

# **SOSIALISASI MEDIA PEMBELAJARAN DARING DI ERA PANDEMI COVID – 19 SEBAGAI UPAYA OPTIMALISASI KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR PADA SMK PERTAMA 1&2 BOGOR**

**Agung Prajuhana Putra<sup>1\*</sup>, Sufiatul Maryana<sup>2</sup>**

**<sup>1</sup>Universitas Pakuan, Jl. Pakuan, RT.02/RW.06, Tegallega, Kecamatan Bogor Tengah, Kota Bogor, Jawa Barat 16129, <sup>2</sup> Universitas Pakuan, Jl. Pakuan, RT.02/RW.06, Tegallega, Kecamatan Bogor Tengah, Kota Bogor, Jawa Barat 16129**

**Email: prajuhana.putra@unpak.ac.id<sup>1</sup>, sufiatul.maryana@unpak.ac.id<sup>2</sup>**

**Abstrak :** Pembelajaran tatap muka secara langsung di kelas sudah terbiasa dilakukan karena hal tersebut sangat efektif untuk melakukan transfer knowledge antara guru dan murid. Covid-19 telah merubah struktur pembelajaran konfensional menjadi pembelajaran daring. Teknologi informasi sangat berperan penting dalam terselenggaranya pembelajaran daring dilakukan secara daring, hal ini guru dan siswa dituntut untuk dapat beradaptasi. Sekolah Menengah Kejuruan Permata mempunyai lima jurusan, diantaranya adalah Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran, Bisnis Daring dan Pemasaran, Akuntansi, Teknik Kendaraan Ringan, Multimedia dan Teknik Komputer Jaringan melakukan pembelajaran daring melalui fasilitas yang ada seperti menggunakan Google clasroom, What App, Youtube dan Email, sehingga monitoring pembelajaran guru dan siswa tidak bisa dikontrol. Sedangkan untuk ujian Sekolah Permata masih menggunakan aplikasi yang ada di playstore yaitu Ujianku, sehingga belum terpusat disatu sistem. Hal ini mendorong tim pengusul Universitas Pakuan merancang kerjasama Tri Dharma Perguruan Tinggi dengan wujud Pengabdian Kepada Masyarakat, dimana program ini didukung penuh oleh LPPM Universitas Pakuan kepada para dosen dan mahasiswa untuk melakukan sosialisasi, pelatihan dan pendampingan pembelajaran menggunakan elearning dengan moodle yang sudah dibuat dan disosialisasikan dengan situs <https://smkpermata.gnomio.com/> agar seluruh kegiatan belajar mengajar menjadi terpusat baik dari pembelajaran, keaktifan guru dan siswa sampai dengan penyelenggaraan ujian.

**Kata Kunci:** Pembelajaran, Daring, Pandemic, Sosialisasi, SMK Permata 1&2

## **1. PENDAHULUAN**

Awal tahun 2020 wabah corona virus disease 2019 (Covid-19) telah melanda Indonesia, dimana penyebaran penyakitnya begitu masif, Tanda dan gelaja umum infeksi COVID-19 antara lain gejala gangguan pernapasan akut seperti demam, batuk, dan sesak napas. Masa inkubasi rata-rata 5-6 hari dengan masa inkubasi terpanjang 14 hari. Pada tanggal 30 Januari 2020 WHO telah menetapkan sebagai kedaruratan kesehatan masyarakat yang meresahkan dunia (Dewi, 2020), Indonesia melaporkan kasus konfirmasi COVID-19 sebanyak 2 kasus. Sampai dengan

tanggal 16 Maret 2020 ada 10 orang yang dinyatakan positif corona. (Yurianto, Ahmad, Bambang Wibowo, 2020). Awalnya penyebaran covid 19 sangat berdampak pada kegiatan ekonomi yang mulai lesu, tidak hanya itu dilansir dari berita harian Kompas (2020) pemerintah di beberapa daerah juga membuat kebijakan penutupan jalan, pembatasan wilayah untuk warga yang ingin keluar masuk dalam suatu daerah bahkan Pemerintah mengeluarkan Peraturan Menkumham Nomor 11 Tahun 2020 tentang Pelarangan Sementara Orang Asing Masuk Wilayah Negara Republik Indonesia.

Melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Pemerintah telah melarang sekolah untuk melaksanakan pembelajaran tatap muka (konvensional) dan memerintahkan untuk menyelenggarakan perkuliahan atau pembelajaran secara daring (Surat Edaran Kemendikbud Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020)

Bentuk pembelajaran yang dapat dijadikan solusi dalam masa pandemi covid-19 adalah pembelajaran daring. Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Zhang et al., (2004) menunjukkan bahwa penggunaan internet dan teknologi multimedia mampu merombak cara penyampaian pengetahuan dan dapat menjadi alternatif pembelajaran yang dilaksanakan dalam kelas tradisional.

Mitra dalam kegiatan pengabdian pada masyarakat adalah Sekolah Menengah Kejuruan Permata 1 dan 2 Bogor mempunyai lima jurusan, diantaranya adalah Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran, Bisnis Daring dan Pemasaran, Akuntansi, Teknik Kendaraan Ringan, Multimedia dan Teknik Komputer Jaringan yang melakukan pembelajaran daring untuk siswa, awal masa pandemi sekolah melakukan pembelajaran melalui daring dengan fasilitas yang ada seperti menggunakan Google clasroom, What up, You tube, membuat Video sehingga monitoring pembelajaran guru dan siswa tidak bisa dicontrol. Sedangkan untuk ujian Sekolah Permata masih menggunakan aplikasi yang ada di playstore yaitu Ujianku, sehingga belum terpusat disatu sistem. Sekolah Permata 1 dan 2 Bogor dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Mitra SMK Permata 1 dan 2

Sekolah Permata 1 dan 2 telah mengikuti kemajuan teknologi dan sudah berupaya menyesuaikan dengan kondisi yang ada saat ini, hanya saja masih beragam sesuai dengan pengetahuan para guru. Penggunaan teknologi dan system informasi berkontribusi terhadap

peningkatan output yang signifikan. Hal ini mendorong tim pengusul Universitas Pakuan merancang kerjasama Tri Dharma Perguruan Tinggi dengan wujud Pengabdian Kepada Masyarakat, dimana program ini didukung penuh oleh LPPM Universitas Pakuan kepada para dosen untuk melakukan sosialisasi, pelatihan dan pendampingan pembelajaran menggunakan elearning dengan moodle, agar seluruh kegiatan belajar mengajar menjadi terpusat baik itu pembelajaran, keaktifan siswa sampai dengan penyelenggaraan ujian. Kegiatan ini diharapkan mampu mempermudah Mitra untuk menjalankan kegiatan belajar mengajar terutama selama masa pandemi covid 19.

## 2. TUJUAN DAN SASARAN

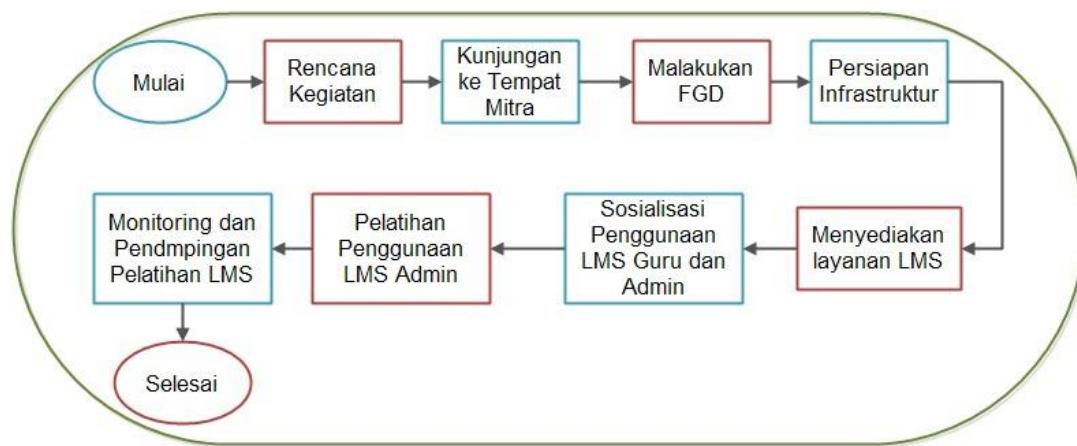
Tujuan Kegiatan pengabdian masyarakat pada SMK Permata 1&2 adalah sebagai berikut :

Membantu Mitra menyediakan layanan media pembelajaran daring atau elearning sebagai sarana pengganti kegiatan belajar mengajar pada saat kondisi normal, agar transfer knowledge tetap berjalan, Membantu Mitra memberikan sosialisasi pentingnya sekolah memiliki elearningsendiri agar kegiatan belajar mengajar dapat lebih mudah dikontrol, Membantu Mitra memberikan pelatihan kepada para admin sekolah agar bisa mengelola elearning dan dapat sharing knowledge kepada guru-guru agar dapat menggunakan e-learning. Membantu Mitra dalam memonitoring pelaksanaan pelatihan guru-guru oleh para admin agar dapat terlaksana dengan baik dan memastikan materi dapat tersampaikan.

Sasaran Kegiatan pengabdian masyarakat, diantaranya tersedianya wadah pembelajaran satu pintu agar mudah untuk melaksanakan evaluasi kinerja para guru, dan memudahkan pengaturan, pengelolaan dan kontrol kegiatan belajar mengajar baik guru maupun siswa.

## 3. METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini melalui beberapa tahapan. Adapun tahapan pelaksanaan kegiatan pengabdian penerapan Iptek kepada Masyarakat ini mencakup sebagai berikut :



**Gambar 2. Metode Pelaksanaan**

### 3.1. Rencana Kegiatan

Kegiatan pengabdian masyarakat dilakukan terhadap mitra dengan sosialisasi pembelajaran daring pada masa pandemi covid 19 untuk guru dan siswa SMK Permata 1&2.

### **3.2. Kunjungan ke Tempat Mitra**

Kunjungan ke Mitra adalah langkah awal terjalinya kerjasama pelaksanaan pengabdian masyarakat. Pada awal pertemuan antara Tim pengabdi melakukan diskusi dengan pihak sekolah yang diwakilkan oleh kepala sekolah SMK Permata 2 yaitu Bpk H. Dzul Qarnaen Darma, M.Pd, Tim menyampaikan bahwa akan mengadakan sosialisasi keluhan pembelajaran yang berlangsung di sekolah, akan tetapi melihat kondisi pandemi covid 19 saat ini sistem pembelajaran disetiap sekolah berubah menjadi daring, jadi dengan demikian kepala sekolah mengatakan saat ini yang sangat dibutuhkan sekolah pada pembelajaran daring adalah system yang terpadu untuk pelaksanaan kegiatan belajar mengajar serta pelaksanaan ujian, hanya saja pihak sekolah belum mempunyai pengetahuan untuk membangun system pembelajaran tersebut. Melihat dari perubahan kebutuhan yang ada di SMK Permata 1&2, maka tim mengubah rencana pelaksanaan pengabdian yang awalnya adalah aplikasi pengaduan dan keluhan menjadi sosialisasi media pembelajaran daring.

### **3.3. Melakukan Forum Group Discussion (FGD)**

Tim bersama pihak Sekolah Menengah Kejuruan Permata 1&2 mengadakan Forum Group Discussion (FGD) yang dihadiri oleh kepala sekolah Permata 1 Bpk H. Mufti Fathoni Darma, S.Kom, M.Si dan Kepala Sekolah Permata 2 Bpk H. Dzul Qarnaen Darma, M.Pd serta tim IT sekolah dan perwakilan guru SMK Permata 1&2, isi dari FGD ini membicarakan tentang banyaknya user atau siswa yang akan menggunakan e-learning, keterbatasan infrastruktur, keterbatasan kemampuan IT dalam mengelola e-learning, sehingga Tim dapat mengambil kesimpulan untuk melakukan persiapan penyediaan e-learning, penyediaan server dan membuat struktur menu-menu yang dibutuhkan pada aplikasi elearningSKM Permata 1&2.



### **3.4. Persiapan**

Mengingat keterbatasan infrastruktur yang ada pada SMK Permata 1&2 untuk pelayanan lebih dari 500 user, maka Tim memetakan penggunaan server pada saat traffic tinggi agar system tetap berjalan dengan baik, kemudian data mata pelajaran dan guru disediakan oleh pihak sekolah sehingga Tim dapat melakukan uji coba awal penggunaan e-learning, dan memastikan system tersebut berjalan dengan optimal.

### **3.5. Menyediakan layanan media pembelajaran elearning**

Peyediaan layanan dilakukan setelah mendapatkan kebutuhan dan data dari sekolah Permata 1&2 Bogor dari hasil pelaksanaan FGD yang telah dilakukan pada tanggal 8 Juli 2020. Kemudian Tim pengabdi melakukan hal-hal sebagai berikut :

- a. Menganalisis banyaknya user yang akan menggunakan elearninguntuk menentukan berapa besar kapasitas server yang dibutuhkan.
- b. Membuat mengkonfigurasi LMS yang dibutuhkan untuk melakukan proses pembelajaran.
- c. Membuat user guide berupa pdf dan video yang sederhana agar dapat dipahami oleh semua user.

### **3.6. Sosialisasi penggunaan elearningbagi para guru dan admin sekolah**

Kegiatan dilakukan setelah e-learning/LMS sudah siap digunakan, tim memberikan informasi terkait dengan fungsi elearningdan kebutuhan data yang harus disiapkan oleh user.

### **3.7. Pelatihan penggunaan elearningbagi para admin**

Kegiatan pelatihan ini dilakukan bertahap, pertama dengan admin sekolah agar dapat mengelola elearningSKM Permata 1&2, memberikan informasi kepada para guru dan membantu menyelesaikan permasalahan yang dihadapi oleh para guru dan siswa yang menggunakan elearningSMK Permata 1&2.

### **3.8. Pendampingan dan monitoring pelatihan elearningoleh admin kepada guru**

Pendampingan pelatihan yang dilakukan oleh admin kepada guru bertujuan untuk melatih kemampuan admin menyampaikan informasi yang telah didapatkan oleh tim pengabdi, memastikan informasi tersampaikan dengan baik dan memastikan permasalahan yang ditanyakan oleh para guru peserta pelatihan.

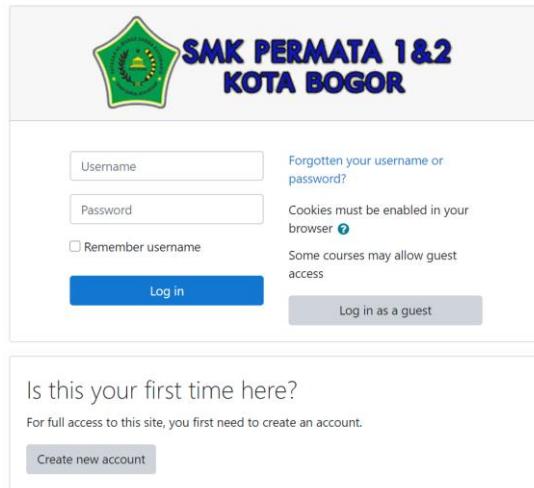
### **3.9. Waktu dan Tempat Pelaksanaan Kegiatan**

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dilakukan selama 8 Bulan dengan tempat pelaksanaan pengabdian yaitu di Sekolah Menengah Kejuruan Permata 1&2, dimulai bulan April 2020.

## **4. HASIL dan PEMBAHASAN**

Kegiatan Pengabdian ini menghasilkan sebuah sistem pembelajaran / *LMS (Learning management System)*, Buku Panduan LMS dan Publikasi Jurnal. Sosialisasi pembelajaran daring dilakukan untuk para admin, guru, dan siswa.

LMS SMK Permata dapat diakses pada alamat <https://smkpermata.gnomio.com/>, Berikut beberapa tampilan dari Sistem Pembelajaran / *LMS (Learning management System)* yang telah dibuat :



SMK PERMATA 1&2  
KOTA BOGOR

Username  Forgotten your username or password?

Password  Cookies must be enabled in your browser [?](#)

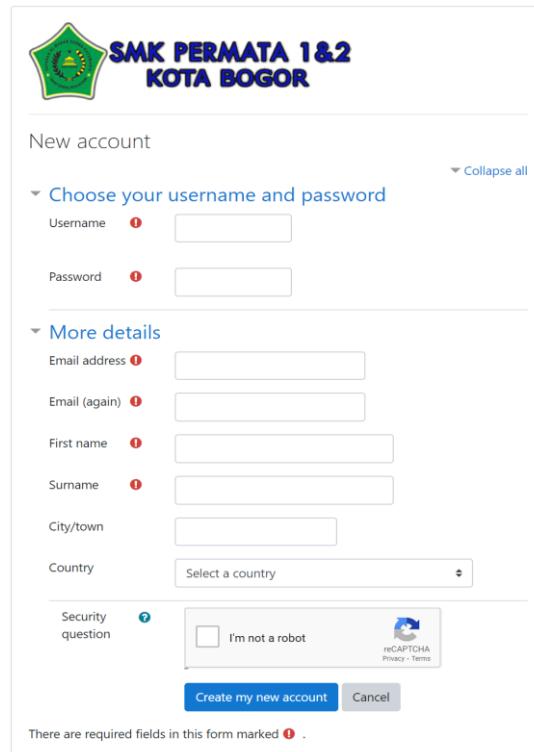
Remember username Some courses may allow guest access

**Log in** **Log in as a guest**

Is this your first time here?  
For full access to this site, you first need to create an account.

**Create new account**

**Gambar 4. Halaman Login LMS SMK Permata 1&2**



SMK PERMATA 1&2  
KOTA BOGOR

New account ▼ Collapse all

Choose your username and password

Username  1

Password  1

More details

Email address  1

Email (again)  1

First name  1

Surname  1

City/town

Country  1

Security question ?  I'm not a robot reCAPTCHA  
Privacy - Terms

**Create my new account** **Cancel**

There are required fields in this form marked 1.

**Gambar 5. Halaman Registrasi LMS SMK Permata 1&2**



**Gambar 6. Halaman Home Lms Program Studi Teknik Komputer Jaringan**

**Dasar Desain Grafis**

Dashboard / My courses / DDG-2020

Turn editing off

**Navigation**

- Dashboard
- Site home
- Site pages
- My courses
- DDG-2020
  - Participants
  - Badges
  - Competencies
  - Grades
  - DASAR DESAIN GRAFIS
    - Topic 1
    - Topic 2
    - Topic 3
    - Topic 4

**Administration**

- Course administration
  - Edit settings
  - Course completion
  - Users
  - Filters
  - Reports
  - Gradebook setup
  - Badges
  - Backup
  - Restore
  - Import
  - Reset
  - Question bank

Add a block

Add...

**DASAR DESAIN GRAFIS**

**ANWAR NURDIANSYAH, S.T**  
(No. HP / WA)

**DASAR-DASAR DESAIN GRAFIS**

Desain Grafis Adalah proses komunikasi menggunakan elemen visual, seperti tulisan, bentuk, dan gambar yang dimaksudkan untuk menciptakan persepsi akan suatu pesan yang disampaikan. Bidang ini melibatkan proses komunikasi visual. Secara singkat, desain grafis diartikan sebagai suatu bentuk komunikasi visual yang menggunakan gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan seefektif mungkin. Dalam desain grafis, teks juga dianggap gambar, karena merupakan hasil abstraksi simbol-simbol yang dapat dibunyikan. Desain grafis diterapkan dalam desain komunikasi dan fine art. Seperti jenis desain lainnya, desain grafis dapat merujuk kepada proses pembuatan, metoda merancang, produk yang dihasilkan (rancangan) ataupun disiplin ilmu yang digunakan (desain). Seni desain grafis mencakup kemampuan kognitif dan ketrampilan visual, termasuk di dalamnya topografi, pengolahan gambar, dan tata letak. Desain grafis adalah sebuah proses kreatif yang mengkombinasikan seni dan teknologi dalam mengkomunikasikan gagasan. Desainer bekerja dengan seperangkat 'alat' untuk menyampaikan pesan yang berasal dari sumber pesan atau client kepada audience. Beberapa perangkat yang digunakan antara lain gambar, ilustrasi, lukisan, photography, huruf, angka, grafik dan atau image yang telah di-generate oleh beberapa aplikasi komputer. Desainer membuat, memilih dan mengorganisasikan semuanya atau sebagian dari element dan perangkat tersebut ke dalam sebuah bidang yang dinamakan "white space" dan selanjutnya disampaikan kepada publik sebagai sebuah media komunikasi.

**ATURAN PERKULIAHAN**

1. Isi Absensi setiap perkuliahan sesuai waktu yang telah ditentukan.
2. Kerjakan Tugas yang diberikan dan kumpulkan sesuai dengan waktu pengumpulan.
3. Isi Forum untuk diskusi jika ada ketidakjelasan materi yang disampaikan selama perkuliahan.

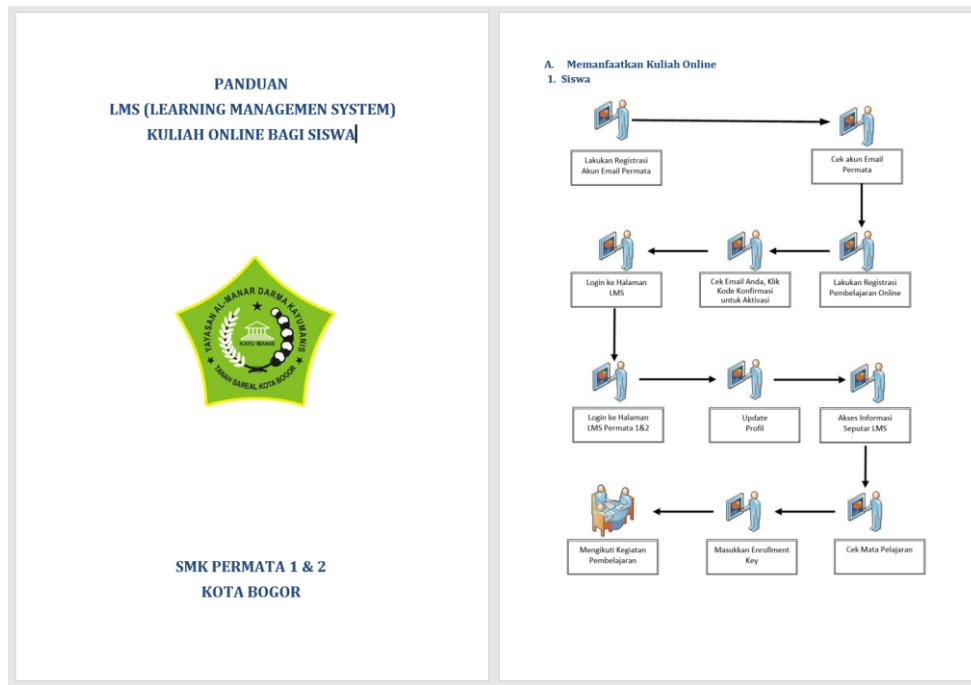
**TUTORIAL LMS**

**RPS/RPKPS**

**PRESENCI / ABSENSI DASAR DESAIN GRAFIS**

**Gambar 7. Halaman Dashboard Mata Pelajaran Pengajar Pada LMS**

Selain Sistem LMS, untuk mempermudah pemahaman pengguna baik Admin, Guru, Siswa dibuat Buku Panduan dan Tutorial Video. Berikut tampilan dari Buku Panduan *LMS (Learning management System)* yang telah dibuat :



**Gambar 8. Buku Panduan Penggunaan LMS**

Sumber : <https://drive.google.com/file/d/1LKZNHBsaXBPQyBeftutDpNnox2uZrQBK/view?usp=sharing>

## 5. UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas pendanaan kegiatan dari Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Pakuan Bogor sehingga kegiatan ini dapat dilaksanakan dengan baik dan memberikan manfaat yang luas bagi peningkatan pengetahuan penggunaan LMS pada Sekolah Mitra. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada Mitra atas kontribusinya dalam kegiatan ini. Semoga kegiatan pengabdian masyarakat ini dapat memberikan manfaat yang signifikan bagi semua pihak.

## 6. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di SMK Permata 1&2 Bogor memiliki lima jurusan yaitu Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran, Bisnis Daring dan Pemasaran, Akuntansi, Teknik Kendaraan Ringan, Multimedia dan Teknik Komputer Jaringan telah memiliki LMS atau e-learning sendiri untuk pengelolaan kegiatan belajar mengajar dengan alamat e-learning <https://smkpermata.gnomio.com/> yang sudah dapat diakses oleh para guru dan sudah dapat diisi mata pelajaran dan aktifitas yang dibutuhkan pada proses belajar mengajar.

Saat ini para admin dan guru sudah dapat melakukan pembuatan akun e-learning dan membuat mata pelajaran, pemahaman admin dan guru sudah cukup baik terlihat dari hasil uji coba pada saat kegiatan sosialisasi yang telah dilaksanakan. Begitu pula antusias Kepala

Sekolah, Admin dan Guru yang menginginkan aplikasi ini segera digunakan untuk Sekolah Menengah Kejuruan Permata 1&2 Bogor.

## 7. DAFTAR PUSTAKA

Brynjolfsson, E., & Hitt, L. (1996). Paradox lost? Firm-level evidence on the returns to information systems spending. *Management Science*. <https://doi.org/10.1287/mnsc.42.4.541>

Chung, C., & Ackerman, D. (2015). Student Reactions to Classroom Management Technology: Learning Styles and Attitudes Toward Moodle. *Journal of Education for Business*. <https://doi.org/10.1080/08832323.2015.1019818>

Handriani, Wulandari (2020), *Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home (SFH) Selama Pandemi Covid 19*, Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP) Volume 8, Nomor 3, 2020

Kompas.com. 2020. *Bersiap tameng ekonomi untuk dampak wabah corona*. <https://jeo.kompas.com/bersiap-tameng-ekonomi-untuk-dampak-wabah-corona>. diakses pada 13 Mei 2020.

Kemdikbud, pengelola web. (2020). Kemendikbud Terbitkan Pedoman Penyelenggaraan Belajar dari Rumah. Jakarta, 28 Mei 2020.

Menteri Hukum dan HAM (2020), Peraturan Nomor 11 Tahun 2020 tentang Pelarangan Sementara Orang Asing Masuk Wilayah Negara Republik Indonesia.

Menteri Pendidikan (2020), Surat Edaran No.4 Tahun 2020 tentang penyelenggaraan perkuliahan atau pembelajaran secara daring

Olusegun, S. (2015). Constructivism Learning Theory: A Paradigm for Teaching and Learning. *IOSR Journal of Research & Method in Education* Ver. I.

Sadikin, A., & Hamidah, A. (2020). *Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19*, ISSN 2580-0922 (online), ISSN 2460-2612 (print) Volume 6, Nomor 02, Tahun 2020, Hal. 214-224. BIODIK. <https://doi.org/10.22437/bio.v6i2.9759>

Wahyu Aji Fatma Dewi (2020), *Dampak Covid-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar*, Jurnal Ilmu Pendidikan Volume 2 Nomor 1 April 2020 Halm 55-61

Wicaksana, E. (2020). EFEKTIFITAS PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MOODLE TERHADAP MOTIVASI DAN MINAT BAKAT PESERTA DIDIK DI TENGAH PANDEMI COVID -19. *EduTeach : Jurnal Edukasi Dan Teknologi Pembelajaran*. <https://doi.org/10.37859/eduteach.v1i2.1937>

Yurianto, Ahmad, Bambang Wibowo, K. P. (2020). *Pedoman Pencegahan Dan Pengendalian Coronavirus Disease (Covid-19)* (M. I. Listiana Azizah, Adistikah Aqmarina (ed.)).

Yilmaz, R. (2017). Exploring the role of e-learning readiness on student satisfaction and motivation in flipped classroom. *Computers in Human Behavior*. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.12.085>

