

## Pelatihan Penggunaan *Software Content Admission* Sebagai Implementasi dari Konsep *Complement Online Learning* pada AMIK Indonesia

Lukman Ahmad<sup>1</sup>, Sufyan<sup>2</sup>, Adi Ahmad<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Manajemen Informatika, Fakultas Ilmu Komputer,  
AMIK Indonesia, Jl. T Nyak Arief Sp Mesra No. 400, Kota Banda Aceh, Indonesia

<sup>3</sup>Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer,  
STMIK Indonesia Banda Aceh, Jl. T Nyak Arief No. 333, Kota Banda Aceh, Indonesia

Email: lukmanahmad@amikindonesia.ac.id<sup>1</sup>, sufyan@amikindonesia.ac.id<sup>2</sup>, adiahmad@stmikiba.ac.id<sup>3</sup>

### Abstrak

Salah satu dampak dari pandemic covid-19 bagi dunia pendidikan adalah semakin meningkatnya pelaksanaan pembelajaran *online* atau *e-learning*. Sekarang banyak tersedia aplikasi pembelajaran secara *online*. Sementara bagi beberapa dosen atau pada beberapa pembahasan tertentu, atau pada kondisi tertentu, dibutuhkan teknis yang tersendiri, untuk mengisi konten pengajaran. Apalagi dengan mengingat bahwa konten pengajaran tidak boleh asal tampil, tetapi harus disusun secara baik dan diberikan secara bertahap /sistematis, dalam waktu yang telah ditentukan pula. Pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini mencoba memberikan solusi /alternatif untuk membantu para dosen dalam proses pengisian materi kuliah untuk pengajaran *online*, dan disertai dengan lembar jawaban soalnya. Kegiatan ini diawali dengan perancangan *software content admission* kemudian dilanjutkan dengan kegiatan *training user*. Hasil dari pengisian akan menjadi pelengkap dari kegiatan pembelajaran *online* (*Complement Online Learning*) yang diberikan oleh para dosen /tenaga pengajar di AMIK Indonesia dan STMIK Indonesia Banda Aceh.

Kata Kunci: *Complement Online Learning, Training user, Software content admission.*

### 1. Pendahuluan

Bagi dunia pendidikan, salah satu dampak nyata dari musibah pandemic covid-19 adalah semakin maraknya pelaksanaan *e-learning*. Dengan memanfaatkan berbagai fasilitas yang diadakan oleh perusahaan *software* seperti *Google* dengan sarana *Google Classroom*, dan *Google Meeting*, atau seperti *Zoom*, *Moodle*, *Dokeos*, *ATutor* dan fasilitas-fasilitas pendukung pelaksanaan *daring* lainnya [1, 2, 3]. Bahkan juga memanfaatkan *Youtube*, dan sosial media seperti *Facebook*, *WA* dan lainnya.

Menurut *Derek Stockley* [1, 4, 5] *E-learning* adalah: “sebagai penyampaian program pembelajaran, pelatihan, atau pendidikan dengan menggunakan sarana elektronik”. Dan berfungsi sebagai berikut:

- Supplement*, berfungsi sebagai tambahan /pengayaan pembelajaran.
- Complement*, sebagai pengganti sebagian pembelajaran atau pelengkap.
- Replacement*, sebagai pengganti seluruh pembelajaran.

Untuk menerapkan *e-learning*, dikenal 3 (tiga) macam model, yaitu :

- Model Adjunct*, digunakan untuk menunjang sistem pembelajaran tatap muka di kelas.
- Model Mixed /Blended*, model pembelajaran teori dilaksanakan secara *daring*, sedangkan pembelajaran praktik dilaksanakan secara tatap muka.
- Model Fully Online*, (*Model Daring Penuh*) Digunakan untuk seluruh proses pembelajaran mulai dari penyampaian bahan belajar, interaksi pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran [6, 7, 8].

Sedangkan untuk dapat melaksanakan *e-learning* dibutuhkan beberapa komponen pendukung [9, 10], seperti:

- 1) Perangkat keras (*hardware*): komputer, laptop, notebook, tablet, ataupun *smart phone* [11, 12],
- 2) Perangkat lunak (*software*) yang dapat dikategorikan sebagai berikut;
  - a) *Learning Management System* (LMS) adalah *software* yang digunakan untuk mengelola pembelajaran, mengirimkan konten (*content delivery system*) dan melacak aktivitas *daring*, seperti: *Moodle*, *Google Classroom*, *Docebo*, dan *ATutor*.
  - b) *Learning Content Management System* (LCMS), adalah *software* pengelola konten pembelajaran (*register, store, assembly, manage, publish*). seperti : *Claroline* dan *e-Doceo Solutions*.
  - c) *Learning Content Management System* (LCMS) adalah *software* untuk mengelola konten pembelajaran (*register, store, assembly, manage, publish*), seperti: *Claroline* dan *e-Doceo Solutions* [13, 14].
- 3) Infrastruktur : jaringan intranet maupun internet [15, 16, 17].
- 4) Strategi interaksi atau komunikasi pemanfaatan *e-learning* dalam proses pembelajaran [18, 19, 20].

Konten pembelajaran. (komponen inilah yang menjadi konsentrasi dari pelaksanaan PKM yang kami lakukan, sebagai uraian /pembahasan berikut).

### 1.1. Tujuan Kegiatan

Kegiatan PKM yang kami lakukan lebih tertuju ke “konten pembelajaran”, karena menyadari bahwa *software* apapun yang digunakan untuk *e-learning* fungsinya adalah sebagai media pembelajaran yang harus mengutamakan muatan /konten bahan ajar yang akan disampaikan kepada peserta didik /mahasiswa. Konten tersebut diberikan secara bertahap /sistematis, jelas, dan terarah ke pencapaian tujuan pembelajaran [20, 21, 4]. Kemudian dalam proses pemberian materi /bahan ajar juga sangat diperlukan test /evaluasi. Dalam hal ini, tentunya konten materi /bahan ajar dan evaluasi belajar tidak boleh dibuat asal tampil saja, namun harus sesuai dengan rencana dan tujuan pembelajaran.

Dengan demikian maka tujuan dari kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang kami laksanakan adalah :

- 1) Memberikan suatu solusi alternative bagi para dosen /pengajar di AMIK Indonesia dan STMIK Indonesia Banda Aceh berupa suatu metode khusus dalam menyusun konten /bahan ajar dan lembar evaluasi belajar berupa *software content admission*. Yang hasilnya dapat disajikan secara offline dan *online*, dan juga dapat dimuat (*upload*) ke system yang sudah ada seperti *Google Classroom* dan lainnya.
- 2) Memberikan pelatihan (*training user*) kepada para dosen /pengajar di AMIK Indonesia dan STMIK Indonesia Banda Aceh agar dapat menggunakan *software* tersebut secara efektif [4].

### 1.2. Manfaat Kegiatan

Manfaat dari pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini antara lain:

- 1) *Software content admission* dapat diterapkan langsung oleh para dosen /pengajar sebagai pelengkap dari kegiatan pembelajaran *online* (*Complement Online Learning*) dalam kondisi pandemic sekarang ini.
- 2) Efisiensi biaya koneksi internet, karena pengisian materi kuliah dan lembar jawaban dapat diisi secara *offline*.
- 3) Dosen dapat lebih mudah mengisi konten materi kuliah dengan memilah-milah menjadi sub-sub bahasan yang akan diberikan secara bertahap dan sistematis sesuai silabus dan SAP. Serta sekaligus untuk dijadikan satu modul ajar (*e-book*)
- 4) Para mahasiswa dapat memperoleh materi kuliah secara rutin dengan mengunduh (*download*) secara bertahap.
- 5) Mahasiswa dapat menjawab soal-soal secara lebih tenang tertib, dan tidak panik.
- 6) Dapat menghemat biaya karena materi kuliah dan lembar soal dapat dipisahkan dulu dari system *online*, kemudian dapat dimasukkan kembali, dengan proses *upload – download* yang relatif cepat dan murah karena kapasitas *file* yang kecil.

## 2. Realisasi Kegiatan

### 2.1. Bentuk Kegiatan & Jadwal, Serta Tempat Kegiatan

#### a. Tahap Persiapan

Sebelum pelaksanaan pelatihan, tentunya kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini diawali dengan mempersiapkan *software* dan buku *manual user* terlebih dahulu.

#### b. Metode Pelaksanaan Kegiatan

Setelah *software* sudah siap dan telah diuji coba. Kegiatan selanjutnya adalah melaksanakan pelatihan pengguna (*Training user*) dengan menggunakan metode berikut:

##### 1) Metode Ruang Kelas (*Classroom methods*)

Dengan langkah-langkah dan tujuannya sebagai berikut:

- a) Ceramah (*Lecture*) adalah metode yang kami gunakan untuk pengenalan dan sosialisasi program, menjelaskan fungsi dan lainnya yang berkaitan penerapan *software*.
- b) Program instruksi (*Programmed Instruction*) berupa bentuk training yang bertujuan agar peserta dapat belajar karena langkah-langkah pengerjaan sudah terprogram, dan diberikan modul pelatihan berupa buku *maual user*.
- c) Diskusi, memberikan penjelasan dan menerima pendapat dari para peserta dan juga kritikan yang membangun sebagai catatan untuk pengembangan *software* tersebut.

##### 2) Metode Demonstrasi

Dengan memperagakan contoh-contoh, menunjukkan cara mengerjakan pengisian konten, pengisian jawaban, mengupload dan download dan sebagainya. Bertujuan agar peserta pelatihan dapat langsung melihat bagaimana cara penggunaan program secara praktis.

##### 3) Metode *On The Job Training*.

Mengerjakan tugas sambil belajar, para pengajar peserta pelatihan langsung mengaplikasikan *software* dalam mengerjakan tugasnya memuat materi ajar untuk masing-masing mata kuliah yang diampu. Pelaksanaannya disertai pendampingan dan pengarahan.

#### c. Waktu Efektif Pelaksanaan Kegiatan

Jumlah waktu yang dihabiskan untuk menyelesaikan semua kegiatan dalam pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini adalah 7 (tujuh) hari, yang dimulai dari tanggal 19 Juni 2020 s/d 25 Juni 2020. Dengan alokasi waktu sebagai berikut:

- 1) Waktu persiapan, untuk perancangan *software* menghabiskan waktu 4 (empat) hari.
- 2) Kegiatan Pelatihan, dilaksanakan dalam 2 (dua) hari, pada tanggal 26 – 27 Juni 2020

#### d. Tempat Kegiatan



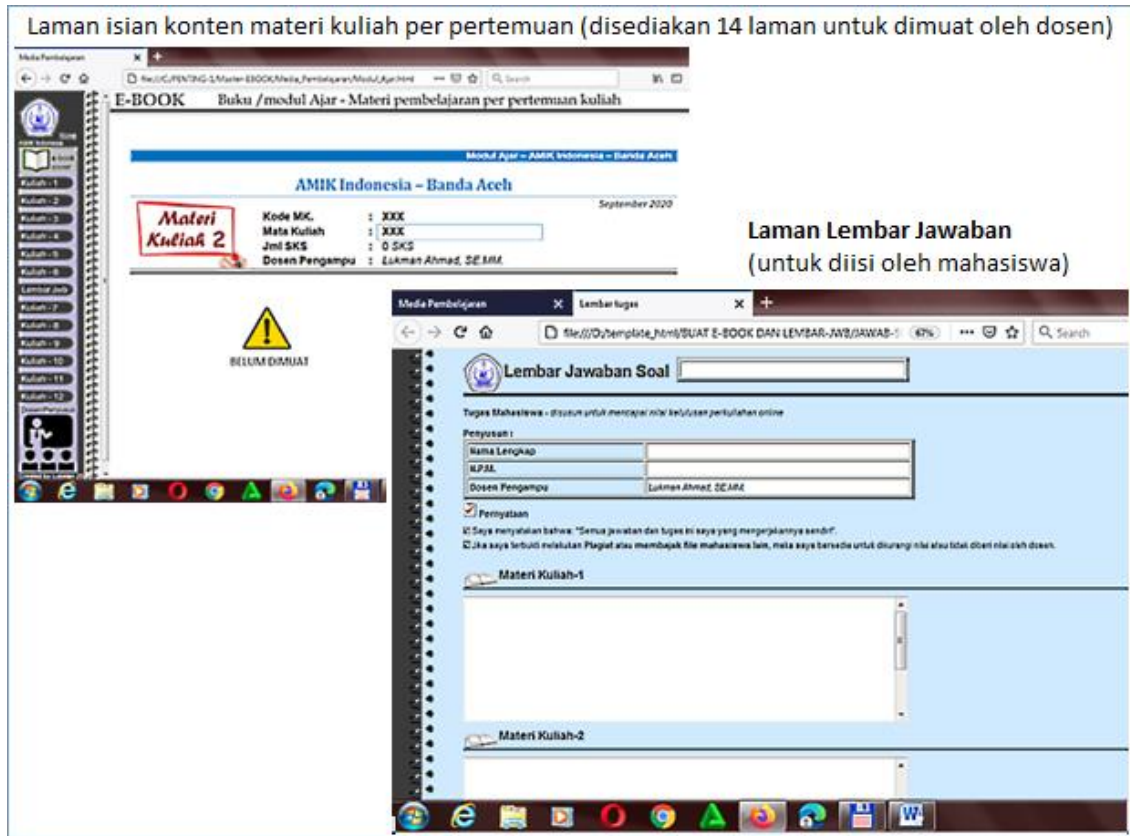
Gambar 1. Gedung dan Ruang Pelaksanaan

Kegiatan PKM ini dilaksanakan di gedung kampus AMIK Indonesia yang berlokasi di Jalan Raya T.Nyak Arief, Simpang Mesra Nomor. 400, Kota Banda Aceh, Indonesia

## 2.2. Hasil Pelaksanaan Pengabdian

### a. Kegiatan Persiapan

Seperti yang telah diuraikan di atas, sebelum pelaksanaan kami melakukan rekayasa perangkat lunak terlebih dahulu, hasilnya berupa *software content admission*. Bentuk *software* tersebut dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 2. Lembar Pengisian Konten dan Lembar Jawaban Soal

Sumber: Hasil kegiatan PKM 2020

Di dalam laman disediakan menu untuk membuka /mengisi konten kuliah-1 s/d kuliah 12, 1 laman cover /depan, 1 laman penyusun dan 1 laman slide (*bootstrap*) pembukaan. Hasil dari pengisian dapat di *upload*, misalnya ke *Google classroom*, dan kemudian mahasiswa dapat mengunduhnya. Dan juga disediakan lembar jawaban soal. Para mahasiswa dapat di unduh untuk diisi secara *offline* terlebih dulu (dengan waktu yang cukup untuk mempelajarinya terlebih dahulu). Dan setelah diisi dapat dikirim kembali dan akan dimuat ke system.

### b. Kegiatan Pelatihan Pengguna

Hari /Tanggal	Materi	Pemateri
Rabu / 24 Juni 2020	1) Pembukaan 2) Kata sambutan LPPM AMIK Indonesia 3) Ceramah kuliah umum tentang <i>e-learning</i> , implementasi dan perkembangannya. 4) Pengenalan produk <i>software</i> dan pembagian buku <i>manual user</i> 5) Diskusi	Direktur AMIK Indonesia Ketua LPPM AMIK Indonesia Ketua Tim PKM  Tim PKM  Moderator

Kamis / 27 Juni 2020	1) Peragaan cara penggunaan 2) Pengaplikasian Para dosen langsung menggunakan <i>software</i> dengan mengisi konten dengan bahan ajar untuk mata kuliah yang diempunya masing-masing. 3) Penutupan.	Tim PKM Tim PKM  Ketua LPPM AMIK Indonesia
-------------------------	--	--

Kegiatan pelatihan dilakukan 2 (dua) hari, pada hari Rabu 24 Juni 2020 dimulai jam 8.30 s/d 14.45 wib. Dilanjutkan pada hari Kamis 25 Juni 2020 dimulai jam 9.30 s/d 13.30 wib

### 2.3. Masyarakat Sasaran

Masyarakat sasaran dari pelaksanaan PKM ini adalah para pengajar, khususnya para dosen dan tenaga pengajar yang bertugas di AMIK Indonesia Banda Aceh dan STIMIK Indonesia Banda Aceh, beralamat Jalan Raya T.Nyak Arief, Simpang Mesra Nomor. 400, Kota Banda Aceh, Indonesia.

## 3. Tinjauan Hasil yang dicapai

Efektifitas yang terjadi dari kegiatan adalah:

- 1) Tanggapan yang positif dari para peserta pelatihan yang disertai tindakan untuk mau mencoba menyusun materi kuliah dengan menggunakan perangkat lunak yang diberikan dalam pelatihan.
- 2) Hampir semua dosen merasa terbantuan dalam menyusun materi kuliah, memilah-milah menjadi sub-sub pembahasan per konten materi kuliah agar dapat disajikan bertahap dan sesuai dengan SAP dan Silabus. Dan merasa terbantuan untuk melakukan evaluasi belajar karena setiap mahasiswa memiliki lembar jawabannya masing-masing yang memuat semua isian jawaban dari awal sampai akhir semester.
- 3) Para dosen termotivasi untuk lebih berkreasi dalam membuat konten bahan ajar elektronik (e-book)
- 4) Tumbuhnya gagasan-gagasan baru dari para dosen untuk mengembangkan *software* tersebut untuk menjadi sebuah system informasi yang lebih sempurna.

## 4. Daftar Pustaka

- [1] Stockley D, Retrieved March (2003) 15 2010. *E-learning* definition and explanation (Elearning, *Online* training, *Online* learning), Journal Educational Review.
- [2] Kara, Mehmet 2020. Distance education: a systems view of *online* learning, Journal Educational Review.
- [3] Hernawati, Elis Aji 2016. Perancangan dan Penerapan Konten *e-learning* melalui Learning Management System dalam Meningkatkan Motivasi Belajar. Journal of Information System Engineering and Business Inteligence.
- [4] Ahmad, Lukman. Wali, Muhammad, 2019. Perancangan *Software* Asisten Dosen sebagai Media dalam pelaksanaan Computer Assisted Learning di AMIK Indonesia Banda Aceh. Smart Comp :Jurnalnya Orang Pintar Komputer.
- [5] Ghirardini B, 2011. *E-learning* methodologies: A guide for designing and developing *e-learning* courses. Food and Agriculture Organization of the United Nations (FAO)
- [6] Aparicio M. 2016. An *e-learning* theoretical framework. Educational Technology and Society.

- [7] Edy Winarno, Ali Zaki, 2014. *Pemrograman Web Berbasis HTML5, PHP, dan JavaScript*, PT Elex Media Komputindo, Jakarta.
- [8] Grimmer, J., & King, G., 2011. General purpose computer-assisted clustering and conceptualization. *Proceedings of the National Academy of Sciences*.
- [9] Mathur, P., Cettolo, M., & Federico, M. 2013. *Online Learning Approaches in Computer Assisted Translation*. In *Proceedings of the 14th Machine Translation Summit, Workshop on Post-editing Technology and Practice* (pp. 301–308).
- [10] Munadi, S. 2011. Pengembangan Model Pembelajaran Konstruktivistik Kontekstual Berbantuan Komputer Dalam Mata Diklat Pemesinan, *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 1, 51–67.
- [11] Arnanto, G.C., & Triyono, M.B., 2014. Keefektifan pembelajaran berbantuan internet di SMK se-kota Yogyakarta kompetensi keahlian teknik komputer dan jaringan. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 4(3), 318–332.
- [12] Arcana, I. N., 2011. Pengembangan Media Pembelajaran Mandiri Berbantuan Komputer untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Kalkulus II. *Magister Scientiae*, (30).
- [13] A.S., Rosa, Shalahuddin, M., 2011. *Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Modula.
- [14] Rusman, 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*, Alfabeta, Bandung.
- [15] Rusman, 2013. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan profesionalisme guru*, Rajawali Pers. Jakarta.
- [16] Sanjaya, 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*, Kencana Prenada Media Group, Jakarta.
- [17] Agung, Dwi. Arianto, Nugroho, 2012. *Penerapan E-learning Dalam Pembelajaran*. Seruni Seminar Riset Unggulan Nasional Informatika dan Komputer
- [18] Wilson, Bangun. 2012. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Erlangga.
- [19] Winkel, W.S dan Hastuti, Sri., 2006. *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*. Jakarta: Grasindo.
- [20] Corey, Gerald. 2005. *Teori dan praktek dari konseling dan psikoterapi*. Jakarta: ERESKO.
- [21] Siagian, Sondang P. 2004. *Prinsip-prinsip Dasar Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Binarupa Aksara..