

PENGENALAN PLATFORM DIGITAL SEBAGAI MEDIA DAN EVALUASI PEMBELAJARAN SMK BINA PROFESI PEKANBARU

Triyani Arita Fiti¹, T.Sy Eiva Fatdha², Helda Yenni³, Liya Astarilla⁴

^{1,3,4}Program Studi Teknik Informatika, STMIK Amik Riau

²Program Studi Teknologi Informasi, STMIK Amik Riau

e-mail: ¹triyani@stmik-amik-riau@ac.i, ²syarifaheiva@stmik-amik-riau,
³heldayenni@sar.ac.id, ⁴liyaastarilla@sar.ac.id

Abstrak

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk menjelaskan pemanfaatan berbagai platform digital sebagai media pembelajaran pada masa pandemi Covid-19 di SMK Bina Profesi Pekanbaru. Kegiatan ini merupakan bagian penting atas adanya perubahan proses kegiatan pembelajaran tatap muka menjadi pembelajaran daring/online dengan bantuan beberapa platform digital yang dikeluarkan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan sebagai media pembelajaran. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis isi (content analysis), yaitu mengkaji informasi utama yang dibahas dalam referensi, mengaitkan dengan setiap topik yang dibahas, kemudian pemetaan konsep dalam bentuk perbandingan dari setiap data perolehan. Hasil kegiatan ini diharapkan memberi kontribusi dalam memudahkan sekolah, guru, dan siswa memanfaatkan beberapa platform digital yang dikeluarkan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan sebagai media pembelajaran selama covid-19, serta diharapkan agar platform digital terus dapat dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar baik secara online dan offline kedepannya.

Kata kunci: Platform pembelajaran, media, online

1. PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 yang merebak di Indonesia khususnya praktis membuat banyak aktivitas tidak bisa berjalan normal bahkan terhenti, termasuk disekolah/madrasah. Belum adanya pengetahuan yang cukup tentang virus ini membuat banyak pihak tidak mau mengambil resiko untuk melaksanakan berbagai kegiatan, termasuk sekolah atau lembaga pendidikan yang juga tidak bisa melaksanakan kegiatan pembelajaran tatap muka (luring) sebagaimana biasanya. Salah satu instruksi Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia terkait dengan pelaksanaan kegiatan belajar-mengajar di Satuan Pendidikan yang dilakukan melalui pembelajaran tatap muka terbatas dan/atau pembelajaran jarak jauh sesuai dengan kriteria Level yang tertera dalam Instruksi Menteri Dalam Negeri yakni pada Level 4, Level 3 atau level 3. Atas instruksi ini menuntut setiap satuan pendidikan di wilayah Provinsi dan kabupaten/kota untuk berkreasi dan berinovasi dalam melaksanakan pembelajaran. Kesamaan situasi Indonesia dengan negara-negara lain di belahan dunia mesti segera diatasi dengan seksama. Dalam keadaan normal saja banyak ketimpangan yang terjadi antar daerah. Kementerian Pendidikan di bawah kepemimpinan Menteri Nadiem Makarim, mendengungkan semangat peningkatan produktivitas bagi siswa untuk mengangkat peluang kerja ketika menjadi lulusan sebuah sekolah. Namun dengan hadirnya wabah Covid-19 yang sangat mendadak, maka dunia pendidikan Indonesia perlu mengikuti alur yang sekiranya dapat menolong kondisi sekolah dalam keadaan darurat. Sekolah perlu memaksakan diri

menggunakan media daring. Namun penggunaan teknologi bukan tidak ada masalah, banyak varians masalah yang menghambat terlaksananya efektivitas pembelajaran dengan metode daring [1]. Teknis pembelajaran di sekolah dialihkan dari pertemuan tatap muka dikelas menjadi pembelajaran daring. Pembelajaran daring dilakukan dengan disesuaikan kemampuan masing masing sekolah. Belajar daring (online) dilaksanakan dengan memanfaatkan teknologi digital. Pemanfaatan media digital sebagai salah satu alternatif harus dilakukan oleh tiap satuan pendidikan untuk mempermudah dalam penyampaian materi pembelajaran dari guru kepada peserta didik. Terdapat banyak media digital atau *platform* digital yang dapat dimanfaatkan oleh satuan pendidikan dalam melaksanakan pembelajaran daring. Satuan pendidikan dapat menggunakan fasilitas Google yang menyediakan fitur-fitur secara gratis. Beberapa fitur tersebut di antaranya *Google Classroom*, *Google Meet*, *Google Form*, dan *Google Slide*.

Penggunaan media google classroom dapat dimanfaatkan oleh satuan pendidikan dalam pelaksanaan pembelajaran seperti menambahkan kelas virtual yang di dalamnya bisa di desain forum diskusi, pemberian tugas belajar, quiziz, *upload* file materi. Selanjutnya pemanfaatan google form dapat dilakukan oleh guru sebagai media presensi kehadiran peserta didik, quiz, dan pengumpulan tugas. Selain fitur Google, dapat digunakan juga aplikasi-aplikasi penunjang pembelajaran seperti Zoom, Edmodo, Kahoot, dan Quiziz digunakan untuk menunjang proses kegiatan belajar-mengajar agar tidak monoton dan membosankan. Dengan adanya bantuan aplikasi tersebut, guru dapat membuat materi dan quiz dengan mudah dan tersampaikan dengan baik. Pemerintah pusat dan daerah juga semakin gencar melakukan sosialisasi terkait penggunaan berbagai media digital dalam menunjang para guru melaksanakan proses pembelajaran jarak jauh (daring). Terlebih Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan secara resmi telah melakukan koordinasi dan dukungan bersama mitra dari sektor swasta untuk melakukan sistem belajar secara daring. Dengan teknologi internet dan perangkat pintar, kegiatan belajar mengajar kini dapat dilakukan di rumah. Penerapan platform pembelajaran digital pada SMK Bina Profesi saat ini belum dimanfaatkan secara optimal. Saat ini penggunaan terbatas pada *sharing* materi pengajaran secara tekstual, yakni menggunakan Google Classroom. Evaluasi terhadap pemahaman para siswa terhadap materi yang diajarkan terbatas pada tes tertulis. Hal ini menimbulkan kesulitan siswa untuk berinteraksi dan berdiskusi lebih leluasa dengan guru pengampu pelajaran. Berdasarkan kondisi di atas, maka perlu diadakan sosialisasi pemanfaatan penggunaan platform digital untuk pembelajaran agar dapat mengeksplorasi fitur fitur yang tersedia dengan lebih optimal. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan oleh tim dosen STMIK Amik Riau berjudul “Pengenalan Platform Digital Sebagai Media dan Evaluasi Pembelajaran Siswa SMK Bina Profesi Pekanbaru”.

2. METODE PENGABDIAN

Untuk memecahkan masalah yang sudah dirumuskan tersebut di atas, agar kegiatan pelatihan dapat berjalan dengan lancar maka digunakan beberapa metode untuk melaksanakan kegiatan ini. Metodologi pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilakukan melalui beberapa tahapan seperti yang terlihat pada gambar 1 berikut :



Gambar 1. Metode Pelaksanaan Kegiatan.

- a. Persiapan awal ini yang dilakukan adalah menentukan waktu yang sesuai untuk melaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat pada siswa SMK Bina Profesi Pekanbaru agar seluruh komponen bisa turut mengikuti pelatihan ini.
- b. Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dilakukan dengan dua tahapan yaitu :
 - b.1 Ceramah bervariasi : Metode ini di pilih untuk menyampaikan konsep – konsep yang penting untuk di mengerti dan di kuasai oleh peserta pelatihan. Penggunaan metode ini dengan pertimbangan bahwa metode ceramah yang dikombinasikan dengan gambar-gambar, animasi dan display dapat memberikaan materi yang relatif banyak secara padat, cepat dan mudah. Materi yang diberikan meliputi : konsep media pembelajaran , macam media, kelebihan dan kekurangan media, dan langkah-langkah pengembangan desain pembelajaran berbasis ICT
 - b.2 Demonstrasi : Metode ini dipilih untuk menunjukkan suatu proses kerja yaitu tahap pengembangan media pembelajaran berbasis komputer. Demonstrasi dilakukan oleh instruktur dihadapan peserta yang masing masing mengoperasikan satu komputer sehingga peserta dapat mengamati secara langsung metode dan teknik pengembangan desain pembelajaran yang tepat dan cocok digunakan di SMK Bina Profesi sebagai upaya untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar. Metode ini digunakan untuk membeikan tugas kepada peserta (guru dan siswa)pelatihan untuk mendesain pembelajaran berbasis ICT.
- c. Evaluasi Evaluasi Kegiatan, untuk memastikan ketercapaian dan keberhasilan dari pelatihan, yang telah dilaksanakan pada siswa pada SMK Bina Profesi.



Gambar 1. Penyampaian Materi Tentang Platform Digital Oleh Tim Abdimas

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Pelaksanaan

Hasil kegiatan pelatihan pengembangan media pembelajaran ini secara garis besar mencakup beberapa komponen sebagai berikut : Keberhasilan target jumlah peserta pelatihan, Ketercapaian tujuan pelatihan, Ketercapaian target materi yang telah direncanakan, Kemampuan peserta dalam penguasaan materi. Ketercapaian target materi pada kegiatan pelatihan ini cukup baik, karena materi pelatihan telah dapat disampaikan secara keseluruhan. Materi pelatihan Pengenalan Platform Digital Sebagai Media dan Evaluasi Pembelajaran yang telah disampaikan adalah : Konsep Platform Digital, Jenis –jenis platform digital untuk pembelajaran daring, Penggunaan platform digital sebagai media pembelajaran, Penggunaan platform digital untuk evaluasi pembelajaran. Kemampuan peserta dilihat dari penguasaan materi masih kurang dikarenakan waktu yang singkat dalam penyampaian materi dan kemampuan para peserta yang berbeda-beda. Hal ini disebabkan jumlah materi yang banyak

hanya disampaikan dalam waktu sehari sehingga tidak cukup waktu bagi para peserta untuk memahami dan mempraktekan secara lengkap semua materi yang diberikan

3.2 Hasil Evaluasi

Tahapan evaluasi terhadap kegiatan ini dilaksanakan dengan mengadakan *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* dimaksudkan untuk melihat gambaran awal pengetahuan siswa terhadap materi yang akan dibawas, sedangkan *post test* bertujuan melihat perkembangan pengetahuan siswa setelah diadakan pelatihan. Pelaksanaan evaluasi menggunakan aplikasi Kahoot. Hasil evaluasi disajikan pada tabel di bawah ini :

a. Pre Test

The screenshot shows the Kahoot! interface for a quiz titled "Quiz SMK Bina Profesi". It displays a list of quiz instances, a report for a specific instance, and a detailed player performance table. The report shows the quiz was finished on November 18, 2021, at 7:33 AM, hosted by triyanismikriau. The player performance table lists 17 participants with their ranks, correct answer percentages, and final scores.

All (11)	Live games (10)	Assignments (1)	
Name	Date	Game mode	No. of players
Quiz SMK Bina Profesi	November 18, 2021, 8:14 AM	Live	17
Quiz SMK Bina Profesi	November 18, 2021, 7:33 AM	Live	17

Report		Report options	Live
Quiz SMK Bina Profesi			November 18, 2021, 7:33 AM
			Hosted by triyanismikriau
Summary	Players (17)	Questions (8)	Feedback

All (17)	Search			
Nickname	Rank	Correct answers	Unanswered	Final score
M Faizul rafil	1	100%	—	7 530
wido lasmara	2	88%	—	6 711
Aldi pranata p	3	88%	—	6 702
m.naufal	4	88%	—	6 587
Aryanda	5	88%	—	6 566
Teddy Setya R	6	88%	—	6 281
Julio richardo	7	75%	—	5 884
Chandra p	8	75%	—	5 726
Leo	9	75%	—	5 695
Wirman.waruwu	10	63%	—	4 481
Muhammad faisal	11	50%	—	3 849
Yonathanfredrik	12	50%	—	3 751
Dewi maryani	13	50%	—	3 734
Wafa nurpadila	14	50%	—	3 718
Fitri wahyuni	15	50%	—	3 532
Bayu Tryandana	16	50%	—	3 526
Arifin miswa di	17	38%	—	2 715

b. Post Tes

Report

Quiz SMK Bina Profesi ✎

Report options ⋮

Live 🟦

November 18, 2021, 8:14 AM

Hosted by triyanismikriau

Summary
Players (17)
Questions (8)
Feedback

All (17) Need help (1) Search

Nickname ▼	Rank ▼	Correct answers ▼	Unanswered ▼	Final score ▼
Julio richardo	1	100%	—	7 934
Aldi pranata p	2	100%	—	7 923
Wido Lasmara	3	100%	—	7 911
Teddy setya r	4	100%	—	7 856
M Faizul raffi	5	100%	—	7 829
Leo pedro	6	88%	—	6 865
Muhammad faisal	7	88%	—	6 846
Aryanda	8	75%	—	5 941
m.naufal	9	75%	—	5 929
Chandra p	10	75%	—	5 872
Wirman Waruwu	11	75%	—	5 804
Yonathanfredrik	12	63%	—	4 886
Arifin miswa di	13	50%	—	3 880
Dewi maryani	14	50%	—	3 804
Bayu Tryandana	15	50%	—	3 792
Fitri wahyuni	16	50%	—	3 783
Wafa nurpadila	17	25%	—	1 897

Report

Quiz SMK Bina Profesi ✎

Report options ⋮

Live 🟦

November 18, 2021, 8:14 AM

Hosted by triyanismikriau


Summary
Players (17)
Questions (8)
Feedback

Expanded view
Compact view

Question ▼	Type ▼	Correct/incorrect ▼
1 Suatu program yang dapat menunjang dalam keberhasilan pembelajaran daring disebut :	Quiz	88%
2 Beberapa Platform digital yang banyak digunakan dari Fasilitas Google adalah kecuali :	Quiz	71%
3 Beberapa Fitur WhatsApp adalah kecuali :	Quiz	82%
4 Software yang bisa digunakan untuk belajar maupun rapat atau konferensi secara online adala...	Quiz	88%
5 Platform digital gratis berbasis web yang dibuat untuk mempermudah kegiatan pembelajaran ...	Quiz	47%
6 Salah satu Fitur Google Classroom adalah :	Quiz	82%
7 Platform pembelajaran yang dapat membantu pengajar membuat evaluasi penilaian terhadap ...	Quiz	47%
8 Alamat Website Kahoot untuk peserta didik adalah :	Quiz	88%

Report Report options ⋮

Quiz SMK Bina Profesi ✎









Live 

November 18, 2021, 8:14 AM

Hosted by triyanismikriau


Summary Players (17) **Questions (8)** Feedback

Expanded view Compact view

Question	Type	Correct/incorrect
1 Suatu program yang dapat menunjang dalam keberhasilan pembelajaran daring disebut :	Quiz	 88%
2 Beberapa Platform digital yang banyak digunakan dari Fasilitas Google adalah kecuali :	Quiz	 71%
3 Beberapa Fitur WhatsApp adalah kecuali :	Quiz	 82%
4 Software yang bisa digunakan untuk belajar maupun rapat atau konferensi secara online adala...	Quiz	 88%
5 Platform digital gratis berbasis web yang dibuat untuk mempermudah kegiatan pembelajaran ...	Quiz	 47%
6 Salah satu Fitur Google Classroom adalah :	Quiz	 82%
7 Platform pembelajaran yang dapat membantu pengajar membuat evaluasi penilaian terhadap ...	Quiz	 47%
8 Alamat Website Kahoot untuk peserta didik adalah :	Quiz	 88%

Report Report options ⋮

Quiz SMK Bina Profesi ✎

Live 





























November 18, 2021, 8:14 AM













Hosted by triyanismikriau

Summary Players (17) **Questions (8)** Feedback

Expanded view Compact view

All (8) Search

Question	Type	Correct/incorrect
1 Suatu program yang dapat menunjang dalam keberhasilan pembelajaran daring disebut :	Quiz	 88%
	 Platform Seluler	 0
	 Platform Game	 0
	 Platform digital	  15
	 Platform Website	  2
	<input type="checkbox"/> No answer	 0
2 Beberapa Platform digital yang banyak digunakan dari Fasilitas Google adalah kecuali :	Quiz	 71%
	 Google Classroom	  1
	 WhatsApp	  12
	 Google Form	  3
	 Google meet	  1
	<input type="checkbox"/> No answer	 0

Quiz	Score
3 Beberapa Fitur WhatsApp adalah kecuai :	82%
 WhatsApp Group	1
 Share Document	1
 Quiz Assigment	14
 Voice Notes	1
<input type="checkbox"/> No answer	0
4 Software yang bisa digunakan untuk belajar maupun rapat atau konferensi secara online adala...	88%
 WhatsApp	0
 Ruang Guru	1
 Google Clasroom	1
 Zoom Meeting	15
<input type="checkbox"/> No answer	0
5 Platform digital gratis berbasis web yang dibuat untuk mempermudah kegiatan pembelajaran ...	47%
 Google Meet	2
 WhatsApp	3
 Google Form	4
 Google Classroom	8
<input type="checkbox"/> No answer	0

Dari 17 orang peserta yang menghadiri pengabdian kepada masyarakat “Pengenalan Platform Digital Sebagai Media dan Evaluasi Pembelajaran Siswa SMK Bina Profesi Pekanbaru”. Setelah pelaksanaan pelatihan, nampak peningkatan pengetahuan mereka secara signifikan. Terlihat semua peserta mampu mengerjakan evaluasi yang diberikan. Oleh sebab itu diharapkan peserta pelatihan dapat memanfaatkan pengetahuan ini untuk mampu mengeksplorasi dan meningkatkan pengetahuan mengenai teknologi khususnya teknologi untuk membantu dalam

4. KESIMPULAN

Kegiatan PKM diselenggarakan dengan baik dan berjalan dengan lancar sesuai dengan rencana kegiatan yang telah disusun . Kegiatan ini mendapat sambutan sangat baik terbukti dengan keaktifan peserta mengikuti kegiatan dengan tidak meninggalkan tempat sebelum waktu pelatihan berakhir. Adapun kesimpulan dari kegiatan ini adalah

- Dengan adanya pelatihan akan menumbuhkan semangat siswa dalam mendalami teknologi dengan lebih baik lagi.
- Dapat menarik minat siswa dalam penggunaan media berbasis digital untuk pembelajaran.
- Kegiatan ini dapat memotivasi minat siswa dalam mencari aplikasi pembelajaran yang menarik sehingga kemampuan akademik semakin meningkat.

5. SARAN

Berdasarkan evaluasi yang telah dilakukan dari kegiatan pengabdian yang telah dilakukan dapat diajukan beberapa saran sebagai berikut:

- Diperlukan pelatihan lanjutan untuk mengasah minat dan kemampuan siswa dengan lebih dalam.

- b. Waktu pelaksanaan kegiatan pengabdian perlu ditambah agar tujuan kegiatan dapat tercapai sepenuhnya.
- c. Diperlukan perangkat penunjang pelatihan yang lebih baik dan koneksi internet yang lebih stabil.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh tim pengabdian dan mitra pengabdian SMK Bina Profesi yang telah memberi dukungan terhadap keberhasilan pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Banjarnahor, D., Ginting, M. F., Widyaningrum, I., Hidayati, H., Gozali, A. A. 2016. Museum Berbasis Virtual Reality Untuk Mempromosikan Kebudayaan Sumatera Utara.” *E-Proceeding of Applied Science*, 2(2), 733–740.
- Dwi Haryono, Wirta Agustin, Rini Yanti, T. Sy. Eiva Fatdha, Helda Yenni 2022. Penguatan Penggunaan Teknologi Untuk Layanan Administrasi Kependudukan Di Lingkungan Rw 09 Kelurahan Sidomulyo Timur Kecamatan Marpoyan Damai Kota Pekanbaru. *J-COSCIS : Journal of Computer Science Community Service* Vol. 2 No.2 Juli 2022 Hal. 92-101
- Sri Ngudi Wahyuni, Rosyidah Jayanti Viyata, Mei Maemunah, Rahma Widyawati, Sri Mulyatun, Istiningsih, Achmad Fauzi. 2022. Peningkatan Kualitas Guru SD Aisyiyah Fullday Pandes Klaten Melalui Pelatihan Teknologi Informasi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Informatika* Vol. 2, No. 1 - Mei 2022, Hal. 7-12
- Aji, R. H. S. 2020. Dampak Covid-19 pada Pendidikan di Indonesia: Sekolah, Keterampilan, dan Proses Pembelajaran. *SALAM: Jurnal Sosial Dan Budaya Syar-I*, 7(5).
- Babbage, R., Byers, R., & Redding, H. 1999. *Approaches To Teaching And Learning*. David Fulton Publisher.
- Asyafah, A. 2019. Menimbang Model Pembelajaran (Kajian Teoretis-Kritis Atas Model Pembelajaran Dalam Pendidikan Islam). *TARBAWY: Indonesian Journal Of Islamic Education*, 6(1), 19–32. <https://doi.org/10.17509/T.V6i1.20569>
- Akhwani, & Romdloni, M. A. (2021). Pendidikan Karakter Masa Pandemi Covid- 19 Di SD. *Indonesian Journal Of Primary Education*, 5(1), 1–12.
- Malyana, A. (2020). Pelaksanaan Pembelajaran Daring Dan Luring Dengan Metode Bimbingan Berkelanjutan pada Guru Sekolah Dasar Di Teluk Betung Utara Bandar Lampung. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Indonesia*, 1, 67–76. <http://jurnal.stkipgribl.ac.id/index.php/pedagogia> %7C
- Simanihuruk, L., Simarmata, J., Sudirman, A., Hasibuan, M. S., Meilani, S., Sulaiman, O. K., Ramadhani, R., & Sahir, S. H. (2019). *Elearning: Implementasi, Strategi Dan Inovasinya*. Yayasan Kita Menulis
- Putri, A. P., Rahhayu, R. S., Suswandari, M., & Ningsih, P. A. R. (2021). Strategi Pembelajaran Melalui Daring Dan Luring Selama Pandemi Covid-19 Di SDN. Sugihan 03 Bendosari. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 1–8.
- Suprihatiningrum, J. (2013). *Strategi Pembelajaran: Teori & Aplikasi*. Ar-Ruzz Media.
- Wibawa, A.E.Y. (2021). Implementasi Platform Digital Sebagai Media Pembelajaran Daring Di MI Muhammadiyah PK Kartasura Pada Masa Pandemi Covid-19, *Berajah Journal*, 1(2), pp 76-84