



Optimalisasi Sistem Pembelajaran Daring Melalui Pembuatan Konten Multimedia pada SMK Kridawisata Bandar Lampung

Syaiful Ahdan^{1*}, Adi Sucipto², Donaya Pasha³, Aditya Gumantan⁴, Maria Ainun Nazar⁵, Altasya Putri Rahmardika⁶, Leny Meilisa⁷

^{1,2,3,5,6,7}Teknologi Informasi, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Teknokrat Indonesia

⁴Pendidikan Olahraga, Fakultas Sastra dan Ilmu Pendidikan, Universitas Teknokrat Indonesia

Email: ^{1*}syaifulahdan@teknokrat.ac.id, ²adi.sucipto@teknokrat.ac.id, ³donayapasha@teknokrat.ac.id,

⁴adityagumantan@teknokrat.ac.id, ⁵mariaainunnazar@teknokrat.ac.id,

⁶altasyaputrirahmardika@teknokrat.ac.id, ⁷lenymeilisa@teknokrat.ac.id

(* Syaiful Ahdan : coresponding author)

Received	Accepted	Publish
28-December-2022	1-January-2023	1-January-2023

Abstrak– Munculnya e-learning mengubah pandangan terhadap pola dan teknik pembelajaran. Pelaksanaan proses pembelajaran dengan cara bertatap muka saat ini tidak lagi menjadi suatu keharusan untuk mendapatkan ilmu. Salah satu bentuk teknologi yang muncul di dunia pendidikan dalam bentuk e-learning. SMK Kridawisata adalah salah satu sekolah kejuruan di bandar lampung yang memiliki sarana dan prasarana yang cukup memadai dalam mendukung proses pembelajaran seperti kelas dan laboratorium, selain itu sekolah SMK Kridawisata telah memiliki sistem yang mampu menerapkan proses pembelajaran dalam jaringan yang dapat mengatasi masalah proses pembelajaran di masa pandemi covid-19 yang berstandar. Belum maksimalnya dalam pemanfaatan e-learning dalam hal ketersediaan konten pembelajaran berbasis multimedia menjadi permasalahan yang perlu diselesaikan agar pelaksanaan elearning dapat dilaksanakan secara maksimal.

Kata Kunci: Pembelajaran Elektronik; Video Pembelajaran; Media Pembelajaran; Pembelajaran Online; Konten Pembelajaran

Abstract– The existence of e-learning changes the view of learning patterns and techniques. Implementation of the face-to-face learning process is no longer a necessity to gain knowledge. One form of technology that appears in the world of education is in the form of E-Learning. Kridawisata Vocational School is one of the vocational schools in Bandar Lampung which has adequate facilities and infrastructure to support learning processes such as classes and laboratories. In addition, the Kridawisata Vocational School already has a system that is capable of implementing the learning process in a network that can overcome the problems of the learning process in the future. standard covid-19 pandemic. The not optimal use of e-learning in terms of the availability of multimedia-based learning content is a problem that needs to be resolved so that the implementation of e-learning can be carried out optimally..

Keywords: E-Learning; Learning Video; Learning Media; Online Learning; Learning Content

1. PENDAHULUAN

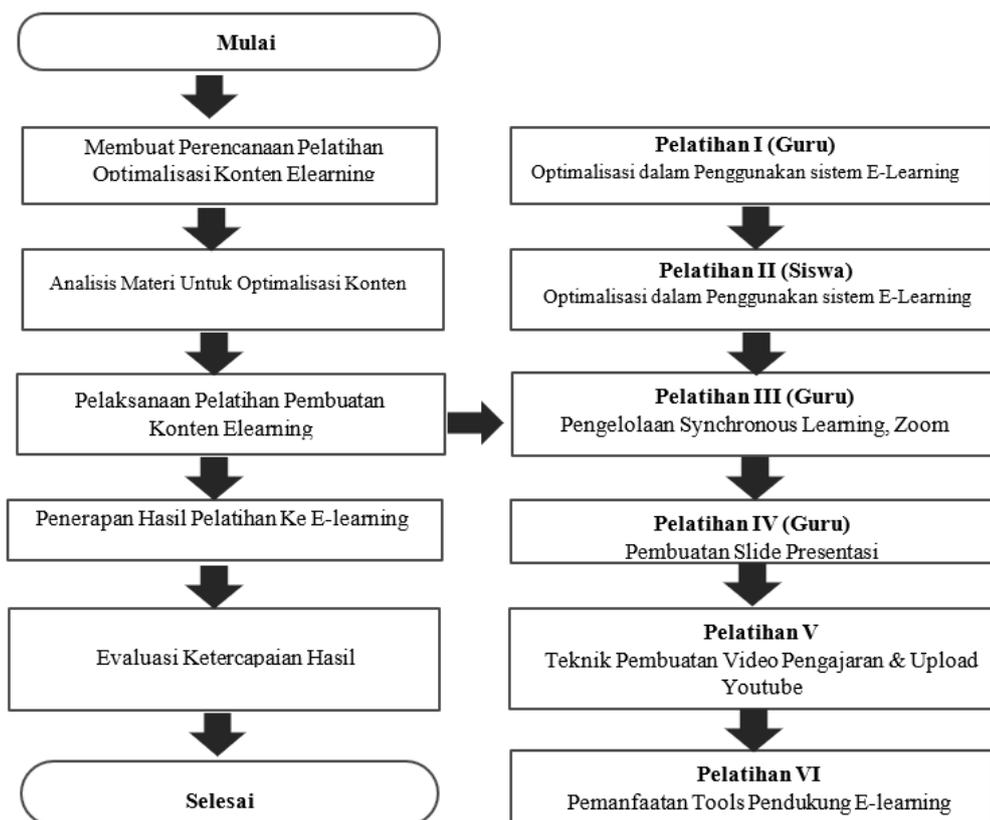
SMK Kridawisata Bandar Lampung berlokasi di Jalan Urip Sumoharjo Gg Prajurit Nomor 1 Sukarame Bandar Lampung. SMK Kridawisata Bandar lampung memiliki kondisi belajar yang nyaman dan strategi, berada diantara praktik industri provinsi, dengan demikian lokasi SMK Kridawisata lebih mudah dijangkau. SMK Kridawisata memiliki prestasi membanggakan, beberapa waktu lalu dua kompetensi keahlian telah terakreditasi A. yaitu Kompetensi keahlian Akomodasi PerhoSekolah SMK Kridawisata yaitu perhotelan dan Tata Boga. Sekolah ini telah memiliki sarana dan prasarana yang cukup memadai dalam mendukung proses pembelajaran yaitu sudah tersedianya ruang kelas, laboratorium komputer, bengkel praktik untuk otomotif, perpustakaan, dan jaringan internet yang memadai. Dalam kegiatan belajar dan mengajar SMK Kridawisata mengharapkan adanya Sistem Pembelajaran Dalam Jaringan (SPADA) atau e-

learning selain dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih baik, penggunaan SPADA di Sekolah juga sudah disarankan oleh Kemendikbud. Selain itu solusi online learning saat ini sedang menjadi program strategi dimasa pandemi Covid-19.

Sistem pembelajaran berdasarkan pengajaran formal tetapi dengan bantuan sumber daya elektronik dikenal sebagai E-learning. Sementara pengajaran dapat dilakukan di dalam atau di luar ruang kelas, penggunaan komputer dan Internet membentuk komponen utama dari E-learning. E-learning juga dapat disebut sebagai transfer keterampilan dan pengetahuan yang memungkinkan jaringan, dan pengiriman pendidikan dilakukan ke sejumlah besar penerima pada waktu yang sama atau berbeda. Sebelumnya, itu tidak diterima dengan sepenuh hati karena diasumsikan bahwa sistem ini kekurangan unsur manusia yang dibutuhkan dalam pembelajaran.

2. METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan yang digunakan dalam kegiatan pengabdian masyarakat adalah Optimalisasi Konten Berbasis Multimedia Untuk Sistem Pembelajaran Daring Di Smk Kridawisata Bandar Lampung, Kemudian melakukan pelatihan dan pendampingan kepada guru dalam membuat konten pembelajaran di aplikasi SPADA guna untuk menyelesaikan permasalahan. Adapun tahapan pelaksanaan yang dilakukan dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan

Berikut ini penjelasan dari tahapan pelaksanaan yang ada pada Gambar 1 :

1. Membuat Perencanaan Perencanaan Pelatihan Optimalisasi Konten *E-learning* Pada tahapan ini tim pengusul bersama mitra membuat perencanaan kebutuhan terkait dengan aplikasi dan apa saja yang dibutuhkan dalam pengembangan konten elearning
2. Analisa Materi untuk Pengembangan Konten. Setelah mengetahui tentang gambaran kebutuhan, selanjutnya tim pengusul membuat analisis pelatihan apa saja yang diperlukan bagi SMK Kridawisata, pada tahapan analisis kegiatan yang dilakukan adalah membuat List



- daftar materi yang dapat mengatasi masalah sesuai dengan permasalahan yang ada di SMK Kridawisata
3. Pelaksanaan Pelatihan Pembuatan Konten *E-learning*. Tahapan ini merupakan proses pelaksanaan pelatihan yang akan diberikan kepada guru-guru SMK Kridawisata dalam mengelola konten pembelajaran daring, pelaksanaan pelatihan terdiri dari beberapa tahapan, sesuai dengan materi yang akan diajarkan
 4. Penerapan Hasil Pelatihan pembuatan konten *E-learning*. Setelah tahapan pembuatan konten selesai dirancang sesuai dengan kebutuhan masing-masing mata pelajaran yang diampu oleh guru, maka selanjutnya agar konten dapat di akses oleh siswa dan siswi SMK Kridawisata, maka seluruh konten yang telah dibuat harus di integrasikan pada *Learning Management System* (Sistem *E-learning*), tahapan ini adalah suatu tahapan dimana setiap guru-guru akan mempraktikkan bagaimana cara mengintegrasikan konten yang telah dibuat ke dalam sistem LMS.
 5. Evaluasi Ketercapaian Hasil. Pada tahapan ini akan dilakukan evaluasi dengan menyebar kuisisioner kepada para Guru dan Admin untuk mengukur tingkat keberhasilan dari upaya yang telah dilakukan, adapun bentuk kuisisioner yang akan diberikan kepada siswa dan guru sesuai dengan permasalahan yang telah diuraikan pada bagian sebelumnya

2.1 Waktu dan Tempat

Proses kegiatan pengabdian pada masyarakat dilakukan dengan bertahap terhadap mitra, yaitu pada tanggal 30 Maret 2021, tanggal 31 Maret 2021 bertempat di Sekolah SMK Kridawisata, Bandar Lampung. Jl. Urip Sumoharjo, Gg. Prajurit No.1 Sukarame, Kec. Sukarame, Kota Bandar Lampung.

2.2 Khayalak Sasaran

Kegiatan ini memiliki sasaran dalam rangka meningkatkan mutu proses pembelajaran berbasis teknologi informasi, dengan cara menerapkan Sistem Pembelajaran daring yang digunakan pada proses pembelajaran, dan memastikan apakah penerapan aplikasi SPADA, pelatihan dan pendampingan penggunaan SPADA benar-benar diperlukan atau perlu diperbaharui atau disempurnakan.

2.3 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang dilakukan oleh tim pengabdian dengan cara melakukan kunjungan atau observasi langsung ke sekolah SMK Kridawisata, berdialog kepada guru-guru yang melakukan proses pembelajaran tatap muka, serta dilakukan pendokumentasian.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebuah pelatihan yang sukses adalah pelatihan yang baik dalam hal pelaksanaannya dan juga mampu memenuhi tujuannya yaitu memperbaiki atau meningkatkan pelayanan prima dengan memberikan pelatihan pembuatan konten pembelajaran dalam jaringan pada guru guru SMK Kridawisata bandar lampung. Oleh sebab itu, pengabdian ini bertujuan untuk melakukan analisis terhadap hasil evaluasi pelatihan pembuatan konten pembelajaran sebagai penunjang pelaksanaan pembelajaran daring. Berikut adalah rincian kegiatan Pelatihan dalam pelatihan pembuatan konten pembelajaran daring pada SMK Kriawisata

- 1 Kegiatan kunjungan untuk melakukan survei tempat mitra
- 2 Kegiatan kunjungan mengumpulkan data kepada mitra
- 3 Kegiatan kunjungan untuk memberikan pelatihan dan pendampingan dalam pembuatan konten pembelajaran daring.
- 4 Kegiatan kunjungan untuk monitoring dan evaluasi kepada mitra

3.1 Kepakaran Tim dan Uraian Tugas

Kepakaran beserta pembagian tugas tim pelaksana pengabdian dijelaskan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kepakaran Tim Pelaksana Kegiatan PKM

No	Nama	Bidang Ilmu	Uraian Tugas
1	Syaiful Ahdan	Telematika & Jaringan	Ketua Pengabdian, penanggung jawab kegiatan, mengatur jadwal, biaya dan pelaksanaan pengabdian serta pelaporan kegiatan.
2	Adi Sucipto	Jaringan & Multimedia	Membantu ketua dalam membuat perencanaan pengabdian, pembuatan konten multimedia.
3	Donaya Pasha	Sistem Informasi & Multimedia	Membantu Pembuatan konten multimedia, pembuatan video pembelajaran, dan pelatihan multimedia.
4	Aditya Gumantan	Pendidikan	Membantu proses pembelajaran multimedia
5	Maria Ainun N	Mahasiswa	Membantu ketua dalam membuat perencanaan pengabdian, pembuatan konten multimedia.
6	Altasya.R	Mahasiswa	Membantu ketua dalam membuat perencanaan pengabdian, pembuatan konten multimedia.
7	Leny Meilisa	Mahasiswa	Membantu ketua dalam membuat perencanaan pengabdian, pembuatan konten multimedia.

Video Kegiatan Dokumentasi Pelaksanaan Kegiatan PKM Skema Sekolah Binaan di SMK Kridawisata terdiri dari 2 Video Kegiatan yaitu : Kegiatan 1 Pelatihan Pembuatan Konten Pembelajaran untuk optimalisasi Pembelajaran daring, Kegiatan 2 Pelatihan program kebugaran di Masa Pandemi.



Gambar 2. Contoh Hasil Karya Guru dalam Pembelajaran Bahasa Jepang



Gambar 3. Contoh Hasil Karya Guru dalam Pembelajaran Tata Boga



3.2 Evaluasi dan Pelaksanaan Program

Semua kegiatan yang dilakukan oleh tim pengusul dalam program pengabdian kepada masyarakat ini tidak terlepas dari peran dan partisipasi mitra, dalam hal ini mitra berperan aktif dalam kegiatan setiap pelaksanaannya dari mulai pembuatan perencanaan pembuatan konten pembelajaran, menguji aplikasi keberhasilan dari upaya yang telah dilakukan apakah sudah sesuai atau belum dengan yang diharapkan sampai dengan tahap akhir yaitu evaluasi ketercapaian hasil dari kegiatan yang dilakukan.

Evaluasi bertujuan mendapatkan umpan balik bagi kebutuhan program yang sedang berjalan, untuk mengetahui kesenjangan antara perencanaan dan target. Dengan mengetahui kebutuhan ini pelaksanaan program dapat membuat penyesuaian dengan memanfaatkan umpan balik tersebut. Kesenjangan yang menjadi kebutuhan itu bisa jadi mencakup faktor biaya, waktu, personel, alat, dan sebagainya. Pelaksanaan program kemitraan masyarakat stimulus sebagai kegiatan pengabdian ini akan dimonitoring dan dievaluasi dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Memastikan apakah penerapan aplikasi SPADA, pelatihan dan pendampingan penggunaan SPADA benar-benar diperlukan atau perlu diperbaharui atau disempurnakan.
2. Langkah berikutnya mengevaluasi bagaimanakah kegiatan tersebut dilaksanakan, dan apakah sudah sesuai dengan tujuan yang diharapkan.
3. Langkah terakhir yaitu mengevaluasi apakah pelaksanaan program ini sudah sesuai dengan perencanaan, atau melenceng dari apa yang sudah diharapkan

Harapan setelah dilakukan program pengabdian ini yaitu adanya keberlanjutan kegiatan yang dilakukan oleh mitra dalam pemanfaatan aplikasi SPADA SMK Kridawisata Bandar Lampung . Adapun cara agar adanya keberlanjutan program pengabdian ini yaitu :

1. Memotivasi dan membiasakan para Guru untuk menggunakan aplikasi SPADA dalam proses pembelajaran di Sekolah.
2. Memperluas penggunaan aplikasi SPADA di Sekolah lainnya yang berada disekitar Kota Bandar Lampung karena jika program pengabdian ini berhasil maka SMK Kridawisata Bandar Lampung akan menjadi sekolah percontohan di kota bandar lampung yang telah menerapkan Sistem Pembelajaran Dalam Jaringan pada proses pembelajarannya.

4. KESIMPULAN

Dari kegiatan konten video yang telah di integrasikan pada aplikasi yang diterapkan kepada SMK Kridawisata bandar lampung, dapat menarik minat mahasiswa dalam dalam melaksanakan pembelajaran dalam jaringan. Dari kegiatan ini diharapkan konten yang telah dikembangkan dapat dimanfaatkan dan dikembangkan guna mendukung proses pembelajaran yang interaktif dimasa pandemi.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Winarno, Pendidikan Kewirausahaan SMK dengan K-13 : Perspektif Guru dan Sekolah, Seminar Nasional Ekonomi Manajemen dan Akuntansi(SNEMA) Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang, 2015, ISBN 978-602-17129-5-5.
- S.W.Handani., M.Suyanto., A.F.Sofyan., PENERAPAN KONSEP GAMIFIKASI PADA E-LEARNING UNTUK PEMBELAJARAN ANIMASI 3 DIMENSI, Jurnal Telematika Vol 9 No. 1, 2016, ISSN : 1979 – 925X e-ISSN : 2442 - 4528
- D. Setiawan., S. Lestari., D.S. Putra., M.Azmi, Pemanfaatan Media Sosial untuk Membangun Sistem E-Learning di SMKN1 Gunung Talang, Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi, Volume 18 Number 1, 2018, SSN: 1411-3411(p)ISSN: 2549-9815
- S.H. Bariah., D. Rahadian., D. Darmawan., SMART CONTENT LEARNING DENGAN MENGGUNAKAN METODE BIG DATA ANALYSIS PADA MATA KULIAH MEDIA PEMBELAJARAN ILMU KOMPUTER, JTEP-Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran, Volume 2, Nomor 1, 2017.
- A.Arief., P. Cahyandaru., IMPLEMENTASI MEDIA E-LEARNING UNTUK PENDIDIKAN KARAKTER BAGI PESERTA DIDIK, JURNAL TAMAN CENDEKIA VOL. 02 NO., 2018.



V.H. Saputra., P Permata., Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Macromedia Flash Pada Materi Bangun Ruang, WACANA AKADEMIKA: Majalah Ilmiah Kependidikan Vol 2 No 2, 2018.

V.H. Saputra., M. Sugama., PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBANTUAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DENGAN SOFTWARE ADOBE FLASH CS4., Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika, 2017..

M. Allen., Guide To E-Learning. Canada : John Wiley & Sons., 2013