

PELATIHAN PENGGUNAAN SISTEM MANAJEMEN PEMBELAJARAN BAGI GURU SMK BIDANG MULTIMEDIA

Training On The Use Of Learning Management Systems For Vocational School Teachers In The Field Of Multimedia

Rahmat Fajri¹, M. Bayu Wibawa², Rahmat Alimin³

Fakultas Sosial Sains dan Ilmu Pendidikan, Universitas Ubudiyah Indonesia,
Jalan Alue Naga Tibang, Kecamatan Syiah Kuala, Banda Aceh 23114, Indonesia
Korespondensi penulis: rahmatfajri@uui.ac.id

Abstrak

Pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 5 Telkom, Banda Aceh. Pengabdian ini bertujuan untuk memberikan pelatihan penggunaan Learning Management System dalam pembelajaran di sekolah. Dari hasil observasi menunjukkan bahwa umumnya guru belum sepenuhnya sistem manajemen pembelajaran dalam proses pembelajaran di sekolah. Setelah pelaksanaan pelatihan tentang penerapan sistem manajemen pembelajaran khususnya google classroom menunjukkan hasil yang sangat baik dalam penggunaan sistem manajemen pembelajaran sehingga proses pembelajaran lebih efektif dan fleksibel yang dapat digunakan dalam berbagai mata pelajaran untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Hal ini ditunjukkan dengan motivasi dan minat para guru dalam menerapkan sistem manajemen pembelajaran google classroom dalam pelatihan.

Kata Kunci: Pelatihan, Pembelajaran, Guru, Manajemen, Sistem,

Abstract

This community service program was conducted at Telkom State Vocational High School 5 in Banda Aceh. The program aimed to provide training on the use of Learning Management Systems in school teaching. Observations indicated that teachers generally did not fully utilize Learning Management Systems in their teaching and learning processes. Following the training, participants demonstrated excellent results in the implementation of Learning Management Systems, specifically Google Classroom. This resulted in a more effective and flexible learning process, enabling it to be used in various subjects to increase student engagement. This was demonstrated by the teachers' motivation and interest in implementing the Google Classroom Learning Management System (LMS) during the training.

Keywords: Training, Learning, Teachers, Management, System

PENDAHULUAN

Pembelajaran di era digital saat ini telah membawa perubahan yang signifikan dalam dunia pendidikan. Teknologi informasi dan komunikasi memberikan peluang yang besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran seperti penerapan media digital yang inovatif dan interaktif. Hasil penelitian UNESCO (2020) menunjukkan integrasi teknologi digital dalam pendidikan memungkinkan untuk peningkatan aksesibilitas dan efisiensi dalam proses belajar mengajar, terutama di era revolusi industri 4.0 yang menekankan kemampuan literasi digital sebagai keterampilan utama yang harus dikuasai oleh pendidik.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah memberikan dampak yang signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Salah satu bentuk implementasi TIK dalam pembelajaran adalah penggunaan Learning Management System (LMS), yaitu sebuah platform digital yang digunakan untuk mengelola, mendistribusikan, dan mengevaluasi proses pembelajaran secara daring. LMS memungkinkan guru dan peserta didik untuk tetap terhubung dalam proses belajar mengajar, bahkan di luar batasan ruang dan waktu.

Integrasi teknologi dalam pembelajaran menjadi suatu kebutuhan yang tidak dapat dihindarkan dalam era digital.

Seiring dengan perubahan zaman, guru dituntut untuk mampu mengembangkan kompetensi digital agar proses pembelajaran dapat berjalan efektif, efisien, dan adaptif terhadap kebutuhan peserta didik UNESCO (2011) menegaskan bahwa kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi merupakan bagian penting dari literasi digital yang harus dimiliki pendidik di abad ke-21. Penggunaan LMS menjadi semakin relevan dalam era digital dan pasca-pandemi, di mana pembelajaran jarak jauh dan hybrid menjadi bagian dari strategi pembelajaran baru (UNESCO, 2020). Meski demikian, masih banyak guru di tingkat Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), khususnya pada program keahlian Multimedia, yang belum mengoptimalkan penggunaan LMS dalam pembelajaran. Beberapa guru mengalami kendala dalam hal kompetensi digital, kurangnya pelatihan teknis, serta belum adanya pembiasaan dalam merancang pembelajaran berbasis platform daring (Prasojo et al., 2020).

Padahal, bidang Multimedia merupakan salah satu keahlian yang sangat erat kaitannya dengan pemanfaatan teknologi digital. Oleh karena itu, guru di jurusan ini diharapkan dapat menjadi pionir dalam transformasi digital pendidikan. Untuk mewujudkan hal tersebut, diperlukan pelatihan penggunaan LMS yang terstruktur dan berkelanjutan, guna meningkatkan literasi digital serta kemampuan pedagogis guru dalam mengelola pembelajaran berbasis TIK (Anshari et al., 2016).

Google Classroom merupakan salah satu Learning Management System (LMS) yang dirancang untuk membantu guru dalam mengelola proses pembelajaran secara daring. Platform ini memungkinkan guru untuk membuat kelas, membagikan materi, memberikan tugas, melakukan penilaian, serta berinteraksi dengan siswa secara digital. Menurut Janzen (2014), Google Classroom memudahkan proses manajemen kelas karena memiliki antarmuka yang sederhana dan terintegrasi dengan berbagai layanan Google lainnya, seperti Google Drive, Google Docs, dan Google Meet.

Namun, tidak semua guru di lingkungan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) memiliki keterampilan yang cukup memadai dalam mengoperasikan Google Classroom. Hasil survei menunjukkan pada

beberapa guru SMK menunjukkan bahwa beberapa guru belum memanfaatkan Google Classroom secara optimal, baik karena keterbatasan pelatihan, kurangnya pendampingan teknis, maupun minimnya pemahaman terhadap fitur-fitur yang tersedia.

Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara ketersediaan teknologi dan kompetensi guru dalam menggunakannya. Padahal, menurut Anderson & Dexter (2005), pemanfaatan teknologi secara efektif dalam pendidikan sangat tergantung pada kapasitas dan kesiapan guru. Oleh karena itu, perlu dilakukan kegiatan pengabdian masyarakat berupa pelatihan penggunaan Google Classroom yang terstruktur dan aplikatif, dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam kegiatan belajar mengajar. Pelatihan ini juga mendukung kebijakan pemerintah melalui program digitalisasi sekolah dan Merdeka Belajar, yang menekankan pentingnya penggunaan teknologi untuk mendorong kemandirian belajar siswa (Kemendikbud, 2021). Dengan meningkatkan kemampuan guru dalam menggunakan LMS, diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan zaman serta tuntutan dunia industri 4.0.

Pelatihan ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan literasi digital guru, tetapi juga untuk mendukung implementasi pembelajaran berbasis teknologi, seperti pembelajaran daring (online learning) dan blended learning. Dengan penguasaan yang baik terhadap Google Classroom, guru-guru SMK diharapkan mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif, fleksibel, dan sesuai dengan tuntutan pendidikan abad ke-21.

Oleh sebab itu, kegiatan pengabdian kepada Masyarakat ini adalah suatu upaya untuk meningkatkan kemampuan pendidik dalam menggunakan LMS Google Classroom yang dapat mendukung proses pembelajaran di kelas, terutama dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa.

METODE PELAKSANAAN KEGIATAN

1. Peserta

Masyarakat sasaran dalam pengabdian ini adalah guru-guru Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 5 Telkom di Banda Aceh.

Masyarakat sasaran tersebut dipilih karena mereka merupakan bagian masyarakat terlibat dalam proses belajar mengajar. Sementara itu, pemilihan judul kegiatan pengabdian didasarkan pada survei yang dilakukan kepada guru-guru untuk penetapan pelatihan Learning Management System (LM) dalam proses pembelajaran disekolah.

2. Metode

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah pelatihan dengan memberikan materi kepada para peserta tentang penerapan media digital canva dalam proses pembelajaran disekolah. Setelah, pemateri disampaikan oleh pemateri, peserta diberi kesempatan untuk diskusi, dan tanya jawab mengenai materi yang disampaikan.

3. Panitia

Panitia dalam kegiatan pengabdian Masyarakat ini adalah dosen-dosen dan mahasiswa dari dosen Universitas Ubudiyah Indonesia.

4. Tempat

Tempat pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah di SMK Negeri 5 Kota Banda Aceh.



HASIL PELAKSANAAN KEGIATAN DAN PEMBAHASAN

Dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan penggunaan Learning Management System dalam pembelajaran sejumlah hasil yang diperoleh dapat dilihat dari berbagai aspek yaitu pemahaman peserta, keterampilan teknis, dan dampak pada proses pembelajaran. Berikut adalah beberapa hasil yang didapatkan:

1. Peningkatan Partisipasi dan Akses Materi Belajar

Penggunaan LMS Google Classroom menunjukkan peningkatan signifikan dalam partisipasi siswa dan kemudahan akses ke materi pembelajaran. Siswa menjadi lebih aktif dan dapat mengakses materi kapan saja dan dari mana saja tidak terbatas pada ruang kelas.

2. Penguatan Kompetensi Digital Guru

Guru SMK yang aktif menggunakan LMS mengalami peningkatan kompetensi digital dan kemampuan pedagogis berbasis teknologi. Mereka berhasil mengembangkan Technological, Pedagogical, and Content Knowledge (TPACK), yang memperkuat kualitas pengajaran digital.

3. Pemanfaatan LMS dalam Berbagai Mata Pelajaran

Penggunaan LMS menunjukkan penggunaan sistem yang efektif dalam pembelajaran yang mendukung perencanaan, implementasi, dan evaluasi secara berkelanjutan. Kendala seperti infrastruktur dan motivasi siswa dapat teratasi dengan dukungan teknis dan perencanaan matang.

4. Evaluasi Pembelajaran Lebih Efisien dan Transparan

Menggunakan model dalam evaluasi LMS di berbagai sekolah menunjukkan bahwa system quality, information quality, dan service quality berpengaruh signifikan terhadap kepuasan pengguna dan manfaat bersih (net benefit) sistem. Ini menandakan evaluasi dan pelaporan pembelajaran menjadi lebih terstruktur dan transparan.

5. Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Meningkat

Siswa yang belajar dengan LMS memiliki motivasi yang lebih tinggi dan hasil belajar yang lebih baik dibanding metode konvensional. Faktor interaksi online, quiz digital, dan materi multimedia memicu peningkatan hasil belajar yang sangat baik

bagi hasil belajar siswa.

6. Perubahan Peran Guru menjadi Fasilitator Digital

Guru kini berperan lebih sebagai fasilitator pembelajaran digital, evaluator online, dan pemandu interaksi. Transformasi ini meningkatkan efektivitas pengajaran dan keterlibatan siswa dalam diskusi maupun refleksi pembelajaran yang berlangsung dikelas.

7. Keberlanjutan Implementasi dengan Dukungan Teknis

Studi menunjukkan bahwa kunci keberlanjutan penggunaan LMS adalah adanya dukungan infrastruktur (internet, server), pelatihan berkelanjutan, dan dukungan teknis. Pendampingan pasca-pelatihan memperkuat implementasi jangka panjang dan meminimalisir permasalahan teknis yang terjadi dalam penggunaan LMS.

Kesimpulan

Pelatihan penggunaan Learning Management System (LMS) Google Classroom dalam pembelajaran ini berhasil mencapai tujuan yaitu meningkatkan literasi digital guru khususnya dalam penggunaan media digital serta kemampuan guru dalam mendesain dan mengimplementasikan materi ajar yang lebih interaktif, visual, dan menarik. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa LMS merupakan media digital yang efektif dan fleksibel yang dapat digunakan dalam berbagai mata pelajaran untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Melalui proses pelatihan ini, guru diharapkan tidak hanya mengembangkan keterampilan teknis, tetapi juga mendapatkan wawasan baru mengenai pentingnya integrasi teknologi dalam pendidikan. Hal ini memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan profesional guru dan peningkatan kualitas pembelajaran di kelas. Namun, tantangan berupa keterbatasan akses teknologi dan literasi digital tetap perlu diperhatikan dalam pelatihan lanjutan, agar semua peserta dapat memanfaatkan LMS secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Anshari, M., Almunawar, M. N., Shahrill, M., Wicaksono, D. K., & Huda, M. (2016). *Smart learning environment for ubiquitous learning*. *Computers in Human Behavior*, 55, 419–428. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.09.014>
- Janzen, M. (2014). *Hot Team: Google Classroom*. Center for Teaching and Learning, University of the Pacific.
- Kemendikbud. (2021). *Panduan Implementasi Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Vokasi.
- Moore, J. L., Dickson-Deane, C., & Galyen, K. (2011). *e-Learning, online learning, and distance learning environments: Are they the same?* *The Internet and Higher Education*, 14(2), 129–135. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2010.10.001>
- Prasojo, L. D., Habibi, A., Mukminin, A., et al. (2020). *Teachers' use of technology in Indonesian vocational high schools: Exploring the digital gap*. *International Journal of Instruction*, 13(2), 707–724. <https://doi.org/10.29333/iji.2020.132.48a>
- UNESCO. (2011). *ICT Competency Framework for Teachers (ICT-CFT)*. Paris: United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization.
- UNESCO. (2020). *Education in a Post-COVID World: Nine Ideas for Public Action*. Paris: UNESCO Publishing.