

Pengenalan E-Education Materi Pembelajaran pada KB-TK. Hj Isriati 2 Semarang

Imam Nuryanto¹, Retno Astuti Setijaningsih², Adi Prihandono³, Aries Setiawan⁴

^{1,4}Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Dian Nuswantoro

²Rekam Medis, Fakultas Kesehatan, Universitas Dian Nuswantoro

³Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro

E-mail: ¹imam.nuryanto@dsn.dinus.ac.id, ²retno.astuti@dsn.dinus.ac.id

, ³adi.prihandono@dsn.dinus.ac.id, ⁴arissetya_005@dsn.dinus.ac.id

Abstrak

KB-TK. Hj Isriati 2 Semarang merupakan mitra dari program kemitraaan masyarakat ini, gambaran yang ada pembelajaran yang ada masih menggunakan cara konvensional, tatap muka, home visit. Pemakaian video dan pembelajaran berbasis file masih sangat terbatas, sehingga guru masih perlu melakukan pengembangan pada bidang pembelajaran elektronik. Belum ada pembelajaran berbasis elektronik yang mengintegrasikan semua materi pembelajaran yang ada. E-Education menjadi salah satu alternatif untuk mengatasi permasalahan tersebut. Pada E-Education guru punya kemampuan untuk menambahkan konten gambar, suara, video dan animasi. Guru juga mampu memberikan tambahan pengajaran kepada siswa tanpa terbatas ruang dan waktu. Materi yang dimasukkan ke konten juga lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa, layaknya seperti E-Commerce maka E-Education mampu memberikan ketertarikan dan kemudahan pada siswa untuk secara mandiri tanpa bantuan guru secara langsung mengakses pilihan menu pembelajaran yang ada.

Kata kunci: E-Education, Pembelajaran, KB TK

Abstract

KB-TK. Hj Isriati 2 Semarang is a partner of this community partnership program, the description of existing learning still uses conventional methods, face to face, home visits. The use of video and file-based learning is still very limited, so teachers still need to develop in the field of electronic learning. There is no electronic-based learning that integrates all existing learning materials. E-Education is an alternative to overcome these problems. In E-Education teachers have the ability to add image, sound, video and animation content. Teachers are also able to provide teaching to students without being limited by space and time. The material that is the choice of content is also more interesting and easily accessible to students, just like E-Commerce, E-Education is able to provide interest and convenience to students independently without the help of teachers directly accessing the existing learning menu..

Keywords: E-Education, Learning, KB TK

1. PENDAHULUAN

Perbaikan dari kualitas informasi akan mempengaruhi semua sektor atau bidang kehidupan, baik sektor pangan, sektor kesehatan dan termasuk juga sektor pendidikan. Pada sektor pendidikan, peran guru semakin tergantikan oleh konsep pembelajaran berbasis elektronik atau digital. E-Education merupakan sebuah produk dari perkembangan digital yang ada, materi pembelajaran semuanya terangkum dalam sebuah alamat web pendidikan, siswa selanjutnya tinggal membaca dan belajar dari konten di dalamnya [1]. Menariknya konten yang ada tidak hanya berupa teks, suara dan gambar saja melainkan gabungan ketiganya yang

merupakan konten multimedia. Pada pembelajaran E-Education guru tinggal mengarahkan melalui runtutan bahan yang di sajikan dengan susunan yang telah direncanakan oleh guru [2].

KB-TK. Hj Isriati 2 Semarang merupakan mitra dari program kemitraaan masyarakat ini, gambaran yang ada pembelajaran yang ada masih menggunakan cara konvensional, tatap muka, home visit. Pemakaian video dan pembelajaran berbasis file masih sangat terbatas, sehingga guru masih perlu melakukan pengembangan pada bidang pembelajaran elektronik [3]. Belum ada pembelajaran berbasis elektronik yang mengintegrasikan semua materi pembelajaran yang ada.

E-Education menjadi salah satu alternatif untuk mengatasi permasalahan tersebut [4]. Pada E-Education guru punya kemampuan untuk menambahkan konten gambar, suara, video dan animasi [5]. Guru juga mampu memberikan tambahan pengajaran kepada siswa tanpa terbatas ruang dan waktu. Materi yang dimasukkan ke konten juga lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa, layaknya seperti E-Commerce maka E-Education mampu memberikan ketertarikan dan kemudahan pada siswa untuk secara mandiri tanpa bantuan guru secara langsung mengakses pilihan menu pembelajaran yang ada [6].

2. METODE

Proses pelatihan dengan melakukan praktik latihan secara langsung menggunakan *microsoft power point, clideo atau aplikasi pemotong video, google meet* pada laptop yang telah disiapkan guru dari rumah. Materi pelatihan yang ada meliputi pengenalan pembuatan meet sederhana dengan aplikasi meet yang dimiliki oleh google, share file dan pengaturan tata letak tampilan serta cara merekam siaran meet, disusul kemudian dengan pembelajaran pemotongan video dan edit video sederhana dengan aplikasi online www.clideo.com, dan terakhir praktek microsoft office yang meliputi pembuatan link serta pembuatan quiz pertanyaan sederhana yang melibatkan gambar dan video hasil editing sebelumnya

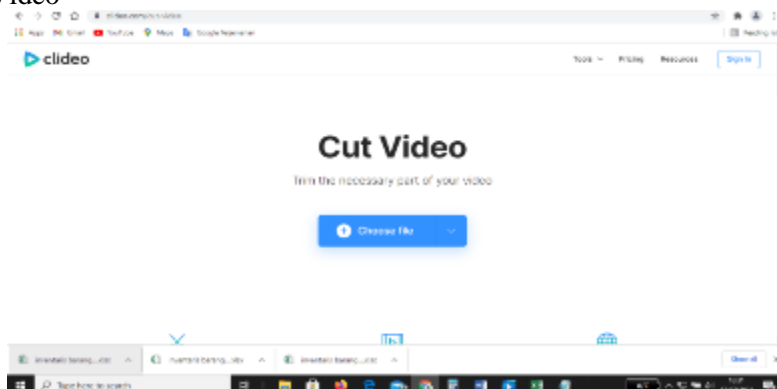
Adapun capaian dari pembelajaran yang ada yaitu mampu memberikan kemudahan bagi guru dalam menyediakan ruang meet online lewat google meet, mudah dalam memotong dan mengedit sederhana video utuh menjadi video pembelajara serta mampu menghasilkan quiz yang menarik untuk disajikan kepada peserta didik.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Materi

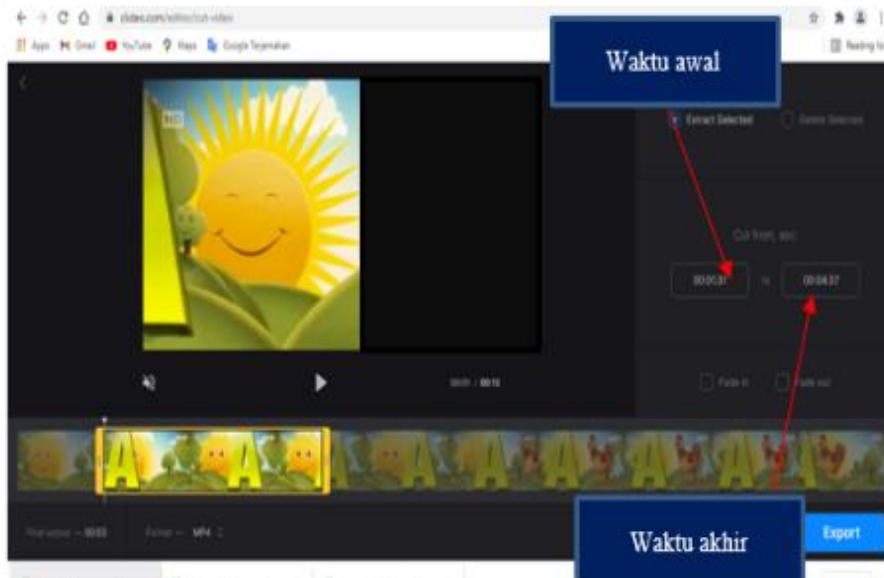
Sebuah video utuh dapat dipotong menjadi beberap bagian untuk kegunaan editing video, salah satu aplikasi yang bisa dipakai adalah www.clideo.com

1. Memotong Video



Gambar 1. Halaman awal aplikasi untuk memotong video

Selanjutnya pilih video yang akan di potong, dengan klik tombol choose file. Menentukan waktu awal dan waktu akhir potongan video yang akan diambil

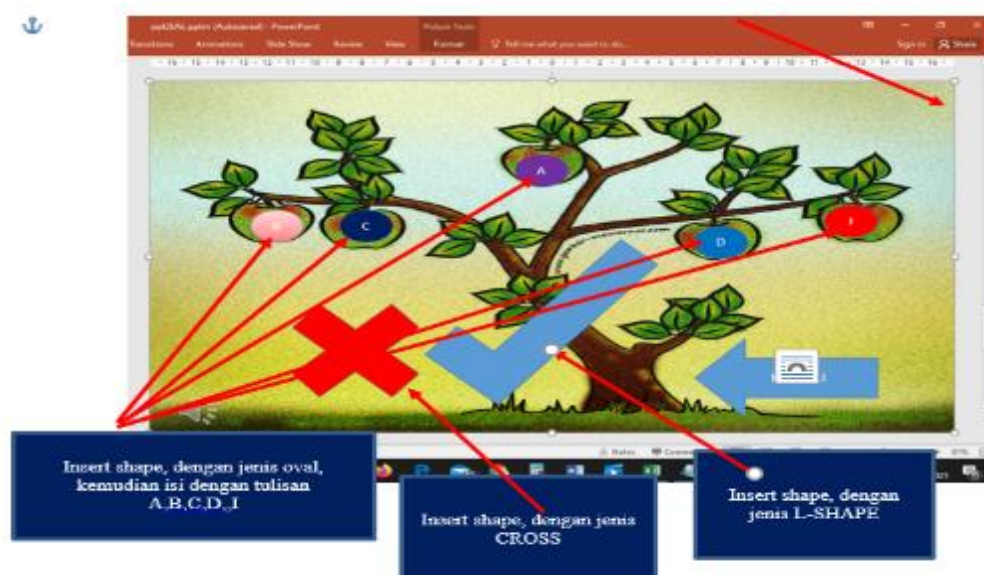


Gambar 2. Tampilan menentukan pemotongan waktu awal dan akhir

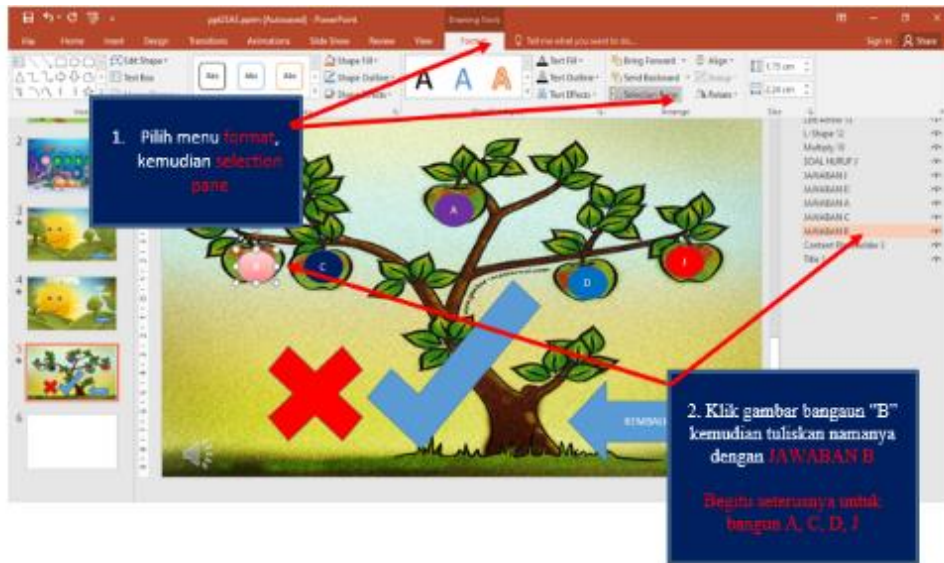
Waktu awal merupakan pemotongan dimulai dari menit dan detik mulai , sedangkan waktu akhir merupakan akhir dari pemotongan yaitu menit dan detik berakhirnya video yang akan diambil, dan tombol export yang berfungsi untuk menyimpan hasil pemotongan.

2.Membuat Quiz

- Siapkan desain berikut

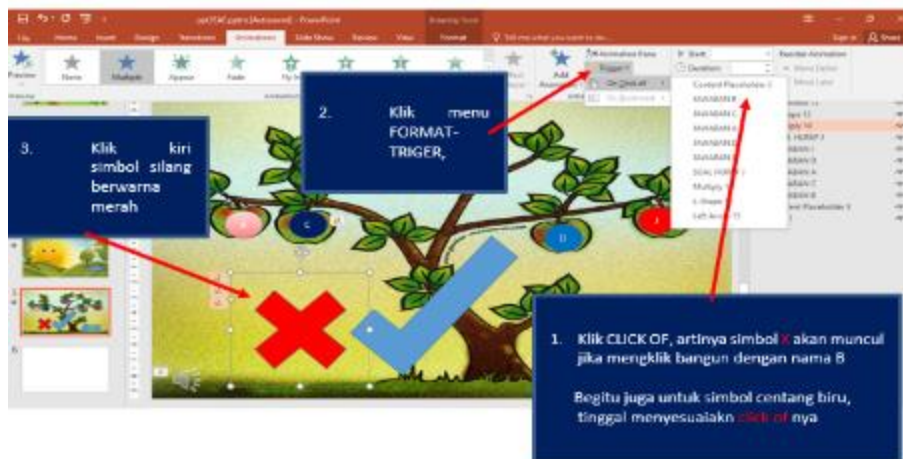


Gambar 3. Rancangan desain



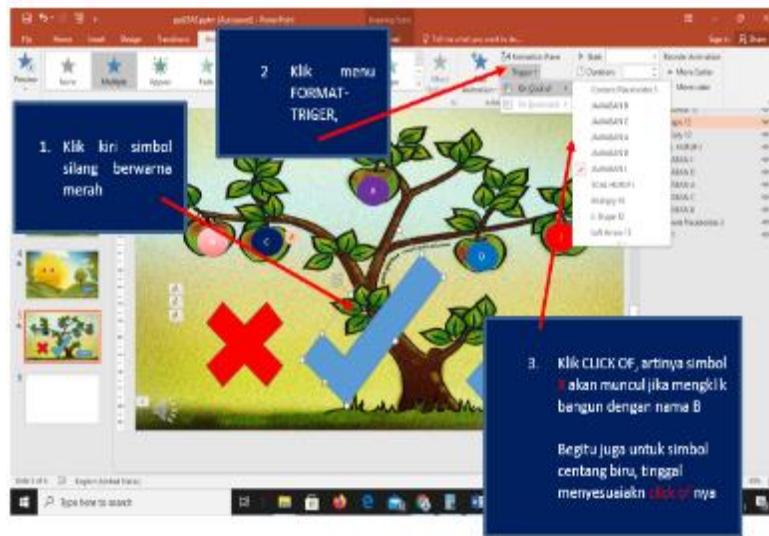
Gambar 4. Rancangan Desain

- Berikan Name untuk setiap bangun yang dibuat



Gambar 5. Tampilan untuk proses memberikan nama

- Kemudian lakukan pengaturan untuk tanda silang, dimana tanda silang ini akan muncul ketika jawaban yang di pilih salah, begitu juga sebaliknya untuk tanda centang.



Gambar 6. Rancangan Desain

- Simbol spaker adalah hasil dari insert audio, yang berisi rekaman soal dalam bentuk audio.



Gambar 7. Rancangan desain

3.2 Hasil

Tabel 1. Tabel hasil

Variabel	Sebelum Memakai E-Education	Sesudah memakai E-Education
Efisiensi	Terlalu lama dalam menjelaskan kepada siswa tentang materi pembelajaran	Mudah dan cepat dalam menyampaikan materi
Efektifitas	Kurang efektif karena harus menyusun satu persatu materi pembelajaran	Lebih efektif dalam mengemas media pembelajaran serta dalam penyampaian ke peserta didik

Berdasarkan Tabel 1. Diatas, penilaian dari variabel efisiensi dan efektifitas, pemakaian e-education tidak memerlukan runtutan aktivitas yang lama dengan hasil yang lebih baik serta efektif dalam penyampaian ke peserta didik

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Melalui pelatihan e-education, semua peserta dari KB-TK. Hj Isriati 2 Semarang mampu mempraktekkan pembuatan e-education berupa materi pemotongan video serta pembuatan quiz bagi peserta didik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada LPPM Universitas Dian Nuswantoro yang memberikan fasilitas dan pendanaan demi suksesnya pelatihan E-Education Materi Pembelajaran Pada KB-TK. Hj Isriati 2 Semarang

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ade Kusmana, "Penggunaan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran," 2018.
- [2] Aat Sajiatmojo, "Penggunaan E-Learning Pada Proses Pembelajaran Daring," *Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, vol. 1, pp. 229-235, September 2021.
- [3] Silahudin Silahudin, "Penerapan E-Learning dalam Inovasi Pendidikan," *Jurnal Cuircuit*, vol. 1, pp. 48-59, Juli 2015.
- [4] Numiek Sulisty Hanum, "The Effectiveness Of E-Learning As Instructional Media (Evaluation Study Of E-Learning Instructional Model Insmk Telkom Sandhy Putra Purwokerto)," 2019.
- [5] Wiwin Hartanto , "Penggunaan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran," 2018.
- [6] Basori Basori, "Efektifitas Komunikasi Pembelajaran Online Dengan Menggunakan Media E-Learning Pada Perkuliaha Body Otomotif," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik dan Kejuruan*, vol. 14, pp. 39-45, 2014.