

e-ISSN3025-8030 : p-ISSN3025-6267



Vol. 2, No. 2, Tahun 2024

Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat

AMPOEN

Akselerasi Merdeka Belajar dalam Pengabdian Orientasi Masyarakat



Diterbitkan oleh:
Universitas Serambi Mekkah - Banda Aceh

**Jurnal Akselerasi Merdeka Belajar dalam Pengabdian
Orientasi Masyarakat**

JURNAL AMPOEN

Vol. 2, No. 2, Tahun 2024

Halaman : 1174-1179

SOSIALISASI PEMBELAJARAN DARING INTERAKTIF SEBAGAI UPAYA OPTIMALISASI PEMBELAJARAN SAAT PANDEMI

Aulia Masruroh, Fatwa Patimah Nursa'adah, Maya Nurfitriyanti

**Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Indraprasta PGRI,
Jakarta**

Artikel di Jurnal AMPOEN

Tersedia di : <https://jurnal.serambimekkah.ac.id/index.php/ampoen>

DOI : <https://doi.org/10.32672/ampoen.v2i2.2426>

Bagaimana Cara Sitasi Artikel ini

APA : Masruroh, A., Nursa'adah, F. P., & Nurfitriyanti, M. (2024). SOSIALISASI PEMBELAJARAN DARING INTERAKTIF SEBAGAI UPAYA OPTIMALISASI PEMBELAJARAN SAAT PANDEMI. *Jurnal Akselerasi Merdeka Belajar Dalam Pengabdian Orientasi Masyarakat (AMPOEN): Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 1174–1179. <https://doi.org/10.32672/ampoen.v2i2.2426>

Lainnya Kunjungi : <https://jurnal.serambimekkah.ac.id/index.php/ampoen>

Jurnal Akselerasi Merdeka Belajar dalam Pengabdian Orientasi Masyarakat (Jurnal AMPOEN): *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat* dengan Visi “*Berdaya melalui Abdi, Merdeka dalam Publikasi*” sebagai platform bagi para pengabdian, peneliti, praktisi, dan akademisi untuk berbagi pengetahuan, pengalaman, dan hasil layanan yang berkontribusi terhadap pengembangan masyarakat di Indonesia. Berisi hasil-hasil kegiatan pengabdian dan pemberdayaan masyarakat berupa penerapan berbagai bidang ilmu diantaranya pendidikan, ekonomi, agama, teknik, teknologi, pertanian, sosial humaniora, komputer, kesehatan dan lain sebagainya.

Semua artikel yang diterbitkan dalam jurnal ini dilindungi oleh hak cipta dan dilisensikan di bawah Lisensi Creative Commons 4.0 International License (CC-BY-SA) atau lisensi yang setara sebagai lisensi optimal untuk publikasi, distribusi, penggunaan, dan penggunaan ulang karya ilmiah.





SOSIALISASI PEMBELAJARAN DARING INTERAKTIF SEBAGAI UPAYA OPTIMALISASI PEMBELAJARAN SAAT PANDEMI

**Aulia Masrurroh¹, Fatwa
Patimah Nursa'adah²,
Maya Nurfitriyanti³**

1,2,3)

**Program Studi Pendidikan
Matematika, Universitas
Indraprasta PGRI, Jakarta**

*** Email Korespodensi:**
aulia.m89@gmail.com

Riwayat Artikel

Penyerahan : 27/11/2024
Diterima : 28/11/2024
Diterbitkan : 29/11/2024

Abstrak

Kegiatan sosialisasi pembelajaran daring interaktif di SMK Mandala Tiara Bangsa bertujuan untuk meningkatkan pemahaman guru dan siswa mengenai penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran selama pandemi COVID-19. Dalam kegiatan ini, berbagai media pembelajaran daring interaktif seperti Google Classroom, Kahoot, dan Canva diperkenalkan untuk memfasilitasi pengajaran yang lebih menarik dan efektif. Metode pelaksanaan dilakukan secara daring melalui aplikasi Zoom, dengan fokus pada pengenalan berbagai aplikasi pembelajaran serta penerapan praktis untuk meningkatkan keterampilan digital peserta. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa mayoritas peserta berhasil memahami materi dan merasa lebih percaya diri dalam menerapkan pembelajaran daring interaktif. Kendala yang muncul, seperti keterbatasan akses internet dan perangkat, tetap dapat diatasi dengan pendampingan yang diberikan selama kegiatan. Secara keseluruhan, kegiatan ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di SMK Mandala Tiara Bangsa dan diharapkan dapat terus berkembang untuk mendukung transformasi pendidikan digital di masa depan.

Kata Kunci: Sosialisasi, Pembelajaran Daring Interaktif, Optimalisasi Pembelajaran, Pandemi, SMK Mandala Tiara Bangsa, Teknologi Pendidikan

Abstract

The interactive online learning socialization activity at SMK Mandala Tiara Bangsa aims to enhance the understanding of teachers and students regarding the use of technology in the learning process during the COVID-19 pandemic. In this activity, various interactive online learning media such as Google Classroom, Kahoot, and Canva were introduced to facilitate more engaging and effective teaching. The activity was conducted online via Zoom, focusing on the introduction of different learning applications and their practical implementation to improve participants' digital skills. The results of the activity show that most participants successfully understood the material and felt more confident in applying interactive online learning. Challenges such as limited internet access and devices were addressed through support provided during the activity. Overall, this activity had a positive impact on the improvement of learning quality at SMK Mandala Tiara Bangsa and is expected to continue to evolve to support the digital education transformation in the future.

Keywords: Socialization, Interactive Online Learning, Learning Optimization, Pandemic, SMK Mandala Tiara Bangsa, Educational Technolog.



PENDAHULUAN

Pandemi COVID-19 telah membawa banyak perubahan pada sistem pendidikan di Indonesia, di mana proses belajar mengajar harus dilakukan secara online atau jarak jauh (Nur et al., 2020). Pembelajaran daring menjadi tuntutan bagi tenaga pendidik dan masyarakat untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik dan efektif (Ariessanti et al., 2020).

Dampak dari pandemi ini telah mengubah kebijakan pemerintah dalam bidang pendidikan, di mana sekolah-sekolah dan kampus ditutup sementara untuk mencegah penyebaran virus. Situasi ini mendorong guru dan dosen untuk beradaptasi dengan cepat dan mengembangkan model pembelajaran daring yang efektif.

Kebijakan pembatasan sosial dan protokol kesehatan membuat kegiatan tatap muka di sekolah dihentikan sementara, termasuk di SMK Mandala Tiara Bangsa. Sebagai lembaga pendidikan vokasi, SMK ini menghadapi tantangan lebih besar dibandingkan sekolah lainnya, karena karakteristik pembelajarannya yang berbasis praktik. Namun, untuk memastikan keberlanjutan proses belajar-mengajar, sistem pembelajaran daring menjadi satu-satunya solusi yang memungkinkan selama masa pandemi.

Dalam penerapannya, pembelajaran daring di SMK Mandala Tiara Bangsa menghadapi berbagai tantangan, seperti keterbatasan akses internet, kurangnya kompetensi digital guru dan siswa, serta kesulitan menciptakan interaksi yang efektif selama pembelajaran.

Sumber daya digital yang tersedia di sekolah tidak memadai untuk mendukung pembelajaran daring secara komprehensif (Suryawati et al., 2022a). Selain itu, kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran digital juga terbatas, sehingga pembelajaran tidak dapat berjalan efektif. Hal ini sejalan dengan temuan dari penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa guru mengalami kesulitan dalam mengevaluasi pembelajaran daring akibat keterbatasan kompetensi mereka (Handayani et al., 2022). Siswa sering kali merasa jenuh dan kurang termotivasi akibat metode pembelajaran yang monoton dan minim inovasi. Selain itu, penguasaan

aspek praktis yang menjadi kekuatan SMK juga terhambat, karena keterbatasan fasilitas yang dapat digunakan dari jarak jauh.

Untuk mengatasi kendala ini, diperlukan pendekatan yang inovatif dalam menyampaikan materi pembelajaran, salah satunya dengan mengadopsi media pembelajaran daring interaktif. Media pembelajaran interaktif, seperti aplikasi edukasi, simulasi virtual, dan platform kolaboratif, memungkinkan siswa untuk belajar secara lebih menarik dan berpartisipasi aktif. Dengan teknologi ini, guru dapat menyampaikan materi yang kompleks, termasuk pembelajaran berbasis praktik, secara lebih efektif meskipun dilakukan secara daring.

Dalam konteks ini, sosialisasi pembelajaran daring interaktif menjadi langkah strategis yang sangat penting di SMK Mandala Tiara Bangsa. Sosialisasi ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam menggunakan teknologi digital untuk mendukung pembelajaran. Guru akan dibimbing untuk merancang metode pembelajaran yang inovatif, relevan, dan sesuai dengan kebutuhan siswa SMK, sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif.

Selain itu, kegiatan sosialisasi ini juga menekankan pentingnya kolaborasi antara pihak sekolah, guru, siswa, dan orang tua untuk mendukung keberhasilan pembelajaran daring. Dukungan infrastruktur, seperti akses internet dan perangkat pembelajaran, juga menjadi perhatian utama agar pembelajaran daring interaktif dapat diterapkan secara merata. Melalui sosialisasi ini, diharapkan tidak hanya guru, tetapi juga siswa dapat memanfaatkan teknologi dengan optimal untuk belajar dan berkembang di tengah keterbatasan yang ada.

Sosialisasi pembelajaran daring interaktif di SMK Mandala Tiara Bangsa diharapkan menjadi solusi untuk mengatasi tantangan pembelajaran selama pandemi sekaligus mempersiapkan siswa menghadapi era digital yang semakin berkembang. Dengan implementasi yang tepat, kegiatan ini dapat mendukung misi sekolah untuk mencetak lulusan yang tidak hanya kompeten secara teknis,

tetapi juga mampu beradaptasi dengan perubahan zaman. Langkah ini tidak hanya menjadi solusi jangka pendek, tetapi juga bagian dari upaya jangka panjang dalam meningkatkan kualitas pendidikan di SMK Mandala Tiara Bangsa.

METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan kegiatan ini dilakukan secara daring dengan memanfaatkan aplikasi Zoom. Pemilihan aplikasi ini didasarkan pada kemampuannya untuk mendukung komunikasi visual secara real-time, fitur kolaboratif, dan kemudahan akses bagi semua peserta.



Gambar 1. Alur Kegiatan

Dengan menggunakan aplikasi Zoom, kegiatan ini dapat dilaksanakan secara fleksibel tanpa kendala lokasi. Fitur-fitur interaktif di dalamnya, seperti Breakout Rooms untuk diskusi kelompok, Polls untuk jajak pendapat cepat, dan Annotations untuk kolaborasi langsung, membantu meningkatkan keterlibatan peserta dalam kegiatan ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Realisasi Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan sosialisasi pembelajaran daring interaktif di SMK Mandala Tiara Bangsa berjalan sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan.

1. Tahap Persiapan

Kegiatan ini diawali dengan tahap persiapan yang melibatkan berbagai pihak, mulai dari panitia pelaksana hingga narasumber. Materi sosialisasi dirancang untuk memberikan pemahaman tentang pembelajaran daring

interaktif, meliputi pengenalan platform digital, Platform Zoom dipilih sebagai media pelaksanaan kegiatan. Perangkat tambahan, seperti presentasi PowerPoint, video tutorial, dan simulasi aplikasi interaktif, disiapkan oleh narasumber. Alat bantu interaktif, dan metode pengajaran inovatif. Undangan dan informasi kegiatan dibagikan kepada guru, tenaga kependidikan, dan siswa melalui grup komunikasi sekolah.

2. Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan dilaksanakan pada tanggal yang telah ditentukan dengan format daring melalui aplikasi Zoom. Kegiatan dibuka oleh kepala sekolah SMK Mandala Tiara Bangsa yang menyampaikan sambutan mengenai pentingnya penerapan pembelajaran daring interaktif selama pandemi. Panitia memperkenalkan narasumber serta menjelaskan alur kegiatan.

Narasumber memberikan presentasi tentang konsep pembelajaran daring interaktif, manfaatnya, serta berbagai media dan alat yang dapat digunakan. Materi disampaikan menggunakan fitur Screen Sharing untuk menampilkan presentasi dan simulasi aplikasi pembelajaran.

Sesi interaktif berlangsung dengan peserta mengajukan pertanyaan dan berbagi pengalaman mereka selama pembelajaran daring. Narasumber memberikan solusi terhadap kendala yang dihadapi peserta.

3. Evaluasi Pelaksanaan

Sebagian besar peserta yang diundang hadir tepat waktu. Kehadiran mencapai 95% dari total undangan. Peserta, terutama guru, menunjukkan antusiasme tinggi selama simulasi dan diskusi. Beberapa peserta menghadapi kendala teknis, seperti koneksi internet yang tidak stabil, tetapi hal ini tidak mengganggu jalannya kegiatan secara keseluruhan.

Secara keseluruhan, kegiatan sosialisasi ini memberikan dampak positif terhadap pemahaman peserta mengenai pembelajaran daring interaktif dan memberikan solusi praktis untuk optimalisasi pembelajaran selama pandemi. Dengan implementasi yang tepat, hasil

dari kegiatan ini dapat mendukung transformasi pendidikan di SMK Mandala Tiara Bangsa menuju era digital yang lebih adaptif.

B. Pembahasan Hasil Kegiatan

Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang dilakukan secara online dengan menggunakan aplikasi pembelajaran atau jejaring sosial. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat secara online dapat dilihat pada gambar di bawah ini



Gambar 2. Pelaksanaan Pengabdian Kepada masyarakat

1. Tingkat Keberhasilan Kegiatan

Antusiasme dan Partisipasi Peserta:

Tingkat partisipasi yang tinggi menunjukkan bahwa tema kegiatan relevan dengan kebutuhan peserta. Sebagian besar guru merasa kegiatan ini membantu mereka dalam mengatasi tantangan pembelajaran daring yang selama ini dihadapi, terutama dalam hal keterbatasan metode dan media yang digunakan.

Berdasarkan survei umpan balik, mayoritas peserta (87%) mengaku memahami konsep pembelajaran daring interaktif dan merasa percaya diri untuk mencoba menerapkannya dalam proses pembelajaran. Hal ini mencerminkan keberhasilan metode penyampaian materi yang interaktif dan mudah dipahami.

2. Relevansi Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif yang diperkenalkan, seperti Canva, Kahoot, dan Google Classroom, dinilai relevan dan menarik oleh peserta. Kemajuan teknologi telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya pada proses pembelajaran di masa pandemi COVID-19 (Mindartin, 2021). Pembelajaran daring telah menjadi alternatif utama untuk menjaga keberlangsungan proses belajar mengajar (Suryawati et al., 2022b). Sumber-sumber referensi menunjukkan bahwa teknologi pembelajaran interaktif, seperti Canva Kahoot, dan Google Classroom, telah diterima baik oleh peserta didik dan pendidik (Septianto et al., 2022). Pembelajaran daring yang menggunakan platform seperti ini dinilai lebih menarik dan efektif, dibandingkan dengan

metode konvensional seperti pemberian tugas melalui aplikasi pesan. Penggunaan Google Classroom, misalnya, terbukti mampu meningkatkan partisipasi dan hasil belajar peserta didik (Saepudin et al., 2021).

Namun, beberapa guru mengungkapkan bahwa media pembelajaran interaktif memerlukan adaptasi, terutama untuk mata pelajaran berbasis praktik di SMK. Solusi yang diajukan adalah mengintegrasikan simulasi virtual dan latihan interaktif untuk mendukung pembelajaran berbasis praktik.

3. Dampak terhadap Proses Pembelajaran di SMK Mandala Tiara Bangsa

Pembelajaran daring interaktif memberikan potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di SMK, khususnya dalam situasi pandemi. Pembelajaran daring, atau pembelajaran jarak jauh melalui perangkat digital, telah menjadi solusi utama bagi sekolah-sekolah di Indonesia untuk tetap dapat menyelenggarakan kegiatan pembelajaran di masa pandemi Covid-19 (Suryawati et al., 2022c).

Berbagai platform daring seperti Google Classroom dan Google Meet telah dimanfaatkan oleh para pendidik untuk memfasilitasi pembelajaran jarak jauh. Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran, khususnya di tingkat Sekolah Menengah Kejuruan (Komalasari, 2020).

Beberapa dampak positif yang diprediksi adalah:

- Siswa lebih termotivasi untuk belajar karena metode yang lebih menarik.
- Guru memiliki variasi metode dalam menyampaikan materi, terutama untuk materi-materi yang kompleks.
- Terciptanya lingkungan pembelajaran yang kolaboratif, meskipun dilakukan secara daring.

Namun, perlu dicatat bahwa pembelajaran daring di SMK yang menekankan keterampilan praktik membutuhkan pendekatan hybrid, di mana metode daring dan luring saling melengkapi.

Secara keseluruhan, kegiatan ini memberikan dampak positif bagi guru dan siswa di SMK Mandala Tiara Bangsa. Melalui pembelajaran daring interaktif, pembelajaran di era digital dapat dioptimalkan, tidak hanya sebagai solusi pandemi, tetapi juga sebagai inovasi pendidikan jangka panjang.

KESIMPULAN

Kegiatan sosialisasi pembelajaran daring interaktif di SMK Mandala Tiara Bangsa merupakan upaya strategis untuk mengatasi tantangan pembelajaran selama pandemi. Kegiatan ini berhasil memberikan pemahaman kepada guru dan siswa mengenai pentingnya inovasi dalam pembelajaran daring, terutama melalui penggunaan media interaktif seperti Canva, Kahoot, dan Google Classroom. Tingkat partisipasi yang tinggi dan antusiasme peserta menunjukkan bahwa tema kegiatan relevan dengan kebutuhan pendidikan di masa pandemi. Sebagian besar peserta mampu memahami materi yang disampaikan dan merasa percaya diri untuk menerapkan metode pembelajaran interaktif dalam kegiatan belajar mengajar.

Namun, kegiatan ini juga mengungkap beberapa kendala, seperti keterbatasan kompetensi digital, koneksi internet yang tidak stabil, dan minimnya perangkat yang memadai. Hal ini menunjukkan bahwa diperlukan tindak lanjut berupa pelatihan lanjutan, peningkatan infrastruktur digital, serta pendekatan hybrid untuk pembelajaran berbasis praktik. Dengan hasil yang positif, kegiatan ini berhasil menjadi langkah awal untuk optimalisasi pembelajaran di SMK Mandala Tiara Bangsa, tidak hanya selama pandemi tetapi juga untuk mendukung

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah mendukung pelaksanaan kegiatan sosialisasi pembelajaran daring interaktif ini. Terima kasih kepada SMK Mandala Tiara Bangsa yang telah

menyediakan fasilitas dan dukungan untuk kelancaran kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariessanti, H. D. , Purwaningtyas, D. A. , Soeparno, H. , & Napitupulu, T. A. (2020). Adaptasi Strategi Gamifikasi Dalam Permainan Ular Tangga Online Sebagai Media Edukasi Covid-19. *E-Jurnal JUSITI (Jurnal Sistem Informasi Dan Teknologi Informasi)*, 9(2), 174–187. <https://doi.org/10.36774/jusiti.v9i2.772>
- Handayani, R., Saharudin, S., Mustopa, A. M. Z., & Trikandi, S. (2022). Teachers' Experiences in Evaluating Learning Process: A Case Study of Online Learning. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 22(3), 2061. <https://doi.org/10.33087/jiubj.v22i3.2802>
- Komalasari, E. R. (2020). Google Meet Application and Media Power Points to Improve IPA Learning Results. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series*, 3(3), 463. <https://doi.org/10.20961/shes.v3i3.45895>
- Mindartin, Y. (2021). Perpaduan Penggunaan WhatsApp Grup dan Google Class Room Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 7(3). <https://doi.org/10.58258/jime.v7i3.2298>
- Nur, M. R. O., Wicaksono, G. R. K., Kusumaningrum, A. U., & Kusumaningrum, W. R. (2020). PEMBERDAYAAN GURU DALAM MASA NEW NORMAL DALAM PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL DI SDN TAMAN AGUNG 4 SECARA DARING. *ABDIPRAJA (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.31002/abdipraja.v1i1.3200>
- Saepudin, D., Adytia, D., & Muslim, K. (2021). Prospek dan Keefektifan Penggunaan Google Classroom untuk Pembelajaran: Evidence dari SMP Pajajaran 1 Bandung. *Charity*, 4(2), 35. <https://doi.org/10.25124/charity.v4i2.3436>
- Septianto, T., Mahsunah, E., & Murni, A. W. (2022). Perspektif Guru: Pelatihan dan Pembuatan Media Pembelajaran Flipbook untuk Diterapkan dalam Pembelajaran Sekolah Dasar pada Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3691–3698. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2661>
- Suryawati, A. W., Monica, E., & Tambun, S. H. (2022a). PENGARUH PEMBELAJARAN DARING TERHADAP STRES PADA MAHASISWA FARMASI. *Sainsbertek Jurnal Ilmiah Sains & Teknologi*, 2(2), 107–115. <https://doi.org/10.33479/sb.v2i2.148>
- Suryawati, A. W., Monica, E., & Tambun, S. H. (2022b). PENGARUH PEMBELAJARAN DARING TERHADAP STRES PADA MAHASISWA FARMASI. *Sainsbertek Jurnal Ilmiah Sains & Teknologi*, 2(2), 107–115. <https://doi.org/10.33479/sb.v2i2.148>
- Suryawati, A. W., Monica, E., & Tambun, S. H. (2022c). PENGARUH PEMBELAJARAN DARING TERHADAP STRES PADA MAHASISWA FARMASI. *Sainsbertek Jurnal Ilmiah Sains & Teknologi*, 2(2), 107–115. <https://doi.org/10.33479/sb.v2i2.148>