

Pelatihan E-Learning Bagi Guru Penjas Untuk Optimalisasi Pembelajaran Generasi Z

Muhammad Ramli Buhari, Paryadi, Didik Cahyono

Universitas Mulawarman

*e-mail: ramlipjkr@gmail.com, paryadi@fkip.unmul.ac.id,
didikcahyono86@gmail.com,

ABSTRACT

Community Service Scheme (PKM) conducted is a Community Partnership Program aims to train teachers of Physical Education Sports and Health (PJOK) to create learning media using e-learning. With this training, teachers are expected to optimize ict facilities that are available in their respective schools. The implementation of PKM was preceded by providing information to the Chairman of MGMP PJOK Samarinda City as a partner, about the training activities to be carried out and received a positive response by making e-learning using moodle which turned out to be in accordance with the planned PKM. Furthermore, training will be carried out to create learning media using e-learning in July 2021. The number of participants planned is in accordance with the number of members of the PJOK PJOK board of Samarinda City. The contents of the material to be delivered at the time of training are; 1) Understanding and basic e-learning theory, 2) Creating learning media using e-learning, 3) making learning materials using e-learning and 4) making problems and assignments to students using e-learning.

Keywords: Elearning, Learning, Physical Education Training

ABSTRAK

Skema Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang dilakukan adalah Program Kemitraan Masyarakat bertujuan untuk melatih para guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) membuat media pembelajaran menggunakan e-learning. Dengan adanya pelatihan ini, guru-guru diharapkan dapat mengoptimalkan fasilitas ICT yang telah tersedia di sekolah masing-masing. Pelaksanaan PKM didahului dengan pemberian informasi kepada Ketua MGMP PJOK Kota Samarinda sebagai mitra, tentang kegiatan pelatihan yang akan dilakukan dan mendapat respon positif dengan membuat e-learning menggunakan moodle yang ternyata sesuai dengan PKM yang direncanakan. Selanjutnya akan dilaksanakan pelatihan untuk membuat media pembelajaran menggunakan e-learning pada bulan Juli 2021. Jumlah peserta yang direncanakan sesuai dengan jumlah anggota pengurus MGMP PJOK Kota Samarinda. Isi materi yang akan disampaikan pada saat pelatihan ialah; 1) Pengertian dan dasar teori e-learning, 2) Pembuatan media pembelajaran menggunakan e-learning, 3) membuat materi pembelajaran menggunakan e-learning dan 4) membuat soal dan penugasan kepada siswa menggunakan e-learning.

Kata kunci: Pelatihan Elearning, Pembelajaran, Pendidikan Jasmani

PENDAHULUAN

Tantangan bagi dunia pendidikan adalah meningkatkan kualitas pendidikannya, sehingga mampu menghasilkan tenaga kerja yang dapat bersaing secara internasional dalam era globalisasi. Tantangan dunia tenaga kerja di masa mendatang adalah harus mampu menguasai IPTEKS, memiliki keterampilan tinggi dan berperilaku profesional. Untuk itu sudah selayaknya semua bidang pekerjaan yang menggunakan alat bantu komputer perlu segera di kuasai, mengingat alat ini dapat mempercepat dan mempermudah pekerjaan dengan ketelitian dan kecepatan yang relatif tinggi. Seiring perkembangan IPTEK khususnya Information and Communication Technology (ICT) yang semakin pesat, dibutuhkan suatu konsep dan mekanisme belajar mengajar berbasis ICT. Virtual Class adalah sebuah media pembelajaran yang memungkinkan sistemnya bekerja dengan baik dan menjalankan fungsi pengajaran di kelas meski tanpa kehadiran dosen atau guru secara langsung, konsep ini lebih dikenal dengan sebutan e-learning (Wahid, 2015). Dengan demikian agar target tersebut dapat dipenuhi maka pihak sekolah harus siap untuk melaksanakan ICT based learning yang salah satunya berbentuk pembelajaran e-learning.

E-learning punya banyak definisi, antara lain seperti yang diutarakan Darin Matthew Comerchero dalam *E-Learning Concepts and Techniques* (Berman, 2006) mendefinisikan e-learning adalah sarana pendidikan yang mencakup motivasi diri sendiri, komunikasi, efisiensi, dan teknologi. Karena ada keterbatasan dalam interaksi sosial, siswa harus menjaga diri mereka tetap termotivasi. Secara sederhana e-learning dapat difahami sebagai suatu proses pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi berupa komputer yang dilengkapi dengan sarana telekomunikasi (internet, intranet, ekstranet) dan multimedia (grafis, audio, video) sebagai media utama dalam penyampaian materi bagi interaksi guru dan siswa. Ciri sistem e-learning, pelajar dapat mengakses materi ajar, tanpa dibatasi waktu, ruang dan tempat, dukungan komunikasi, Synchronous, asynchronous, dapat direkam serta jenis materi ajar, multimedia (teks, gambar, audio, video, animasi).

Keinginan siswa akan hal-hal yang belum diketahuinya mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam suatu proses pembelajaran. Guru berperan untuk menyediakan sarana bagi siswa untuk dapat belajar, dengan peran serta siswa dan guru dalam pembelajaran aktif akan menciptakan suatu pengalaman yang bermakna, sehingga dapat membentuk "siswa sebagai manusia seutuhnya". Usia dari siswa-siswa tersebut termasuk dalam generasi Z. Generasi Z adalah generasi yang lahir antara tahun 1995 dan 2010, merupakan generasi pertama yang lahir di dunia yang terintegrasi dan terhubung secara global di mana internet selalu tersedia. Sejak usia dini, generasi ini sudah mengenal dan menggunakan berbagai macam teknologi.

Generasi Z sangat menggemari teknologi dan lebih suka melakukan komunikasi menggunakan sosial media dibandingkan dengan komunikasi langsung, generasi ini juga memiliki kemampuan mengerjakan banyak hal secara bersamaan (Töröcsik, Szűcs and Kehl, 2014). Selain itu rentang perhatian generasi Z lebih terbatas jika dibandingkan dengan generasi sebelumnya. Di kelas, rentang perhatian siswa rata-rata adalah tujuh hingga sepuluh menit, tetapi keberadaan internet dan kebiasaan untuk online menyebabkan rentang perhatian siswa menjadi delapan detik. Survei menunjukkan bahwa 43% remaja ingin belajar di internet dan tidak menggunakan

Muhammad Ramli Buhari, dkk.

bahan berbasis kertas. 38% lebih suka belajar campuran (hybrid learning) dan 16% lebih suka menggunakan buku untuk belajar (Cilliers, 2017).

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa bagian otak generasi Z yang bertanggung jawab atas kemampuan visual jauh lebih berkembang dibandingkan dengan generasi sebelumnya, sehingga bentuk-bentuk pembelajaran visual menjadi lebih efektif. Pembelajaran visual antara lain dapat berupa permainan interaktif, proyek kolaboratif, tantangan, dan apa pun yang langsung dapat dicoba dan dilihat oleh siswa. Ketika ditampilkan teks dan konten online, para siswa lebih banyak melihat pada gambar berwarna dan membaca kurang dari 20% teks. Dampak dari hal ini membuat pembelajaran model ceramah dan diskusi sangat tidak disukai oleh kelompok usia ini (Cook, V. S. 2015).

Aplikasi pembelajaran e-learning maupun hybrid learning sudah banyak disediakan oleh pengembang aplikasi seperti Absorb, Moodle, Canvas, Schoology, Blackboard Learn, D2L Brightspace, Edmodo, Quizlet dan Google Classroom (Fenton, W. 2018). Setiap aplikasi e-learning maupun hybrid learning memiliki keunggulan masing-masing seperti multi-platform, multi-devices, dan multi-interaction antara siswa, guru, dan orang tua. E-learning memberikan peserta didik kemampuan untuk menyesuaikan pembelajaran di sekitar gaya hidup mereka (Epignosis, 2014).

MGMP PJOK merupakan organisasi mata pelajaran yang sadar akan pentingnya pembaharuan pendidikan. Kepala Sekolah dari masing-masing sekolah sangat terbuka pada penggunaan teknologi dalam meningkatkan pembelajaran, yang dibuktikan dengan disediakannya jalur internet untuk para siswa dan guru serta adanya laboratorium komputer yang memadai. Hanya saja penggunaan infrastruktur ini masih terbatas pada penyelenggaraan ujian dan pembelajaran materi dasar komputer. Sedangkan untuk melakukan kegiatan pembelajaran e-learning, belum diterapkan. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pengetahuan guru terhadap aplikasi e-learning yang ada. Selain itu kemampuan dan keterampilan tenaga pendidik dalam penggunaan teknologi informasi dalam kegiatan pembelajaran juga masih belum merata.

Program kemitraan masyarakat ini bertujuan untuk memberikan bekal kepada guru PJOK untuk melakukan inovasi pembelajaran melalui peningkatan pengetahuan dan keterampilan tentang e-learning atau hybrid learning agar terjadi proses pembelajaran yang optimal bagi generasi Z.

Permasalahan Mitra

Berdasarkan wawancara dengan Ketua MGMP Penjas Kota Samarinda bahwa fasilitas ICT yang ada di setiap sekolah yang ada di Samarinda sudah cukup memadai. Fasilitas yang ada berupa website, lab komputer, fasilitas hotspot, dan LCD di ruang kelas. Akan tetapi fasilitas yang ada tersebut belum bisa dimanfaatkan secara maksimal. Sekolah masih belum memiliki sistem e-learning yang terpadu, para guru masih kesulitan dalam membuat media pembelajaran menggunakan e-learning, dan belum optimalnya penggunaan fasilitas ICT yang ada untuk media pembelajaran.

Solusi Permasalahan

Untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi mitra, solusi yang ditawarkan adalah:

Tahapan Sosialisasi

Sosialisasi dilakukan melalui kegiatan seminar. Sebelum sosialisasi, terlebih dahulu disiapkan materi seminar yang disusun dari hasil studi literatur tentang e-learning. Studi literatur dilakukan untuk mendapat pemahaman yang lebih tentang karakter generasi Z, konsep tentang e-learning, membuat daftar aplikasi e-learning yang sudah ada, serta memetakan aplikasi e-learning yang sudah ada dengan kebutuhan siswa, guru, dan sekolah. Sumber yang digunakan pada tahapan ini berupa artikel ilmiah yang dimuat pada jurnal, regulasi terkait dengan pendidikan pada sekolah menengah di Indonesia, dan artikel populer tentang e-learning yang dimuat pada website, serta hasil wawancara dengan guru PJOK dan Ketua MGMP Kota Samarinda. Diharapkan setelah mengikuti kegiatan ini, guru PJOK di Samarinda memahami perbedaan karakter generasi Z dengan generasi sebelumnya, mengetahui keunggulan dari aplikasi e-learning sehingga minat guru untuk menggunakan aplikasi e-learning meningkat.

Tahapan Pelatihan

Problem mengenai kurangnya keterampilan guru dalam penggunaan aplikasi e-learning diselesaikan melalui pelatihan. Target dari pelatihan adalah guru dapat menggunakan aplikasi e-learning. Tahapan untuk mengadakan pelatihan diawali dengan melakukan komparasi terhadap aplikasi e-learning yang ada, kemudian memilih satu aplikasi e-learning yang sesuai. Setelah menentukan aplikasi e-learning yang digunakan, maka tahap berikutnya adalah:

- a) Menyusun modul pelatihan
- b) Melakukan koordinasi waktu pelaksanaan pelatihan dengan kedua mitra
- c) Menyiapkan kebutuhan pelaksanaan pelatihan, meliputi membuat daftar kehadiran peserta pelatihan, pembelian perlengkapan pelatihan, dan pembuatan spanduk pelatihan
- d) menyiapkan kuesioner untuk evaluasi pelaksanaan pelatihan.

Program kemitraan masyarakat dilakukan secara virtual menggunakan aplikasi Zoom Meeting. Waktu pelaksanaan direncanakan bulan Juli 2021. Setiap pelaksanaan kegiatan program kemitraan masyarakat berdurasi antara 3 (tiga) sampai 4 (empat) jam. Durasi ini juga dipengaruhi oleh modul dan kecepatan guru dalam menerima materi yang dilatihkan.

Tahapan Evaluasi

Tahapan evaluasi tidak mengambil waktu khusus, tetapi dilakukan pada setiap pelatihan. Evaluasi dilakukan dalam bentuk pemberian tugas dan studi kasus yang disesuaikan dengan mata pelajaran PJOK yang diampu oleh masing-masing guru. Diharapkan dengan evaluasi tersebut pada akhir pelatihan setiap guru sudah memiliki kelas dan materi yang bisa diterapkan kepada siswa.

Muhammad Ramli Buhari, dkk.

METODE

Metode kegiatan yang digunakan dalam pelatihan ini adalah sebagai berikut:

Metode ceramah

Metode ceramah digunakan untuk menjelaskan teori-teori dasar dan pengetahuan umum tentang e-learning. Selain itu, metode ini juga diberikan untuk memberikan pengetahuan dan pemahaman tentang manfaat e-learning dalam proses pembelajaran. Metode ini diberikan pada tiap awal pembahasan pokok bahasan, yang bertujuan untuk memberikan dasar-dasar teori tiap pokok bahasan baru.

Metode demonstrasi

Metode ini diberikan untuk menjelaskan penggunaan tiap-tiap perintah dalam mengakses e-learning. Baik dalam mengupload materi, memberikan penugasan, dan juga memberikan penilaian terhadap siswa menggunakan e-learning. Diharapkan dengan metode ini pemahaman peserta terhadap masing-masing materi makin mendalam.

Metode Praktik

Pada metode ini peserta mempraktikkan semua materi yang sudah didapatkan sebelumnya. Metode ini digunakan untuk mengetahui sejauhmana tiap peserta mampu mengoperasikan e-learning yang telah dibuat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemilihan Aplikasi E-learning

Daftar aplikasi e-learning yang menjadi kandidat untuk dilatihkan pada guru adalah Quipper, Moodle, dan Edmodo. Quipper adalah aplikasi e-learning yang sudah dikenal oleh siswa maupun guru yang tergabung dalam MGMP PJOK Kota Samarinda, sedangkan Moodle dan Edmodo masuk dalam 10 besar terbaik aplikasi e-learning di dunia (Fenton, 2018). Didasarkan pada karakteristik dari generasi Z, maka siswa membutuhkan aplikasi e-learning yang multi platforms, multi devices, dapat memuat konten visual, internet-based, sosial learning, dan blended learning.

Sosial learning adalah e-learning yang memanfaatkan sosial media seperti facebook, sedangkan game-based learning adalah jenis e-learning yang mampu menciptakan kondisi sehingga siswa terlibat dan termotivasi mempelajari sesuatu melalui sebuah permainan (Soni, 2015). Guru membutuhkan aplikasi yang mampu memuat beragam konten, dapat melakukan otomasi penilaian, terhubung dengan banyak sumber pembelajaran, serta dapat membuat virtual classroom. Kebutuhan sekolah terhadap aplikasi e-learning lebih ditekankan pada optimalisasi infrastruktur, efisiensi biaya, serta keterlibatan orang tua dalam proses pembelajaran.

Kriteria	Quipper	Moodle	Edmodo
Multi Platforms	√	√	√
Multi Devices		√	√
Ragam Konten	√	√	√
Internet-based	√	√	√
Social Learning		√	√
Blended Learning		√	
Otomasi Penilaian	√	√	√
Terhubung banyak sumber belajar	√	√	√
Virtual Classroom		√	
Optimalisasi Infrastruktur		√	
Efisiensi Biaya	√	√	√
Keterlibatan Orang Tua		√	

Tabel 1 menunjukkan pemetaan antara aplikasi e-learning dengan kebutuhan siswa, guru, dan sekolah. Pada tabel 1 tersebut terlihat bahwa aplikasi e-learning Moodle adalah aplikasi yang paling banyak mengakomodasi kebutuhan siswa, guru, dan sekolah. Berdasarkan hasil pemetaan tersebut, maka program kemitraan masyarakat ini akan memberikan pelatihan e-learning Moodle kepada MGMP PJOK Kota Samarinda.

Sosialisasi

Sosialisasi e-learning untuk guru-guru MGMP PJOK Kota Samarinda dilaksanakan tanggal 11 September 2021 dan 12 September 2021, diikuti 30 peserta.

Tanggal	Waktu	Materi
11-09-2021	15.00-17.00	Pengenalan Moodle; Pembuatan chat, pembuatan course online, cara memasukan materi ke dalam moodle.
12-09-2021	14.00-16.00	Mengelola kelas; membuat forum diskusi, mengelola fasilitas pengiriman tugas, pembuatan kuis pilihan ganda (Multiple Choice)

Gambar 1. Materi Sosialisasi

Hasil kegiatan sosialisasi menunjukkan bahwa guru-guru MGMP PJOK Kota Samarinda sangat antusias dengan konsep e-learning. Pelatihan Moodle yang diadakan dapat membantu profesi guru yang dituntut untuk menguasai teknologi informasi dan dapat menambah pengetahuan bagi pengajar, umumnya pengetahuan tentang komputer serta model pembelajaran e-Learning dan khususnya pengetahuan tentang Moodle serta

Muhammad Ramli Buhari, dkk.

cara-cara pengoperasian Moodle.



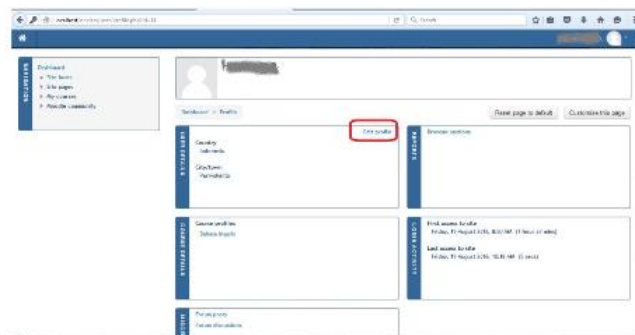
Gambar 2. Materi sosialisasi

Pelatihan

Guru-guru peserta pelatihan e-learning memiliki latar belakang pengetahuan yang beragam mengenai aplikasi e-learning. Dari seluruh peserta yang ikut dalam pelatihan, hanya beberapa guru yang menyatakan pernah menggunakan aplikasi pembelajaran e-learning tetapi tidak terus menerus karena kendala aplikasi yang berbayar.

Pelatihan Moodle dapat membantu pengajar untuk memahami aplikasi-aplikasi yang dibangun dengan Moodle sehingga setelah mengikuti pelatihan pengajar diharapkan dapat membuat sendiri aplikasi-aplikasi dengan Moodle dan diharapkan mampu mentransfer ilmu yang didapat dari pelatihan ke guru yang tidak/belum mengikuti pelatihan.

Materi-materi pelatihan meliputi chat, course online, upload materi, forum diskusi, mengelola pengiriman tugas, dan pembuatan kuis multiple choice. Dari materi-materi tersebut yang diajarkan dalam pelatihan hanya chat, course online, upload materi, dan forum diskusi. Sehingga untuk mengelola pengiriman tugas dan pembuatan kuis multiple choice hanya beberapa pengajar saja yang dapat membuatnya.



Gambar 3. Halaman Dashboard

Sedangkan untuk forum diskusi, materi panduan dan pelatihan hanya membahas sampai pembuatan forum diskusi saja dan tidak sampai pada penambahan topik diskusi. Materi yang disampaikan dalam pelatihan Moodle dapat menambah kompetensi yang dimiliki guru. Tetapi, tidak semua materi dalam modul dapat diujicobakan dalam pelatihan karena waktu pelatihan yang singkat, yaitu hanya 2 jam/pertemuan.

Banyak faktor yang mempengaruhi hasil pelatihan Moodle yang diadakan. Faktor kemampuan dan pengetahuan dasar peserta tentang komputer, faktor usia peserta pelatihan, serta faktor lamanya pelatihan itu sendiri. Pelatihan Moodle yang berlangsung selama 2 jam/pertemuan saja tidak memberikan hasil yang maksimal bagi peserta. Hal ini terlihat dari hasil yang didapat peserta pelatihan tidak sama.

Peserta dengan kemampuan komputer baik dapat dengan mudah dan cepat menerima materi pelatihan Moodle yang disampaikan, dapat beradaptasi dengan sistem secara baik, serta mampu mengeksplorasi sistem yang dibangun dengan Moodle. Peserta dengan usia yang relatif masih muda, memiliki pengetahuan dasar tentang komputer, Moodle dan aplikasi-aplikasi Moodle yang lebih baik bila dibandingkan dengan peserta yang usianya relatif tua. Sehingga, aplikasi-aplikasi Moodle yang secara formal tidak disampaikan dalam pelatihan mampu dicoba sendiri oleh peserta-peserta yang memiliki kemampuan mengoperasikan Moodle yang lebih baik dengan bantuan modul panduan yang diberikan. Modul panduan yang diberikan dalam pelatihan dapat membantu peserta untuk membangun aplikasi Moodle sendiri. Modul panduan sangat dibutuhkan dalam suatu pelatihan. Hal ini dikarenakan dengan modul panduan materi yang disampaikan dapat dengan mudah dimengerti sekaligus dapat memperlancar proses pelatihan itu sendiri. Pada dasarnya modul panduan Moodle yang dibuat sudah cukup jelas, berbahasa Indonesia sehingga lebih memudahkan pengajar untuk membangun aplikasi Moodle terlebih bila digunakan untuk guru-guru MGMP PJOK Kota Samarinda.



Berdasarkan pelaksanaan program kemitraan masyarakat yang telah dilakukan pada guru-guru MGMP PJOK Kota Samarinda dapat disimpulkan bahwa sosialisasi mengenai e-learning telah membuka wawasan guru-guru untuk mengetahui dan memahami adanya beberapa aplikasi e-learning termasuk kelebihan dan kekurangan yang dimiliki oleh masing-masing aplikasi. Pelatihan ini mampu membantu meningkatkan keterampilan guru-guru dalam menggunakan aplikasi Edmodo, meliputi keterampilan penggunaan aplikasi dengan berperan sebagai guru, dan sebagai siswa. Melalui sosialisasi dan pelatihan aplikasi Moodle, guru-guru menyadari bahwa untuk menghadapi generasi Z, perlu pendekatan yang berbeda dengan generasi sebelumnya. Guru-guru guru-guru MGMP PJOK Kota Samarinda harus berani menggunakan aplikasi e-learning, khususnya Moodle, sebagai upaya mengoptimalkan proses pembelajaran bagi generasi Z.

Muhammad Ramli Buhari, dkk.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan Terima Kasih Penulis mengucapkan terima kasih kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Mulawarman Kalimantan Timur yang telah memberi kesempatan dan dukungan financial terhadap pengabdian ini

DAFTAR PUSTAKA

- Berman, P. (2006) 'E-Learning Concepts and Techniques', p. 198.
- Cilliers, E. J. (2017) *the Challenge of Teaching Generation Z*, *PEOPLE: International Journal of Social Sciences*. doi: 10.20319/pijss.2017.31.188198.
- Cook, V. S. (2015). Engaging Generation Z Students. Retrieved 24 March 24, 2021, from https://sites.google.com/a/uis.edu/colrs_cook/home/engaging-generation-z-students
- Epignosis (2014) 'e-learning Concepts, Trends, Applications', *Book*, p. 5. Available at: <https://www.talentlms.com/elearning/elearning-101-jan2014-v1.1.pdf> <http://www.talentlms.com/elearning/elearning-101-jan2014-v1.1.pdf>.
- Fenton, W. (2018). The Best (LMS) Learning Management Systems for 2018. Retrieved March 23, 2021, from PCMag's website: <http://sea.pcmag.com/absorb-lms/10984/guide/the-best-lms-learning-management-systems-for-2018>
- Töröcsik, M., Szűcs, K. and Kehl, D. (2014) 'How generations think : Research on generation Z Krisztián Szűcs', *Acta Universitatis Sapientiae, Communicatio*, 1, pp. 23–45.
- Wahid, A. (2015) 'Pelatihan dan Penerapan E-Learning dan M-Learning Berbasis Moodle bagi Guru Siswa SMK Persada dan Bajiminasa Makassar', *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran*, pp. 102–107.
- Soni, A. (2015). Choosing The Right eLearning Methods: Factors And Elements. Retrieved November 9, 2018, from elearning industry website: <https://elearningindustry.com/choosing-right-elearning-methods-factors-elements>