

**PENDAMPINGAN GURU-GURU SMPN 4 MATARAM DALAM PEMBELAJARAN
BAURAN MENUJU SEKOLAH BERBASIS IT
(Model Sekolah Binaan)**

Eka Fitriana*, L. Nurtaat, Kurniawan Apgrianto, Agus Saputra, Khusnul Khotimah

*Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris FKIP UNRAM
Jalan Majapahit No 62 Mataram*

Korespondensi : ekafitriana@unram.ac.id

Artikel history	Received : 10 Januari 2022
	Revised : 23 Maret 2022
	Published : 09 April 2022

ABSTRAK

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru-guru SMPN 4 Mataram dalam mengelola pembelajaran bauran (Blended Learning) dengan berbasis Google Classroom yang dikombinasikan dengan aplikasi dan platform lainnya seperti Screencast O Matic, Camtasia, Canva dan Youtube guna memudahkan proses belajar pembelajaran. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dilaksanakan dengan memberikan pendampingan dan mentoring kepada semua guru mata pelajaran, Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dilaksanakan dengan dipandu oleh 5 orang dosen dari Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris FKIP Universitas Mataram. Kegiatan ini dilaksanakan dengan pemaparan pembelajaran bauran (Blended Learning) Selain itu kegiatan ini juga diisi dengan sesi diskusi, tanya jawab dan berlatih menggunakan aplikasi dan platform dengan smartphone maupun laptop. Dari pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dapat ditarik beberapa kesimpulan antaran lain: (1) Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini telah dilaksanakan sesuai dengan perencanaan yaitu melibatkan semua guru-guru mata pelajaran SMPN 4 Mataram (2) Para guru dikenalkan dan dilatih menggunakan berbagai aplikasi dan platform yang dapat menunjang proses belajar pembelajaran (3) Penggunaan aplikasi dan platform tersebut dapat menggunakan smartphone maupun laptop.

Kata kunci: Blended Learning; Google Classroom; aplikasi; kompetensi; aplikasi; pendampingan

PENDAHULUAN

Menghadapi berbagai tantangan pendidikan masa mendatang, guru dan sekolah dituntut terus berinovasi untuk memberikan layanan pendidikan yang bermutu. Layanan bermutu ditentukan oleh banyak faktor antara lain kesiapan guru untuk berubah, dukungan sekolah, dukungan sarana prasarana dan fasilitas belajar. Tuntutan pembelajaran di sekolah dengan penerapan K-13 adalah pemenuhan pembelajaran yang menggambarkan keterampilan pembelajaran abad 21 untuk mempersiapkan generasi muda untuk menghadapi tantangan Revolusi Industri 4.0. Revolusi Industri 4.0 ditandai dengan digitalisasi dan otomatisasi dalam berbagai aspek kehidupan. Dengan demikian, guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam merencanakan, melaksanakan, dan menilai pembelajaran.

Pemerintah Indonesia melalui Kemendikbud dan Kemenristekdikti telah mengupayakan pembaharuan penyelenggaraan pendidikan dasar sampai perguruan tinggi, diantaranya dengan (1) mengembangkan Keterampilan Pembelajaran Abad 21 (21st Century Learning Skills) dan (2) menerapkan Pembelajaran Bauran (Blended/Hybrid Learning)

(Belmawa, 2018) [9]. Pembelajaran Abad 21 meliputi keterampilan hidup dan berkarir, keterampilan belajar dan berinovasi, dan keterampilan teknologi dan media informasi (Fadel, 2012 [10]; NCERL, 2003 [11]; Sing & Reed, 2001 [12]), Realisasi keterampilan tersebut dalam Kurikulum 2013 (K-13) antara lain berupa tuntutan pembelajaran dengan menerapkan 4C, yaitu Critical Thinking and Problems Solving, Creativity and Inovation, Collaboration, and Communication serta penguatan keterampilan teknologi dan media yang mencakup literasi informasi dan literasi data. Dari kebijakan Dinas Pendidikan Kota Mataram, setiap sekolah harus memiliki ciri khas atau model yang dikembangkan. SMPN 4 Mataram menetapkan pembelajaran berbasis IT sebagai best practices sekolah. Dengan demikian, diperlukan pembelakalan dan pendampingan guru dalam mengembangkan kemampuan dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran online untuk mata pelajaran yang mereka ampu.

Pengabdian pada Masyarakat ini dilaksanakan dengan menggunakan “Pola Sekolah Binaan”, yaitu pola pelaksanaan pengabdian yang dilaksanakan pada satu tempat pada kurun waktu tertentu dan menggarap topik yang sama sampai menghasilkan suatu produk yang disepakati. Pola ini dipilih untuk menghindari kegiatan pengabdian yang bersifat “hit and run”, yaitu mengembara dari satu lokasi ke lokasi lainnya

METODE KEGIATAN

Kegiatan Pengabdian pada Masyarakat ini dilaksanakan di SMPN 14 Mataram dalam bentuk workshop, pendampingan, diskusi dan dilanjutkan dengan kegiatan praktik mengisian content/materi dan latihan mengembangkan instrumen dengan menggunakan Google Classroom, canva, screen cast o matic dan YouTube. Kegiatan Workshop diawali dengan pengenalan tentang konsep pembelajaran bauran (blendend learning), kemudian dilanjutkan dengan pengenalan dan pengembangan Google Classroom (GC) untuk mata pelajaran yang diampu oleh masing-masing guru. Kemudian para guru juga diberikan pengenalan dengan menggunakan berbagai aplikasi seperti camtasia, canva, screen cast o matic dan YouTube untuk memberika variasi pada pembelajaran masing-masing mata pelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian Kepada masyarakat ini bertujuan untuk membekali khalayak sasaran dalam hal ini guru-guru semua mata pelajaran di SMPN 4 Mataram dengan materi yang berbasis pada aplikasi dan *platform* yang digunakan dan dikombinasikan dalam pembelajaran bauran (*Blendend Learning*). Tujuan ini dicapai dengan memberikan pelatihan dalam bentuk *workshop* dan *mentoring* dalam menggunakan berbagai aplikasi dan *platform* tersebut. Adapun aplikasi dan *platform* yang digunakan dalam pelatihan dan pendampingan ini adalah *Google Classroom*, *Screencast O Matic*, *Camtasia*, *Canva* dan *YouTube*.

Materi pembelajaran bauran dan *Google Classroom* yang disajikan oleh tim PKM. Materi diawali dengan menjelaskan definisi dari pembelajaran bauran yang berupa kombinasi model pembelajaran tatap muka dan virtual. Serta penggunaan *Google Classroom* dalam menunjang terlaksananya pembelajaran *online*. *Google Classroom* (Ruang Kelas Google) adalah suatu serambi aplikasi pembelajaran campuran secara online yang dapat digunakan secara gratis. Pendidik bisa membuat kelas mereka sendiri dan membagikan kode kelas tersebut atau mengundang para siswanya. *Google Classroom* ini diperuntukkan untuk membantu semua ruang lingkup pendidikan yang membantu siswa untuk menemukan atau mengatasi kesulitan pembelajaran, membagikan pelajaran dan membuat tugas tanpa harus hadir ke kelas.

Kemudian dilanjutkan dengan penjelasan penggunaan aplikasi *Screencast O Matic*. *Screencast O Matic* memberikan layanan software gratis yang memungkinkan pengguna untuk merekam semua tampilan dan gerakan dari layar monitor, baik itu gerakan kursor dan klik indikator, mudah untuk digunakan, dapat menambahkan keterangan atau komentar

dengan mudah. Software dapat didownload di: <http://www.screencast-o-matic.com/> atau langsung merekam secara online di halaman tersebut, dengan mengklik record, menyesuaikan daerah yang akan direkam dan mengaktifkan audio untuk merekam, Jika computer memiliki built in kamera (web cam) maka dapat digunakan untuk menyertakan video sendiri. juga memiliki kemampuan untuk menambahkan sebuah file teks untuk captioning dan berbagi video dengan audiens. Video dapat disimpan dalam format MP4, AVI, FLV, atau dan kemudian upload ke *Screencast O Matic*, web space atau You Tube .Pendidik menggunakan screencasts untuk merekam ceramah pembelajaran, demonstrasi praktek, orientasi untuk kelas online, bercerita secara digital, dan memberikan umpan balik pada tugas-tugas siswa, dan lain sebagainya.



Gambar 1. Pembuatan video menggunakan *Screencast O Matic*

Selain itu, *Camtasia* juga adalah salah satu aplikasi yang mudah untuk digunakan. *Camtasia* adalah sebuah software dari perusahaan Techsmith Corporation. Software ini digunakan untuk merekam aktifitas pada dekstop komputer sesuai dengan keinginan pemakai, seperti membuat video tutorial dan presentasi langsung melalui screencast, atau melalui plug-in rekaman langsung ke Microsoft PowerPoint. Ketika digunakan sebagai program screen software menangkap berbasis video, menggunakan *Camtasia* seperti menggunakan kamera video untuk merekam layar komputer. Dalam hal ini, meskipun, perangkat lunak diinstal pada komputer, sehingga menangkap layar komputer secara langsung direkam ke format video digital dengan audio berkualitas tinggi. *Camtasia* juga dapat disesuaikan untuk menangkap seluruh layar, windows tertentu, atau wilayah yang ditetapkan pengguna. Screen capture video bisa direkam dengan atau tanpa narasi suara, dan dapat dijelaskan setelah perekaman. *Camtasia* memiliki alat editing video yang luas serta alat-alat pasca-produksi yang memungkinkan keterangan untuk ditambahkan ke video. Melalui *Camtasia*, adalah mungkin untuk merekam, mengedit, memproduksi dan berbagi konten saja. fitur editing termasuk keterangan, transisi, zoom-in-pan, perangkat tambahan audio dan banyak lagi. *Screen capture* video bisa direkam dengan atau tanpa narasi suara, dan dapat dijelaskan setelah perekaman.

Berbagai macam aplikasi membuat pembelajaran menjadi semakin menarik. *Canva* adalah aplikasi desain grafis online yang mudah untuk digunakan, bahkan bagi pemula. Tak hanya itu, *Canva* juga dapat diakses melalui perangkat desktop maupun *smartphone*. *Canva* menjembatani penggunaanya untuk dengan mudah merancang berbagai jenis material kreatif secara online. Mulai dari mendesain kartu ucapan, poster, brosur, infografik, hingga presentasi. *Canva* saat tersedia dalam beberapa versi, web, iPhone, dan Android.



Gambar 2. Contoh design menggunakan *Canva*

Aplikasi *Youtube* juga sangat bermanfaat karena pekerjaan siswa dapat diunggah ke *Youtube*, Cara upload video ke *Youtube* yang pertama adalah menguploadnya melalui PC. *Youtube* terintegrasi dengan *Google*, untuk memiliki akun *Google* diharuskan jika ingin mengupload video. Untuk mengupload video, diperlukan untuk membuat *Channel YouTube* terlebih dahulu, Setelah channel dibuat, maka video langsung dapat diunggah ke *YouTube*.



Gambar 3. Pelaksanaan Kegiatan

KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini telah dilaksanakan sesuai dengan perencanaan yaitu memberikan pelatihan dan pendampingan kepada guru-guru semua mata pelajaran di SMPN 4 Mataram.. Guru-guru dikenalkan dengan pembelajaran bauran (Blended Learning) dan dibekali dengan berbagai macam aplikasi dan platform yang dapat dikombinasikan. Adapun aplikasi dan platform tersebut adalah *Google Classroom*, *Screencast O Matic*, *Camtasia*, *Canva* dan *Youtube*. Semua aplikasi dan platform ini bermanfaat dalam proses belajar pembelajaran.. Guru-guru membuat kombinasi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi tersebut.

UCAPAN TERIMAKASIH

Tim Pengabdian kepada Masyarakat menyampaikan terima kasih kepada Universitas Mataram yang sudah mendanai pelaksanaan kegiatan pengabdian dan juga kepada kepala sekolah dan guru-guru SMPN 4 Mataram yang telah memberikan dukungan sepenuhnya dalam pelaksanaan pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Banados, E. (2006) A blended-learning pedagogical model for teaching and learning EFL successfully through an online interactive multimedia environment. *CALICO Journal* 23/3. pp. 533-550.
- Bell, K. (2015) *The Teacher's Guide to Google Classroom*. Texas: Shake Up Learnig, LLC Fadel,
- C. (2012). What should students learn in the 21st century? accessed from <https://k12.thoughtfullearning.com/FAQ/what-are-21st-century-skills> on 24 January 2019
- Friesen, N. (2012). Report: defining Blended Learning. Retrieved from http://learningspaces.org/papers/Defining_Blended_Learning_NF.pdf
- GIHE, (2010) *Getting Started with Blended Learning*. Griffith: Griffith University
- Johnson, c.P. & Marsh, D. (2014) Blended Language Learning: An Effective Solution but not Without Its Challenges. *Higher Learning Research Communication*, 4(3), 23-41. <http://dx.doi.org/10.18870/hlrc.v4i3.213>
- Kaur, M. (2013) Blended Learning- its challenges and future. *Procedia: Social and Behavioural Sciences*, 39, 612-617
- Keeler, A. dan Miller, L. (2015) *50 Things You Can Do with Google Classroom*. San Diego, CA: Dave Burgess Consulting, Ltd.
- NCREL. (2003) *enGauge 21st Century Skills: Lietracy in Digitas Age*. Illinois: NCREL & Metiri Group. accessed on 23 January 2019 from [file:///Revolusi%20Industri%204.0%20dan%2021%20Century%20Learning/engauge21s t.pdf](file:///Revolusi%20Industri%204.0%20dan%2021%20Century%20Learning/engauge21s%20t.pdf)
- Neumeier, P. (2005) A closer look at blended learning- parameter for designing a blended learning environment for language learning and teaching, *ReCALL*, 17/2, 163-178.
- Singh, H. and Reed, C. (2001) *A White Paper: Achieving Success with Blended Learning*. Available online at www.p2paartner.co.uk
- Sujana, I M., Arifuddin, Waluyo, U, & Soepriyanti, H. (2019) Workshop Pengembangan Blended Learning Berbasis Google Classroom (GC) sebagai Solusi Pembelajaran dan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, Vol.2 No. 1 February
- Whittaker, C. (2013) Introduction. In B. Tomlinson & C. Whitaker (Eds.). *Blended Learning in ELT: Course Design and Implementation*. London: British Council