

UNES Journal of Community Service

Volume 3, Issue 1, June 2018

P-ISSN: 2528-5572

E-ISSN: 2528-6846

Open Access at: <http://ojs.ekasakti.org/index.php/UJCS>

PELATIHAN WEB 2.0 UNTUK GURU-GURU TKJ DAN RPL DI SMK NEGERI 1 SINTUK TOBOH GADANG KABUPATEN PADANG PARIAMAN

WEB 2.0 TRAINING FOR TKJ AND RPL TEACHERS IN SMKN 1 SINTUK TOBOH GADANG, PADANG PARIAMAN DISTRICT

Titi Sriwahyuni¹, Muhammad Adri², Ika Parma Dewi³

¹ Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
E-mail: titisriwahyuni_82@yahoo.com

² Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang

³ Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang

INFO ARTIKEL

Koresponden:

Titi Sriwahyuni
titisriwahyuni_82@yahoo.com

Kata kunci:

penyuluhan, pelatihan,
WEB 2.0.

hal: 1-10

ABSTRAK

Penting bagi Guru untuk mengetahui berbagai macam alat Web 2.0 yang dapat dipergunakan untuk menunjang pembelajaran sekaligus meningkatkan profesionalitas mereka, yang meliputi: apakah alat yang akan digunakan, mengapa menjadi alat yang berguna, kapan menggunakannya, siapa yang menggunakan, bagaimana memulai penggunaannya, dan di mana bisa mendapatkan informasi lebih lanjut. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan adalah untuk memberikan informasi, pelatihan kepada Guru tentang aplikasi dan alat-alat Web 2.0 yang dapat dipergunakan di kelas dengan cara yang menarik untuk mempromosikan jenis penguasaan era digital, yang perlu diketahui semua siswa untuk memicu kreativitas, melibatkan rasa ingin tahu, serta meningkatkan hasil belajar. Kegiatan ini dilaksanakan pada Oktober 2017 pada guru-guru TKJ dan RPL di SMK Negeri 1 Sintuk Toboh Gadang Kabupaten Padang Pariaman. Peserta kegiatan ini adalah guru-guru TKJ dan RPL di SMK Negeri 1 Sintuk Toboh Gadang. Jumlah peserta yang mengikuti kegiatan ini yaitu 20 orang. Target dan luaran yang ingin dicapai dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah 1) Meningkatkan minat guru dalam memanfaatkan aplikasi Web 2.0 untuk pembelajaran dan profesionalismenya. 2) Meningkatkan keterampilan Guru dalam penggunaan aplikasi Web 2.0 yaitu Blog/Mikroblog, Podcast dan Vodcast, Aplikasi Produktivitas, Jejaring Sosial; dan Wiki untuk pembelajaran dan profesionalismenya. 3) Minimal sebanyak 80% peserta terampil dalam penggunaan aplikasi Web 2.0 yaitu Blog/Mikroblog, Podcast dan Vodcast, Aplikasi Produktivitas, Jejaring Sosial; dan Wiki. 4) Bagi dosen Panitia pelaksana pengabdian masyarakat ini akan ada publikasi ilmiah di jurnal prosiding.

Copyright © 2018 U JCS. All rights reserved

ARTICLE INFO

Correspondent:

Titi Sriwahyuni
titisriwahyuni_82@yahoo.com

Keywords:

**counseling, training,
WEB 2.0.**

page: 1-10

ABSTRACT

It is important for Teachers to know the various types of Web 2.0 tools that can be used to support learning while enhancing their professionalism, which includes: what tools to use, why they are useful tools, when to use them, who uses them, how to start their use, and where can get more information. Community service activities carried out are to provide information, training teachers about Web 2.0 applications and tools that can be used in class in an interesting way to promote the type of mastery of the digital era, which all students need to know to trigger creativity, involve wanting to know, and improve learning outcomes. This activity was carried out in October 2017 for TKJ and RPL teachers in SMK Negeri 1 Sintuk Toboh Gadang, Padang Pariaman Regency. The participants of this activity were the teachers of TKJ and RPL in the SMK Negeri 1 Sintuk Toboh Gadang. The number of participants participating in this activity is 20 people. The targets and outcomes to be achieved in this community service activity are 1) Increasing the interest of teachers in utilizing the Web 2.0 application for learning and professionalism. Social; and Wiki for learning and professionalism. 3) At least 80% of participants are skilled in the use of Web 2.0 applications, namely Blog/Microblog, Podcast and Vodcast, Productivity Applications, Social Networks; and Wiki. 4) For lecturers of the Community Service Implementation Committee, there will be scientific publications in proceeding journals.

Copyright © 2018 U JCS. All rights reserved

PENDAHULUAN

Generasi yang lahir saat ini dikenal dengan generasi digital. Mereka hidup di zaman di mana teknologi merupakan bagian dari diri mereka. Mereka memanfaatkan teknologi ini untuk melaksanakan aktivitas sehari-hari. Kita dapat melihat bahwa di mana-mana mereka (generasi muda) sibuk dengan berbagai aktivitas menggunakan gadget (seperti: telepon selular/*smartphone*, tablet, dan komputer) mereka. Aktivitas yang dilakukan mulai dari mencari informasi, interaksi melalui berbagai aplikasi, dan sosialisasi. Semua ini merupakan bagian dari hidup mereka yang tidak akan bisa dihindarkan.

Dalam dunia pendidikan, menggunakan alat-alat yang dianggap menarik oleh siswa dapat membuat perbedaan dalam proses belajar mengajar mereka saat ini dan membantu mereka mempersiapkan diri untuk masa depan. Ketika mereka bekerja di masa depan, mereka akan berada di sebuah lingkungan yang tergantung kepada teknologi yang diberikan. Sehingga keterampilan yang mereka butuhkan adalah kemampuan untuk beradaptasi, belajar keterampilan baru, dan bekerja dengan tim yang selalu berubah tergantung pada tujuan.

Untuk mencapai hal ini maka Guru perlu diberikan informasi tentang aplikasi alat-alat Web 2.0 yang sering digunakan oleh siswa agar dapat dipergunakan di kelas dengan cara yang menarik untuk mempromosikan jenis penguasaan era digital, memicu kreativitas, melibatkan rasa ingin tahu, serta meningkatkan hasil belajar.

Ketika orang menggunakan Web 2.0 untuk mengubah dunia, Guru harus menggunakan Web 2.0 untuk mengubah pendidikan. Web memiliki beragam keuntungan, mulai dari sekedar mencari informasi, menemukan ide-ide baru yang saling berkaitan, sampai pada sintesis ide dan pemikiran baru tentang suatu topik. Siswa dapat berinteraksi dengan informasi, menciptakan pengetahuan, dan kemudian mengkomunikasikan hasilnya untuk audiensi yang nyata. Peralatan teknologi selalu aktif, dapat diakses di mana saja yang memiliki akses internet, dan sebagian besar bersifat kolaboratif.

Pembelajaran merupakan sebuah petualangan, tapi di sekolah saat ini siswa jarang melihatnya sebagai suatu petualangan. Namun kita tahu bahwa mereka menikmati bermain dengan alat-alat baru, dan menggunakannya untuk berkomunikasi dengan orang lain. Andai saja Guru bisa mengambil keuntungan dari hal ini, yaitu membuat siswa memulai petualangan pembelajaran yang diinginkan dengan alat yang mereka suka, maka pembelajaran yang dilakukan siswa akan bisa menjadi lebih menantang dan menyenangkan. Pada kenyataannya, siswa lebih mahir dibandingkan guru-guru mereka dalam penggunaan web. Mereka menghabiskan waktu berjam-jam mengirimkan pesan singkat melalui telepon seluler kepada teman-teman mereka, bertemu di media jejaring sosial, dan menampilkan lelucon di situs dengan fasilitas berbagi video. Para guru sering menemukan kesulitan untuk mencari tahu mana alat untuk digunakan (dan kapan untuk menggunakannya), bagaimana menggunakan alat-alat baru, bagaimana mengumpulkan semua alat-alat itu dalam sebuah strategi yang koheren, dan bagaimana mengintegrasikan dan mengarahkannya untuk pengalaman belajar.

Lebih jauh lagi, setelah mengetahui berbagai alat yang dapat dipergunakan untuk membantu proses pembelajaran, Guru juga harus menemukan alat yang tepat sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Intinya bukan jumlah peralatan, tetapi bahwa di masa depan, siswa (dengan bimbingan guru) akan menemukan dan menggunakan peralatan yang sesuai dengan gaya belajar mereka. Jika mereka belajar lebih baik menggunakan permainan, mereka akan menemukan permainan yang sesuai dengan topik dan keterampilan yang diinginkan. Jika mereka ingin mengingat informasi untuk ujian, mereka dapat menggunakan kartu flash dan bahkan belajar kepada seseorang di seluruh negeri atau di seluruh dunia. Jika mereka ingin menunjukkan bagaimana untuk melakukan sesuatu mereka memiliki pilihan untuk menulis blog, mempersiapkan slide show dengan foto, atau menciptakan video. Atau mungkin saja bisa mengkolaborasikan semuanya.

Akan tetapi penggunaan alat yang berlebihan tanpa arah yang jelas, dengan dorongan yang berfokus hanya untuk penggunaan alat, membuka kesempatan yang luas bagi siswa untuk menjadi pseudokreatif. Perangkat lunak sosial dapat mendefinisikan ulang kreativitas sehingga berkurangnya penghargaan terhadap keaslian. Siswa dapat mengadopsi konten campuran berbagai sumber, mengatur ulang material dan menampilkan dan mendistribusikan sebagai milik mereka. Inilah yang mendasari Tim PTK FT UNP untuk mengadakan pelatihan ini sebagai bentuk sumbangsih dan kepedulian Kami untuk meningkatkan mutu pendidikan SMK Kabupaten Pariaman. Berdasarkan hal tersebut di atas, maka perlu kami mengadakan kegiatan "Pelatihan web 2.0 untuk Guru TKJ dan RPL Di SMK Negeri 1 Sintuk Toboh Gadang Kabupaten Padang Pariaman".

METODE PELAKSANAAN

Waktu, Tempat, dan Peserta Kegiatan

Kegiatan ini dilakukan di SMK Negeri 1 Sintuk Toboh Gadang Kabupaten Padang Pariaman, dilaksanakan pada Oktober 2017. Peserta kegiatan ini adalah guru-guru TKJ dan RPL di SMK Negeri 1 Sintuk Toboh Gadang. Jumlah peserta yang mengikuti kegiatan ini yaitu 20 orang.

Metode Pelaksanaan

Metode kegiatan ini berupa pelatihan kepada Guru-guru TKJ dan RPL di SMK Negeri 1 Sintuk Toboh Gadang Kabupaten Padang Pariaman. Setelah diberi pelatihan, selanjutnya mereka dibimbing untuk menerapkan hasil pelatihan dalam rangka memanfaatkan aplikasi Web 2.0 dalam pembelajaran. Berikut ini adalah tahapan pelatihan yang dilakukan:

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan yang dilakukan meliputi:

- a. Survey
- b. Pemantapan dan penentuan lokasi dan sasaran
- c. Penyusunan bahan/materi pelatihan, yang meliputi: makalah dan modul untuk kegiatan pelatihan.

2. Tahap Pelaksanaan Pelatihan

Dalam tahap ini dilakukan pertama, penjelasan tentang pentingnya bagi Guru untuk mengetahui berbagai aplikasi Web 2.0 dan mengaplikasikannya untuk pembelajaran di kelas; kedua, sesi pelatihan yang menitikberatkan pada kemampuan menggunakan:

- a. *Blog/Mikroblog*;
- b. *Podcast* dan *Vodcast*;
- c. Aplikasi Produktivitas;
- d. Jejaring Sosial; dan
- e. Wiki.

Pemberian kemampuan ini dilakukan dengan teknik simulasi agar para Guru mendapatkan pengalaman langsung sekaligus pengayaan dari teman-temannya dan tim pelatih.

3. Metode Pelatihan

Untuk melaksanakan kegiatan tersebut digunakan beberapa metode pelatihan, yaitu:

a. Metode Ceramah

Metode ceramah dipilih untuk memberikan penjelasan bagi Guru untuk mengetahui berbagai aplikasi Web 2.0 dan mengaplikasikannya untuk pembelajaran di kelas.

b. Metode Tanya Jawab

Metode tanya jawab sangat penting bagi para peserta pelatihan, baik di saat menerima penjelasan tentang topik yang dibahas serta saat mempraktekkannya. Metode ini memungkinkan Guru-Guru menggali pengetahuan sebanyak-banyaknya tentang topik yang dibahas.

c. Metode Simulasi

Metode simulasi ini sangat penting diberikan kepada para peserta pelatihan untuk memberikan kesempatan mempraktekkan materi pelatihan yang diperoleh.

Harapannya, peserta pelatihan akan benar-benar menguasai materi pelatihan yang diterima, mengetahui tingkat kemampuannya dalam menerapkan materi dan kemudian mengidentifikasi kesulitan-kesulitan (jika masih ada) untuk kemudian dipecahkan

HASIL KEGIATAN

Melalui kegiatan Pelatihan web 2.0 Untuk Guru-Guru TKJ dan RPL di SMK Negeri 1 Sintuk Toboh Gadang Kabupaten Padang Pariaman dengan durasi waktu selama 4 (empat) Kali Pertemuan dari bulan september sampai oktober, berhasil ditularkan manfaat penggunaan web 2.0 untuk pengembangan kompetensi guru dalam bidang teknologi komunikasi dan informatika. Bagi peserta yang sudah memiliki pengetahuan dasar tentang aplikasi komputer, mereka semakin lancar dan kreatif memanfaatkan komputer. Di pihak lain, bagi peserta yang baru mengenal dan mencoba mengoperasikan komputer, secara bertahap mulai menemukan kemudahan-kemudahan dan menyadari betapa manfaat penggunaan web 2.0.

Secara sederhana hasil yang diperoleh melalui kegiatan-kegiatan Pelatihan Web 2.0 Untuk Guru-Guru TKJ dan RPL di SMK Negeri 1 Sintuk Toboh Gadang Kabupaten Padang Pariaman dapat dikemukakan sebagai berikut:

1. Terbangunnya *skill* (kemampuan) peserta untuk menjalankan aplikasi komputer dengan menggunakan salah satu bahasa pemrograman yaitu PHP dengan menggunakan editor subline dan server XAMMP.
2. Peserta dapat menggunakan aplikasi yang sudah diberikan, baik untuk kepentingan membuat web sederhana, scripting dan mendesain menu blog dengan menggunakan *wordpress* di SMKN SINTOGA Kabupaten Pariaman.
3. Peserta memperoleh sertifikat yang dikeluarkan oleh Lembaga Pengabdian Masyarakat sebagai bukti bahwa mereka telah mengikuti pelatihan tersebut. Hal ini bisa menjadi dokumen pribadi yang memiliki nilai tambah, terutama ketika para guru pondok pesantren berminat untuk mengusulkan naik pangkat atau melamar pekerjaan untuk menjadi PNS bagi guru-guru yang belum menjadi PNS).





Gambar 1. Peserta Kegiatan Pelatihan Web 2.0




Mencermati respon kelompok sasaran dan hasil yang dicapai melalui kegiatan pelatihan ini dapat dikemukakan luaran sebagai berikut: antusiasme dan keseriusan

peserta dalam mengikuti kegiatan pelatihan ini, ditandai dengan bersediannya para peserta untuk melengkapi peralatan yang digunakan untuk perancangan web statis dan dinamis menggunakan bahasa pemrograman PHP. Dengan demikian peserta sudah memiliki *blog* sendiri dengan menggunakan *wordpress*.






Antusiasme kelompok sasaran untuk mengikuti pelatihan ini, terutama dilandasi oleh pengetahuan dan pengalaman mereka dalam realitas kehidupan bermasyarakat, apalagi bila mereka menjalani urusan formal seperti proses mengajar mereka sangat membutuhkan media yang dapat digunakan untuk membantu dalam proses pembelajaran. Sehingga dengan adanya blog pribadi guru tersebut dapat berkomunikasi dengan siswa melalui internet dengan mengupload modul dan tugas-tugas pembelajaran. Disamping itu untuk mengenalkan kompetensi guru kepada khalayak juga bisa memanfaatkan fasilitas web 2.0 seperti *wordpress*. Sehingga hasil tulisan guru tersebut dapat dibaca oleh masyarakat umum. Dalam pelaksanaan pelatihan sebagian besar peserta (sekitar 100%) sudah bisa memanfaatkan fasilitas web 2.0 yaitu *wordpress* dan *blogspot* untuk membantu mereka dalam pengembangan keterampilan programming dalam bidang web sebagai dasar sebagai guru TIK Hal ini ditandai dengan semua peserta yang sudah mempunyai blog pribadi seperti pada *wordpress*. Beberapa alamat *blog* pribadi dari peserta seperti pada tabel di bawah ini.


Tabel 1. Slamet blog pribadi dari peserta

No	Nama Guru	Alamat Blog	Gambar
1.	Antonio Renaldo	https://gurumoedawoedpress.com	
2.	Deri Oktavernando	https://derikhansawordpress.com	
3.	Dewi Suriyanti	https://modkutilasdewiwordpress.com	

No	Nama Guru	Alamat Blog	Gambar
4.	Mirna Dewita	https://faruk75wordpress.com	
5.	Hairul	https://hairulwordpress.com	
6.	Herawati	https://herawatiwordpress.com	
7.	Popy Andayani	https://mymodekowordpress.com	
8.	Sintanio Edyus	https://sinta386wordpress.com	

No	Nama Guru	Alamat Blog	Gambar
9.	Yudi Aristadi	https://aristacomblogwordpress.com	
10.	Yuslinar	https://yuslinarwordpress.com	
11.	Yulfitri	https://yuil89wordpress.com	
12.	Aviv Andrici	https://avivwordpress.com	
13.	Gusfaliza	https://Gusfagoeruwprdress.com	

No	Nama Guru	Alamat Blog	Gambar
14.	Ifiyelli	https://Ifiyelliwordpress.com	
15..	Lola Aflinda	https://goerukuwordpress.com	
16.	Tri Kurniati	https://trikurniatiwordpres.com	
17.	Yosi Surtini	https://yosiwordpress.com	
18.	Popi Andayani	https://smkpopiwordpress.com	

No	Nama Guru	Alamat Blog	Gambar
19.	Rika Pertiwi	https://rikawordpress.com	

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

1. Pengetahuan dan pemahaman guru RPL dan TKJ SMK SINTOGA dan Guru Keahlian gand di Kabupaten Pariaman dalam merancang website pribadi dengan memanfaatkan aplikasi web 2.0 menjadi meningkat
2. Keterampilan guru-guru RPL dan TKJ SMK SINTOGA dan Guru Keahlian gand di Kabupaten Pariaman dalam merancang website pribadi dengan memanfaatkan aplikasi web 2.0 menjadi meningkat.

Saran

Diharapkan pelatihan ini berguna bagi guru-guru, serta menambah keahlian para guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. 1997. *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Jerry, R. 2015. *7 Karakteristik Web 2.0*. diakses Tanggal 2 Juli 2015 pada <http://komunikasi.us/index.php/course/perkembangan-teknologi-komunikasi/3666-7-karakteristik-web-2-0>.
- Oetomo, B S D. 2007. *E-Education: Konsep, Teknologi, dan Aplikasi Internet Pendidikan*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Prasojo, L D. 2011. *Teknologi Informasi Pendidikan: Membahas Materi Dasar Teknologi Informasi yang Wajib dikuasai Pemula IT*. Yogyakarta: Gava Media.
- Solomon, G. dan Schrum, L. 2010. *Web 2.0 Panduan bagi para pendidik*. Jakarta: Permata Puri Media.

=====