peserta dilatih untuk membuat ujian daring melalui *google classroom* yang langsung terkoneksi dengan *google*

form. Peserta diminta untuk membuat soal ujian dengan beragam tipe soal yaitu pilihan jamak (*multiple choice*) dan isian singkat. Pembuatan ujian disertai dengan kunci jawaban sehingga memudahkan guru untuk automasi koreksi. Kendala yang dihadapi pada saat praktek pembuatan ujian daring adalah penambahan soal dan *link* ujian yang disematkan pada kelas daring. Peserta juga diberikan materi pengolahan nilai ujian dengan cara demonstrasi unggah nilai dengan melihat respon ujian, grafik batang setiap soal, rangkuman respon, dan mengakses *google sheet* untuk melihat skor setiap siswa secara detail.

Kegiatan pelatihan selanjutnya adalah pemaparan materi definisi LMS, *platform* dengan LMS dan bukan LMS, optimalisasi LMS, *google classroom*, pembelajaran daring yang interaktif dan menyenangkan. Pemberian penjelasan setelah sesi demonstrasi dan praktek diharapkan lebih memberikan gambaran nyata tentang pembelajaran daring dan mengantisipasi kejenuhan peserta ketika hanya mendengarkan penjelasan. Peserta banyak mengajukan pertanyaan terkait kendala yang dialami pada saat praktek dan pengalaman mereka sehingga diskusi pemecahan masalah pembelajaran dapat berlangsung dengan lancar. Keterampilan guru dalam menggunakan *google classroom* sebagai salah satu LMS sangat penting pada pembelajaran. Hal ini dikarenakan *google classroom* dapat membuat siswa lebih fokus terhadap materipelajaran, disiplin dalam pengumpulan tugas dan ujian, mudah mengumpulkan tugas tanpa terbatas tempat dan waktu (Sukmawati and Nensia, 2019).

Setelah pemaparan materi terkait LMS, pelatihan dilanjutkan dengan demonstrasi kuis menggunakan *kahoot* dan *quizizz* untuk membuat kuis yang menyenangkan sebagai *ice breaking* bagi siswa untuk mengatasi kejenuhan belajar. Soal-soal kuis *ice breaking* ini disarankan ringan dan menghibur siswa yaitu sekitar pengetahuan umum, mitos atau fakta, kesehatan, diet, dan topik lainnya. Tim pengabdian mendemonstrasikan cara memilih tipe soal, menambahkan soal, membuat kunci jawaban, memasukkan gambar pada soal, dan menyebarkan kode kuis kepada siswa. Peserta kemudian mengerjakan kuis yang telah diberikan oleh tim pengabdian dengan melihat soal pada layar proyektor dan memilih jawaban menggunakan *gadget* peserta. Diskusi juga dilaksanakan pada sesi ini yaitu penggunaan kedua aplikasi bisa digunakan untuk ujian bukan hanya *ice breaking*. Pelatihan kemudian dilanjutkan dengan demonstrasi *record narration* menggunakan *Microsoft power point* yang dapat merekam suara guru sebagai materi pelajaran. Pada *Microsoft office 365*, peserta secara otomatis dapat merekam dengan *webcam* tetapi peserta hanya dapat merekam suara sehingga dibutuhkan aplikasi lain untuk merekam video penjelasan.

Kegiatan pelatihan diakhiri dengan *posttest* yang diberikan kepada peserta. Evaluasi akhir kegiatan ini dimaksudkan untuk mengukur pemahaman peserta pelatihan terkait pembelajaran daring setelah mengikuti kegiatan pelatihan ini. Evaluasi akhir kegiatan ini dilakukan dengan memberikan soal *posttest* melalui *google form* mengenai LMS, *google clasroom*, kuis daring melalui *Kahoot*, serta fitur *record narration*.

Pada awal pelatihan, guru-guru memperoleh nilai pretest yang tergolong rendah. Hal ini menunjukkan pemahaman awal guru-guru tentang pembelajaran daring masih memerlukan perbaikan. Jumlah peserta pelatihan yang lebih dari 30 orang menunjukkan kesadaran yang tinggi dari guru-guru untuk mengikuti dan diikutsertakan dalam kegiatan pelatihan peningkatan kemampuan profesionalismenya terkait pembelajaran daring. Hal ini juga didukung oleh fakta pelaksanaan kegiatan pelatihan yang dilakukan secara tatap muka pada masa new normal dengan menerapkan protokol kesehatan secara disiplin. Tingginya kesadaran guru-guru menandakan tingkat profesionalisme yang sangat baik dalam

mengemban tanggung jawabnya sebagai penyelenggara kegiatan pembelajaran dalam situasi pandemi sekalipun.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil *Pretest*

Nilai Terkecil	Nilai Terbesar	Rata-rata	Simpangan Baku
0	70	20,39	23,04

Data pada Tabel 1 menunjukkan bahwa pemahaman awal (*pretest*) peserta pelatihan terkait pembelajaran daring masih tergolong sangat rendah. Nilai rata-rata yang hanya sebesar 20,39 dari skor ideal 100 dengan simpangan baku sebesar 23,04 menandakan pemahaman awal peserta yang sangat rendah dan sangat kontras satu dengan yang lain. Artinya, terdapat peserta dengan kemampuan yang baik namun terdapat banyak peserta dengan kemampuan pada kategori sangat tidak baik. Hasil *posttest* (Tabel 2) menunjukkan bahwa pemahaman peserta pelatihan terkait pembelajaran daring setelah mengikuti kegiatan pelatihan ini tergolong baik, dengan rata-rata 52,50 dari skor ideal 100 dengan simpangan baku sebesar 27,76. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan ini memberikan dampak positif terhadap pemahaman guru-guru tentang pembelajaran daring.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil *Posttest*

Skor Terkecil	Skor Terbesar	Rata-rata	Simpangan Baku
5	100	52,50	27,76

Pada akhir pelatihan, guru-guru SMAN 1 Gedongtataan memperoleh nilai *posttest* dengan peningkatan rata-rata yang signifikan dibandingkan rata-rata nilai *pretest*. Peningkatan tersebut menandakan keberhasilan kegiatan pelatihan ini. Pencapaian tersebut juga didukung dengan perolehan rata-rata skor *n-gain* pemahaman guru yang termasuk dalam kategori sedang. Berdasarkan evaluasi proses, simulasi perancangan pembelajaran daring yang dilakukan guru-guru terlaksana dengan baik dan tidak terjadi miskonsepsi dalam perancangan pembelajaran daring oleh peserta pelatihan. Dengan demikian, pelatihan ini telah memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman dan keterampilan guru tentang perancangan dan pelaksanaan pembelajaran daring. Kegiatan pelatihan *e-learning* dapat mendukung proses pembelajaran di sekolah dan dapat meningkatkan pemahaman peserta mengenai sistem pembelajaran daring (Guntoro, Costaner and Sutejo, 2017).

Peningkatan pemahaman tentang pembelajaran daring ini didukung oleh kesungguhan dan keaktifan setiap peserta dalam mengikuti seluruh rangkaian kegiatan pelatihan. Antusias peserta yang tinggi selama kegiatan pelatihan juga menjadi indikator keberhasilan kegiatan pelatihan ini. Workshop penyusunan rancangan pembelajaran daring dilakukan oleh peserta secara mandiri dan berkelompok di bawah bimbingan tim pelaksana. Ketika diberikan kesempatan untuk menanyakan atau mendiskusikan hal-hal yang belum dimengerti, setiap peserta dapat memanfaatkan kesempatan itu dengan baik.

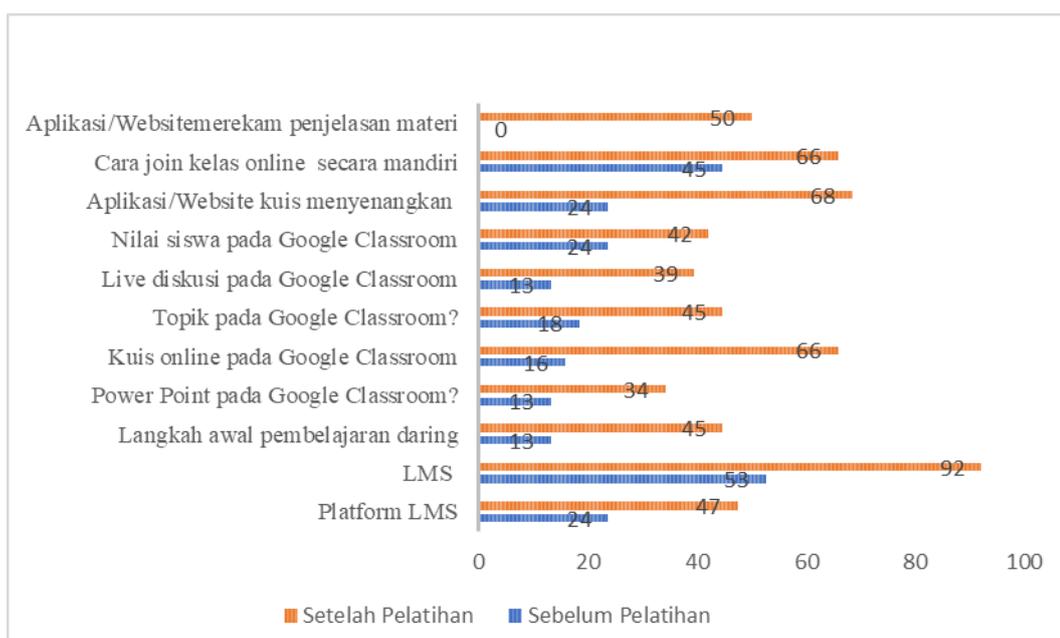
Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Peningkatan (*n-gain*)

<i>n-gain</i> Terkecil	<i>n-gain</i> Terbesar	Rata-rata	Simpangan Baku
0	1,00	0,39	0,31

Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* masing-masing peserta, dihitung besarnya peningkatan (*n-gain*) pemahaman guru-guru tentang pembelajaran daring. Berdasarkan hasil analisis, disajikan rekapitulasi hasil *n-gain* pemahaman dan keterampilan peserta pelatihan

pada Tabel 3. Berdasarkan analisis n-gain ini, peningkatan pemahaman guru-guru tentang pembelajaran daring tergolong sedang (rata-rata n-gain sebesar 0,39 > 0,30). Berdasarkan penggolongan tersebut, kegiatan pelatihan ini efektif dalam meningkatkan pemahaman guru-guru tentang pembelajaran daring berbasis LMS. Pelatihan penggunaan aplikasi pembelajaran daring dapat meningkatkan pengetahuan guru mengenai penggunaan aplikasi teknologi informasi dan komunikasi (TIK) (Awal, Wahyuni and Sari, 2019).

Berdasarkan hasil wawancara tidak sistematis terhadap peserta yang dipilih secara acak pada akhir kegiatan pelatihan, diketahui bahwa guru-guru peserta pelatihan merasa kegiatan pelatihan ini sangat menyenangkan, bermanfaat dan berkesan, karena mendapatkan pengalaman dan motivasi untuk menciptakan pembelajaran daring yang lebih menarik. Pembelajaran daring dalam konteks pembelajaran matematika dan sains, menjadi sumber inspirasi dalam melaksanakan tugas di sekolah, menambah wawasan dalam pembelajaran, dan menambah pengetahuan guru dalam menggunakan media yang ada untuk diintegrasikan dengan LMS. Peserta juga memparkan harapannya untuk mengadakan kegiatan pelatihan sejenis setiap tahunnya. Kegiatan pelatihan yang dikemas mengesankan dan menarik menambah banyak ilmu dan pengalaman baru yang didapat. Guru-guru juga menyatakan bahwa mereka masih membutuhkan kegiatan pelatihan sejenis untuk meningkatkan profesionalitas sebagai guru dan kualitas pembelajaran dengan tema model-model pembelajaran daring yang efektif dan menyenangkan bagi siswa untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa.



Gambar 2. Pencapaian pemahaman peserta pelatihan

Selain itu, dilakukan juga analisis terhadap pencapaian peserta kegiatan pelatihan pada setiap butir pertanyaan (Gambar 2). Berdasarkan Gambar 2 diketahui bahwa setiap komponen pertanyaan pembelajaran daring mengalami peningkatan. Topik yang paling dikuasai dengan baik oleh peserta sebelum dan sesudah kegiatan pelatihan adalah mengenai hakikat LMS sedangkan topik yang kurang dipahami dengan baik oleh peserta baik sebelum maupun setelah kegiatan pelatihan adalah power point pada *google classroom*. Berdasarkan Gambar 2 juga diketahui bahwa pencapaian terbaik peserta

sebelum kegiatan pelatihan tidak mencapai 60% bahkan terdapat aspek pembelajaran daring dengan pencapaian 0%. Hal ini menandakan kemampuan awal peserta pelatihan yang sangat memerlukan perhatian dalam merancang, mengimplementasikan serta melakukan evaluasi dalam pembelajaran daring. Capaian terendah setelah kegiatan pelatihan adalah pada aspek *power point* dan *live diskusi* pada *google classroom*. Hal ini mengindikasikan perlunya pembiasaan lebih lanjut terkait kedua komponen pembelajaran daring tersebut. Jika dikaitkan dengan aspek aplikasi merekam penjelasan materi yang semula hanya memperoleh capaian 0% namun setelah kegiatan pelatihan mengalami peningkatan menjadi 50%, menandakan kurangnya eksplorasi yang dilakukan oleh guru-guru peserta pelatihan terhadap aplikasi yang biasa mereka gunakan dalam media pembelajaran luring sehingga fitur aplikasi yang mendukung pembelajaran daring baru dikenal dengan baik setelah mendapatkan kegiatan pelatihan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan, diperoleh simpulan bahwa kegiatan pelatihan ini efektif dalam meningkatkan pemahaman LMS dan keterampilan guru-guru SMAN 1 Gedong Tataan dalam melaksanakan pembelajaran daring. Hal ini didasarkan pada terjadinya peningkatan pemahaman tentang pembelajaran daring pada setiap komponen pertanyaan. Mencermati hasil kegiatan pelatihan ini, hendaknya kegiatan ini perlu ditindaklanjuti dengan diadakannya pelatihan atau pendampingan secara berkelanjutan, sehingga guru-guru SMA N 1 Gedong Tataan khususnya dan guru-guru pada semua jenjang pendidikan pada umumnya akan terampil dalam merancang dan mengimplementasikan pembelajaran daring pada semua mata pelajaran.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala SMAN 1 Gedongtataan yang sudah memfasilitasi terselenggaranya kegiatan pelatihan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arnesti, N. and Hamid, A. (2015) 'Penggunaan Media Pembelajaran Online – Offline Dan Komunikasi Interpersonal Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris', *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 2(1). doi: 10.24114/jtikp.v2i1.3284.
- Awal, R., Wahyuni, S. and Sari, M. (2019) 'Pelatihan Penggunaan Aplikasi Edmodo Bagi Guru Smp Dan Sma Smart Indonesia Pekanbaru', *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), pp. 69–75. doi: 10.31849/dinamisia.v3i1.2218.
- Azhar, kaukab A. (2018) 'Effectiveness of Google Classroom : Teachers ', 2(2), pp. 52–66.
- Basori, B. (2017) 'Efektifitas Komunikasi Pembelajaran Online Dengan Menggunakan Media E-Learning Pada Perkuliahan Body Otomotif', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik dan Kejuruan*, 7(2), pp. 39–45. doi: 10.20961/jiptek.v7i2.12722.
- Dimiyati A, M. *et al.* (2018) 'Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Daring (on Line) Bagi Guru Dan Siswa Di Smk Nu Rogojampi', *J-Dinamika*, 2(2), pp. 96–100. doi: 10.25047/j-dinamika.v2i2.565.
- Guntoro, G., Costaner, L. and Sutejo, S. (2017) 'Pelatihan Sistem Pembelajaran E-Learning Pada Sekolah Menengah Kejuruan Dwi Sejahtera Pekanbaru', *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, pp. 39–45. doi: 10.31849/dinamisia.v1i1.411.
- Jamaluddin, D. *et al.* (2020) 'Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid-19 Pada Calon Guru : Hambatan, Solusi dan Proyeksi', *Karya Tulis Ilmiah UIN Sunan Gunung Djati*

Bandung, pp. 1–10. Available at: <http://digilib.uinsgd.ac.id/30518/>.

- Juanita, S. *et al.* (2019) 'Program Pengabdian Masyarakat: Peningkatan Keterampilan Menyajikan Presentasi Menarik dan Interaktif bagi Guru PKBM Negeri 27 Petukangan', *Sebatik*, 23(2), pp. 528–533. doi: 10.46984/sebatik.v23i2.810.
- Liantoni, F. *et al.* (2019) 'Peningkatan Proses Pembelajaran Melalui Pelatihan Kuliah Online bagi Dosen', *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 4(1), pp. 105–110. doi: 10.30653/002.201941.65.
- Oliveira, P., Cunha, C. and Nakayama, M. (2016) 'Learning Management Systems (LMS) and e-learning management: an integrative review and research agenda', *Journal of Information Systems and Technology Management*, 13(2), pp. 157–180. doi: 10.4301/s1807-17752016000200001.
- Setiawan, Y. (2018) 'Pemanfaatan Kelas Maya untuk Pembelajaran Daring', in *Kemdikbud*, pp. 6–11.
- Sukmawati, S. and Nensia, N. (2019) 'The Role of Google Classroom in ELT', *International Journal for Educational and Vocational Studies*, 1(2), pp. 142–145. doi: 10.29103/ijevs.v1i2.1526.
- Sun, A. and Chen, X. (2016) 'Online education and its effective practice: A research review', *Journal of Information Technology Education: Research*, 15(2016), pp. 157–190. doi: 10.28945/3502.
- Turnbull, D., Chugh, R. and Luck, J. (2020) 'Encyclopedia of Education and Information Technologies', *Encyclopedia of Education and Information Technologies*, (August), pp. 0–7. doi: 10.1007/978-3-319-60013-0.