

Peningkatan keterampilan mengajar guru SMK melalui pengembangan media pembelajaran *online*

¹Atik Rokhayani*, ¹Achmad Hilal Madjdi, ²Edris Zamroni

¹Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muria Kudus, Kudus, Indonesia

²Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muria Kudus, Kudus, Indonesia

*Corresponding Author

Jl. Lingkar Utara UMK, Gondangmanis, Bae, Kudus - 59327
Jawa Tengah - Indonesia, Telp: +62291-438229 /Fax: +62291-437198
E-mail: atik.rokhayani@umk.ac.id

Received:
01 June 2024

Revised:
20 June 2024

Accepted:
25 July 2024

Published:
10 August 2024

How to cite (APA style): Rokhayani, A., Madjdi, A. H., & Zamroni, E. (2024). Peningkatan keterampilan mengajar guru SMK melalui pengembangan media pembelajaran online. *Community Empowerment Journal*, 2 (2), 105-114. <https://doi.org/10.61251/cej.v2i2.56>

Abstrak

Program pengabdian ini merupakan Program Kemitraan Masyarakat (PKM) yang bermitra dengan Guru SMK Assa'idiyyah 2 Mejobo Kudus. Tim bersama dengan mitra menyepakati setidaknya terdapat empat bidang garapan yaitu 1) Pelatihan Pembelajaran berbasis Online learning media, 2) Pendampingan Pembelajaran berbasis Online learning media, dan 3) Strategi Fun Games. Pada aspek kompetensi tim fokuskan pada dua bidang, yaitu kompetensi pembelajaran dan strategi pembelajaran. Namun dari keseluruhan aspek permasalahan yang ada lebih fokus pada peningkatan SDM atau kompetensi para guru SMK Assa'idiyyah Mejobo Kudus. Untuk menyelesaikan permasalahan tersebut, tim bersama mitra mengadakan pelatihan dan pendampingan Pembelajaran berbasis Online learning media dan Fun Games berbasis media ICT yang ditujukan kepada guru SMK Assa'idiyyah Mejobo Kudus. Adapun pelaksanaannya menggunakan metode pelatihan dan pendampingan dengan tahapan 1) sosialisasi, 2) pembekalan dan pendampingan, 3) implementasi model pembelajaran dan Fun Games Bagi Siswa Berbasis Media ICT, 4) pendataan hasil kegiatan, dan 5) monitoring dan evaluasi. Dalam pembekalan kompetensi mengajar, tim pelaksana menggunakan IPTEK berupa Pembelajaran berbasis Media ICT. Sedangkan Guru SMK Assa'idiyyah Mejobo Kudus dalam pelaksanaan program ini adalah sebagai mitra tim pelaksana yang membantu menyiapkan peserta, tempat dan sarana prasarana sekaligus menjadi peserta pelatihan dan pendampingan.

Kata kunci: keterampilan mengajar; media pembelajaran online

Abstract

This Community Service program is a Community Partnership Program (PKM) in partnership with Assa'idiyyah 2 Mejobo Kudus Vocational School teachers. The team together with partners agreed that there are at least four areas to work on, namely 1) Learning Training based on Online learning media, 2) Learning Assistance based on Online learning media, and 3) Fun Games Strategy. In the competency aspect, the team focuses on two areas, namely learning competency and learning strategy. However, from the overall aspect of the problem, the focus is more on improving human resources or the competence

of teachers at Assa'idiyyah Mejobo Kudus Vocational School. To resolve this problem, the team and partners held training and mentoring based on online learning media and fun games based on ICT media aimed at Assa'idiyyah Mejobo Kudus Vocational School teachers. The implementation uses training and mentoring methods with stages 1) socialization, 2) provision and mentoring, 3) implementation of learning models and Fun Games for Students Based on ICT Media, 4) data collection on activity results, and 5) monitoring and evaluation. In providing teaching competencies, the implementing team uses science and technology in the form of ICT media-based learning. Meanwhile, the Assa'idiyyah Mejobo Kudus Vocational School teacher in implementing this program is a partner of the implementing team who helps prepare participants, places and infrastructure as well as being a training and mentoring participant.

Keywords: *teaching competence, online learning media*

PENDAHULUAN

Guru SMK Assa'idiyyah 2 Mejobo Kudus bergerak dibidang pendidikan (non-profit) yang fokus pada pendidikan anak. Mitra merupakan kelompok aktif yang beranggotakan 16 orang guru. Pada dasarnya, mitra telah melaksanakan berbagai cara untuk meningkatkan kompetensi dalam pembelajaran bagi siswa SMK Assa'idiyyah 2 Mejobo Kudus, namun pada kenyataannya mereka masih mengalami berbagai masalah dalam pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran online merupakan bagian yang tidak bisa diabaikan dalam konteks pendidikan saat ini. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat telah membuka peluang baru dalam proses pembelajaran, dengan media pembelajaran online menjadi salah satu bagian penting dalam transformasi pendidikan di era digital (Herdiana et al., 2021). Dalam tulisan ini, akan dibahas mengenai pentingnya pengembangan media pembelajaran online dalam konteks pendidikan.

Pengembangan media pembelajaran online memungkinkan akses pendidikan yang lebih luas dan merata. Terlepas dari batasan geografis atau keterbatasan fisik, media pembelajaran online dapat diakses secara fleksibel oleh siswa dari berbagai latar belakang dan lokasi (Thomas et al., 2012). Dengan adanya akses yang lebih mudah, siswa yang tinggal di daerah terpencil atau yang sulit mengakses pendidikan formal dapat memperoleh kesempatan belajar yang sama dengan siswa di kota-kota besar (Indriyani, 2021). Hal ini berpotensi mengurangi kesenjangan pendidikan dan memberikan kesempatan bagi semua individu untuk mengembangkan potensi mereka. Pengembangan media pembelajaran online dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Melalui pemanfaatan teknologi yang canggih, pembelajaran online dapat dilakukan secara interaktif dan adaptif sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan masing-masing siswa (Windarto, 2021). Materi pembelajaran dapat disajikan dengan cara yang lebih menarik dan interaktif, seperti video, animasi, dan simulasi. Selain itu, penggunaan platform pembelajaran online dapat memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri, melakukan kolaborasi antar sesama siswa, dan mendapatkan umpan balik secara real-time. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran online dapat memperkuat proses pembelajaran dan meningkatkan pemahaman siswa.

Selain itu, media pembelajaran online juga memungkinkan pengembangan kompetensi digital bagi siswa. Di era digital ini, keterampilan digital menjadi sangat penting dalam kehidupan sehari-hari dan dunia kerja (Sari, 2021). Melalui penggunaan media pembelajaran online, siswa dapat terbiasa dan terampil dalam menggunakan teknologi yang ada, seperti menggunakan perangkat lunak pembelajaran online, mencari informasi secara efektif, mengelola data, dan berkomunikasi melalui media digital (Farley et al., 2007; Sadikin & Hamidah, 2020). Dengan demikian, siswa tidak hanya mendapatkan akses ke pengetahuan, tetapi juga memperoleh

keterampilan yang relevan untuk bertahan dan berkembang di era digital ini. Pengembangan media pembelajaran online memiliki peran yang sangat penting dalam transformasi pendidikan saat ini. Dengan memungkinkan akses yang lebih luas dan merata, meningkatkan efektivitas pembelajaran, serta mengembangkan kompetensi digital siswa, pengembangan media pembelajaran online dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan kualitas dan aksesibilitas pendidikan (Schuster et al., 2017; Zakariyah & Hamid, 2020). Oleh karena itu, penting bagi para pendidik, lembaga pendidikan, dan pemangku kepentingan lainnya untuk terus mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran online secara optimal guna mencapai tujuan pendidikan yang lebih baik di era digital ini.

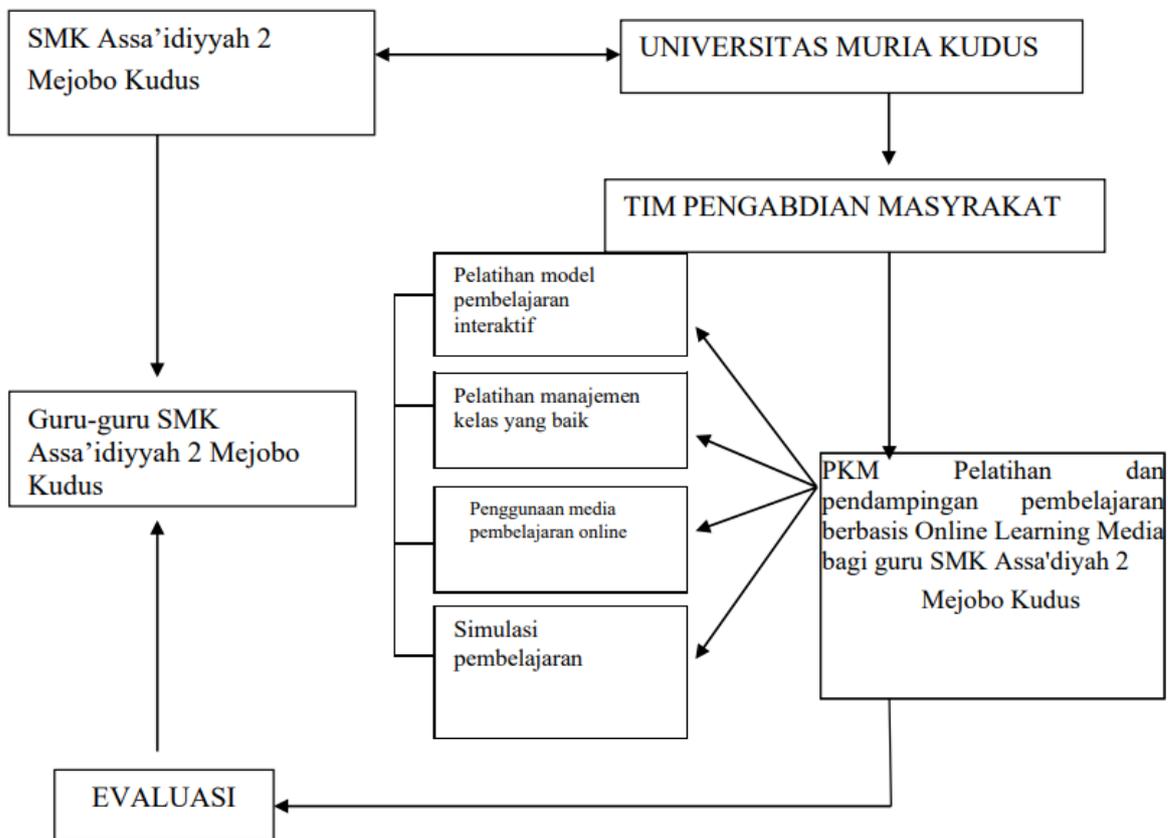
Pengembangan media pembelajaran online telah menjadi topik yang semakin mendapatkan perhatian dalam bidang pendidikan. Meskipun demikian, ada beberapa masalah yang sering muncul dalam pengembangan media pembelajaran online yang perlu diperhatikan dengan serius (Argaheni, 2020). Beberapa masalah yang umum terjadi antara lain; (1) Keterbatasan aksesibilitas: Meskipun media pembelajaran online telah memberikan kemudahan bagi banyak orang dalam mengakses materi pembelajaran, namun masih ada beberapa kelompok yang mengalami keterbatasan aksesibilitas. Misalnya, masyarakat yang tinggal di daerah terpencil atau miskin seringkali tidak memiliki akses internet yang memadai untuk mengakses media pembelajaran online. Hal ini dapat menyebabkan kesenjangan dalam kesempatan belajar antara kelompok-kelompok tersebut (Faisal, 2020), (2) Kehilangan interaksi sosial: Belajar secara online dapat menghilangkan interaksi langsung antara mentor dan siswa serta antara siswa satu dengan yang lainnya. Interaksi sosial pada saat belajar sangat penting dalam membantu memahami konten pembelajaran dan memberikan dukungan timbal balik. Kehilangan interaksi sosial dapat mempengaruhi kualitas belajar dan pengalaman pembelajaran siswa (Asih & Prihatnani, 2021), (3) Kurangnya dukungan teknis: Media pembelajaran online sering memerlukan pemahaman teknis yang cukup untuk mengoperasikannya. Namun, tidak semua guru atau siswa memiliki pengetahuan teknis yang memadai untuk menghadapi tantangan teknis yang mungkin muncul selama menggunakan media pembelajaran online. Kurangnya dukungan teknis yang memadai dapat menyulitkan penggunaan media pembelajaran online dan mengurangi efektivitasnya (Putri et al., 2021), (4) Kualitas konten yang bervariasi: Media pembelajaran online terdiri dari berbagai jenis konten, mulai dari teks, gambar, audio, hingga video. Namun, tidak semua konten tersebut memiliki kualitas yang baik. Beberapa konten mungkin kurang akurat, tidak terstruktur dengan baik, atau tidak sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Kualitas konten yang bervariasi dapat mempengaruhi tingkat pemahaman siswa dan mengurangi efektivitas media pembelajaran online (Dwivedi et al., 2020) dan (5) Kurangnya penilaian otentik: Dalam lingkungan pembelajaran online, penilaian seringkali bersifat terbatas hanya pada tes online atau tugas tertulis. Kurangnya penilaian otentik yang melibatkan aktivitas interaktif dan proyek dapat mengurangi keefektifan media pembelajaran online dalam mengembangkan keterampilan siswa dan mengukur pemahaman mereka secara menyeluruh (Yang et al., 2019).

Berbagai kegiatan dan program telah dilaksanakan untuk mengembangkan pendidikan, namun masih terdapat beberapa masalah urgen yang sangat perlu untuk diselesaikan. Hal ini tertuang dalam hasil wawancara dengan salah seorang guru Guru SMK Assa'idiyyah 2 Mejobo Kudus yang telah disampaikan sebelumnya. Dari penjabaran data sekunder dan hasil wawancara sebelumnya dapat diambil kesimpulan bahwa kompetensi mengajar guru SMK Assa'idiyyah 2 Mejobo Kudus perlu ditingkatkan dengan memberikan pendampingan dan pelatihan pembelajaran berbasis online learning media bagi siswa. Pada data tersebut diketahui bahwa salah satu masalah yang bersifat urgen dan perlu segera diselesaikan adalah kompetensi pengajaran Bahasa Inggris, khususnya para guru. Sebagaimana disebutkan bahwa mayoritas guru Guru SMK Assa'idiyyah 2 Mejobo Kudus masih menggunakan cara konvensional dalam pembelajaran.

Pengembang media pembelajaran online harus mempertimbangkan masalah-masalah ini dan mencari solusi yang tepat untuk meningkatkan efektivitas media pembelajaran online. Diperlukan upaya kolaboratif antara pihak-pihak terkait, termasuk instansi pendidikan, pengembang perangkat lunak, guru, dan siswa, guna mengatasi masalah-masalah ini dan mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran online dalam proses pembelajaran. Kegiatan pelatihan ini bertujuan untuk membantu mitra dalam hal ini guru SMK Assa`idiyah 2 Kudus dalam mengembangkan media pembelajaran online dalam upaya peningkatan pelayanan pembelajaran bagi peserta didik.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SMK Assa`idiyah 2 Kudus ini, mengikuti skema seperti pada gambar 1.



Gambar 1. Skema Pelatihan di SMK Assa`idiyah 2 Kudus

Berdasarkan gambar 1, tim pengusul PKM menawarkan solusi yang akan dilaksanakan melalui metode dan tahapan berikut (Miranda, 2018; Shoimin, 2018):

Metode Sosialisasi

Sebelum melaksanakan kegiatan pembekalan dan pendampingan kepada para guru, sosialisasi merupakan sarana yang tepat untuk menyatukan visi dan misi dalam mensukseskan program-program pengabdian ini, khususnya dalam pelaksanaan pelatihan dan pendampingan nantinya.

Sosialisasi dilaksanakan dengan melibatkan guru SMK Assa'idiyyah 2 Mejobo Kudus sehingga program ini akan berjalan dengan baik sesuai dengan rencana dan kebutuhan.

Metode Pelatihan dan Pendampingan

Metode pelatihan dan pendampingan ini ditujukan kepada para guru SMK Assa'idiyyah 2 Mejobo Kudus. Kegiatan pelatihan akan dilaksanakan melalui workshop yang meliputi: model pembelajaran berbasis pembelajaran online, penggunaan media ICT untuk mengajar lebih bervariasi dan implementasi di lapangan. Implementasi kompetensi juga akan dilakukan langsung di lapangan dengan sasaran anak SMK Assa'idiyyah 2 Mejobo Kudus dengan di dampingi oleh tim pelaksana.

Implementasi Kompetensi Mengajar dengan Media Pembelajaran Online

Kompetensi guru terhadap tuntutan perkembangan zaman sangat diperlukan agar guru memiliki wawasan yang luas terhadap pembelajaran interaktif. Setelah kegiatan pelatihan kompetensi implementasi model pembelajaran pembelajaran Bagi Anak Berbasis Media ICT, kegiatan dilanjutkan dengan mempraktekkan apa yang telah peserta pelajari.

Pendataan Hasil Kegiatan

Pendataan hasil kegiatan dilakukan untuk mengetahui perkembangan dan manfaat dari kegiatan terhadap parameter keberlanjutan dari sisi keberlangsungan implementasi pembelajaran pembelajaran bagi siswa SMK berbasis media pembelajaran *online* dan kebermanfaatannya, khususnya terhadap para guru SMK Assa'idiyyah 2 Mejobo Kudus.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Salah satu manfaat utama pembelajaran online adalah akses yang lebih mudah dan luas terhadap materi pembelajaran. Dalam pembelajaran konvensional di kelas, siswa hanya dapat mengakses materi yang telah diajarkan oleh guru dalam waktu dan format tertentu. Namun, dengan pembelajaran online, siswa dapat mengakses berbagai sumber belajar seperti e-book, video, dan materi interaktif lainnya dengan mudah melalui internet. Hal ini memungkinkan siswa untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam dan mendapatkan materi tambahan sesuai dengan kebutuhan mereka.

Manfaat lainnya adalah fleksibilitas waktu dan tempat dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran konvensional, siswa harus hadir di kelas pada waktu yang telah ditentukan. Namun, dengan pembelajaran online, siswa dapat belajar kapan pun dan di mana pun mereka mau asal memiliki akses internet. Hal ini sangat menguntungkan bagi siswa yang memiliki kegiatan ekstrakurikuler atau keterbatasan fisik yang menghalangi mereka untuk hadir di kelas. Siswa juga dapat mengatur kecepatan pembelajaran mereka sendiri sesuai dengan tingkat pemahaman pribadi, yang tidak mungkin dilakukan dalam keadaan kelas yang konvensional.

Selain itu, pembelajaran online juga mendorong siswa untuk menjadi lebih mandiri dan bertanggung jawab atas proses pembelajaran mereka sendiri. Dalam pembelajaran online, siswa bertanggung jawab untuk mengatur jadwal belajar sendiri, menyelesaikan tugas-tugas, dan memantau kemajuan mereka sendiri. Hal ini membantu mengembangkan keterampilan mandiri, pengelolaan waktu, dan tanggung jawab yang penting dalam kehidupan siswa di luar lingkungan akademik.

Pembelajaran online juga dapat meningkatkan interaksi sosial dan kolaborasi antara siswa. Melalui forum diskusi online atau grup studi virtual, siswa dapat berkomunikasi dengan sesama siswa dari berbagai latar belakang dan berbagi ide serta pengalaman. Hal ini membuka kesempatan bagi siswa untuk memperluas wawasan mereka, memperkuat keterampilan sosial, dan membangun koneksi dengan orang-orang di luar lingkungan sehari-hari mereka.

Hasil yang diperoleh dalam pelatihan pembelajaran online dapat sangat bervariasi tergantung pada tujuan dan metode yang digunakan dalam pelatihan tersebut. Namun, beberapa hasil umum yang bisa didapatkan termasuk; (1) Peningkatan Pengetahuan: Peserta pelatihan dapat meningkatkan pemahaman mereka tentang subjek tertentu atau keterampilan baru yang dipelajari. Ini bisa terjadi melalui materi pembelajaran yang disajikan secara online, diskusi, tugas, dan penilaian, (2) Pengembangan Keterampilan: Pelatihan online dapat membantu peserta mengembangkan keterampilan praktis yang diperlukan dalam pekerjaan atau kehidupan sehari-hari, seperti keterampilan komunikasi, pemecahan masalah, atau penggunaan perangkat lunak dan teknologi tertentu, (3) Koneksi dan Kolaborasi: Meskipun pelatihan dilakukan secara online, peserta masih dapat berinteraksi dan berkolaborasi dengan sesama peserta dan instruktur melalui berbagai platform seperti forum diskusi, kelas daring, atau proyek kolaboratif, (4) Kemandirian Belajar: Pelatihan online sering kali mendorong peserta untuk menjadi lebih mandiri dalam proses pembelajaran mereka. Mereka perlu mengatur waktu mereka sendiri, mengelola sumber daya pembelajaran, dan mengatasi hambatan sendiri, (5) Evaluasi dan Umpan Balik: Peserta pelatihan online biasanya menerima umpan balik terkait kemajuan mereka melalui penilaian, ulasan, atau diskusi dengan instruktur dan sesama peserta. Ini membantu mereka memahami di mana mereka berada dalam proses pembelajaran dan area mana yang perlu ditingkatkan, (6) Penerapan dalam Praktek: Salah satu indikator keberhasilan pelatihan adalah kemampuan peserta untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang mereka pelajari dalam konteks nyata, baik itu di tempat kerja atau dalam kehidupan sehari-hari, (7) Peningkatan Kinerja: Pelatihan yang efektif dapat menghasilkan peningkatan kinerja peserta, baik itu dalam hal produktivitas, kualitas pekerjaan, atau pencapaian tujuan pribadi dan profesional dan (8) Peningkatan Motivasi dan Keterlibatan: Penggunaan teknologi dalam pembelajaran online dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta melalui penggunaan elemen-elemen seperti video, simulasi, atau permainan pendidikan.

Peningkatan kapasitas guru setelah mengikuti pelatihan pengembangan media pembelajaran online adalah suatu hal yang penting dan mendesak dalam era digital saat ini. Pelatihan tersebut memainkan peran kritis dalam memperkuat kompetensi guru untuk memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran (Herawati et al., 2020; Kartikawati & Pratama, 2017). Dalam dunia pendidikan yang terus berkembang dan semakin terhubung dengan teknologi, media pembelajaran online telah menjadi alternatif yang efektif dan relevan dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Oleh karena itu, meningkatkan kapasitas guru untuk menggunakan media pembelajaran online secara efektif sangat penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran (Sobko et al., 2020; Thompson et al., 2023).

Melalui pelatihan pengembangan media pembelajaran online, guru dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru dalam merancang, mengembangkan, dan mengimplementasikan media pembelajaran online yang sesuai dengan kebutuhan dan konteks pembelajaran. Selain itu, pelatihan ini juga dapat membantu guru dalam memilih dan menggunakan alat bantu digital yang tepat untuk meningkatkan interaksi, keterlibatan, dan pemahaman siswa (Wahyuni, 2021; Susanto & Azwar, 2020). Dalam pelatihan ini, guru dapat belajar tentang berbagai jenis media pembelajaran online, seperti video pembelajaran, presentasi multimedia, simulasi, dan platform pembelajaran digital. Mereka juga akan diajarkan bagaimana memanfaatkan fitur khusus dalam platform tersebut untuk mengelola tugas, memberikan umpan balik, dan memantau perkembangan siswa.

Pelatihan pengembangan media pembelajaran *online* juga dapat membantu guru untuk meningkatkan kemampuan pengajaran mereka secara individu. Dengan mempelajari metode dan strategi terbaru dalam penggunaan media pembelajaran online, guru dapat merancang

pengalaman pembelajaran yang lebih menarik, beragam, dan interaktif bagi siswa. Guru juga dapat belajar tentang evaluasi pembelajaran secara online, sehingga mereka dapat melacak dan menganalisis kemajuan belajar siswa dan mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki. Hasil yang dapat dicapai setelah mengikuti pelatihan ini adalah guru yang lebih siap dan dapat menghadapi tantangan dalam menyelenggarakan pembelajaran online (Ou et al., 2023). Mereka akan memiliki pengetahuan teknis yang memadai dan mampu meningkatkan pembelajaran melalui penggunaan media pembelajaran online yang memadai. Dengan begitu, mereka dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih atraktif, interaktif, dan efektif bagi siswa. Pengembangan kapasitas guru melalui pelatihan pengembangan media pembelajaran online adalah langkah yang sangat penting dalam upaya meningkatkan pembelajaran di era digital (Latorre-Cosculluela et al., 2022). Melalui pelatihan ini, guru dapat memperoleh keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan untuk menyelenggarakan pembelajaran yang efektif dan menarik melalui media pembelajaran online. Dengan demikian, diharapkan pembelajaran dapat berjalan dengan lebih baik dan siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik dalam materi yang diajarkan.

Dalam pembelajaran online, interaksi tatap muka terbatas sehingga penting bagi guru untuk memberikan umpan balik yang konstruktif dan jelas melalui media digital. Guru yang menguasai kompetensi ini dapat memberikan panduan yang spesifik dan pandangan yang mendalam kepada siswa dalam proses belajar, sehingga membantu mereka untuk memperbaiki kualitas pekerjaan mereka dan mencapai tujuan pembelajaran (“Wiley Handb. Home Educ.,” 2021). Secara keseluruhan, pentingnya guru menguasai kompetensi pembelajaran online berdampak signifikan pada kualitas dan efektivitas proses pembelajaran jarak jauh. Keterampilan dan pengetahuan guru dalam mengelola pembelajaran online memungkinkan para guru untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, meningkatkan aksesibilitas pembelajaran bagi semua siswa, mendorong kolaborasi dan interaksi siswa, serta memberikan umpan balik yang efektif. Dengan demikian, pengembangan kompetensi ini harus menjadi prioritas bagi para guru agar mereka dapat menghadapi tantangan dan memanfaatkan peluang yang ditawarkan oleh pembelajaran online (Handarini & Wulandari, 2020; Lynch & Kim, 2017).

KESIMPULAN

Pentingnya guru menguasai kompetensi pembelajaran online adalah bahwa keterampilan dan pengetahuan guru dalam mengelola pembelajaran online memiliki peran sentral dalam mencapai kesuksesan dalam proses pembelajaran jarak jauh. Pertama, guru yang mampu menguasai kompetensi pembelajaran online dapat menawarkan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Dengan memanfaatkan beragam alat dan teknologi, guru dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang kaya dengan sumber daya digital, misalnya video, permainan digital, atau platform pembelajaran virtual. Hal ini membantu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses belajar, yang pada akhirnya dapat meningkatkan pencapaian akademik mereka. Kedua, guru yang kompeten dalam pembelajaran online dapat meningkatkan aksesibilitas pendidikan bagi semua siswa. Dalam era digital ini, pembelajaran jarak jauh memungkinkan siswa untuk belajar tanpa batasan geografis atau fisik. Namun, untuk memanfaatkan potensi ini sepenuhnya, guru harus mampu mengelola dan menyajikan materi pembelajaran dalam format yang mudah diakses dan dapat dimengerti oleh semua siswa. Guru yang mahir dalam kompetensi pembelajaran online dapat mengatasi hambatan teknologi dan keterbatasan akses yang dialami oleh siswa, sehingga memperluas peluang mereka untuk belajar dan berkembang. Selanjutnya, guru yang mampu menguasai kompetensi pembelajaran online dapat memfasilitasi kolaborasi dan interaksi antara siswa. Dalam pembelajaran online, siswa sering kali berkomunikasi melalui media digital, seperti forum diskusi atau ruang obrolan. Guru yang berkompeten dapat mengelola dan memoderasi interaksi tersebut dengan baik, sehingga mendorong siswa untuk berbagi ide, bertukar informasi, dan bekerja sama dalam

mengembangkan pemahaman mereka. Kolaborasi semacam ini tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan kerjasama siswa. Terakhir, guru yang mahir dalam kompetensi pembelajaran online dapat memberikan umpan balik dan bimbingan yang efektif kepada siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Universitas Muria Kudus yang membantu terlaksananya program pengabdian kepada masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Argaheni, N. B. (2020). Sistematis Review: Dampak Perkuliahan Daring Saat Pandemi COVID-19 Terhadap Mahasiswa Indonesia. *PLACENTUM: Jurnal Ilmiah Kesehatan Dan Aplikasinya*, 8(2), 99–108. <https://doi.org/10.20961/placentum.v8i2.43008>
- Asih, J. L., & Prihatnani, E. (2021). Perbandingan hasil belajar trigonometri dan penerapan STAD dan TGT ditinjau atas tingkat kecemasan. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*. <https://j-cup.org/index.php/cendekia/article/view/448>
- Dwivedi, Y. K., Hughes, D. L., Coombs, C., Constantiou, I., Duan, Y., Edwards, J. S., Gupta, B., Lal, B., Misra, S., Prashant, P., Raman, R., Rana, N. P., Sharma, S. K., & Upadhyay, N. (2020). Impact of COVID-19 pandemic on information management research and practice: Transforming education, work and life. *International Journal of Information Management*, 55(July), 102211. <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2020.102211>
- Faisal, M. (2020). Manajemen pendidikan moderasi beragama di era digital. *ICRHD: Journal of International Conference On Religion, Humanity and Development Title*, 195–202. <http://conference.iainptk.ac.id/index.php/icrhd/article/view/17>
- Farley, P. C., Magan, N., Charron, C. L., Broomfield, N. I., & Farley, A. F. (2007). You be the examiner! *Biochemistry and Molecular Biology Education*, 35(6), 392–396. <https://doi.org/10.1002/bmb.112>
- Handarini, O. I., & Wulandari, S. S. (2020). Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home (SFH). *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(3), 465–503. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n3.p496-503>
- Herawati, A. A., Afriyati, V., Habibah, S., & Pratiwi, C. (2020). Efektifitas penggunaan media pembelajaran berbasis blended learning untuk mengurangi burnout belajar pada perkuliahan bimbingan dan konseling keluarga di Prodi Bimbingan dan Konseling Universitas Bengkulu. *Educational Guidance and Counseling Development journal*, 3(2), 40-48. <http://dx.doi.org/10.24014/egcdj.v3i2.10784>
- Herdiana, D., Rudiana, R., & Supriatna, S. (2021). Kejenuhan Mahasiswa dalam Mengikuti Perkuliahan Daring dan Strategi Penanggulangannya. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 293–307. <https://doi.org/10.51276/edu.v2i1.128>
- Indriyani, E. N. (2021). Pengaruh korelasi peran orang tua dan guru berbasis online di rumah dalam pembelajaran pendidikan agama Islam. *Jurnal Pendidikan Guru*. <https://jurnal.literasikitaindonesia.com/index.php/jurpendigu/article/view/185>
- Kartikawati, S., & Pratama, H. (2017). Pengaruh Penggunaan WhatsApp Messenger Sebagai Mobile Learning Terintegrasi Metode Group Investigation Terhadap Kemampuan Berpikir

-
- Kritis. *Jupiter (Jurnal Pendidikan Teknik Elektro)*, 2(2), 33. <https://doi.org/10.25273/jupiter.v2i2.1797>
- Latorre-Coscolluela, C., Sierra-Sánchez, V., Rivera-Torres, P., & Liesa-Orús, M. (2022). Emotional well-being and social reinforcement as predictors of motivation and academic expectations. *International Journal of Educational Research*, 115. <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2022.102043>
- Lynch, K., & Kim, J. S. (2017). Effects of a Summer Mathematics Intervention for Low-Income Children: A Randomized Experiment. *Educational Evaluation and Policy Analysis*, 39(1), 31–53. <https://doi.org/10.3102/0162373716662339>
- Miranda, D. (2018). Pengembangan Buku Cerita Berbasis Pendidikan Karakter Untuk Meningkatkan Kreativitas AUD. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 10(1), 18–30. <https://doi.org/10.26418/jvip.v10i1.25975>
- Ou, Q., Liang, W., He, Z., Liu, X., Yang, R., & Wu, X. (2023). Investigation and analysis of the current situation of programming education in primary and secondary schools. *Heliyon*, 9(4). <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e15530>
- Putri, S. F. E., Abidin, Z., Ramadhanintyas, K. N., & Ratnawati, R. (2021). Pengaruh Pendampingan Keluarga Terhadap Kecemasan Belajar Anak Pada Pembelajaran Jarak Jauh Selama Pandemi Covid-19. *Edusia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Asia*, 1(1), 143-158. <https://doi.org/10.53754/edusia.v1i1.116>
- Sadikin, A., & Hamidah, A. (2020). Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19. *Biodik*, 6(2), 109–119. <https://doi.org/10.22437/bio.v6i2.9759>
- Sari, I. K. (2021). Blended Learning sebagai Alternatif Model Pembelajaran Inovatif di Masa Post-Pandemi di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2156–2163. <https://doi.org/10.31004/BASICEDU.V5I4.1137>
- Schuster, R., Leitner, I., Carlbring, P., & Laireiter, A. R. (2017). Exploring blended group interventions for depression: Randomised controlled feasibility study of a blended computer- and multimedia-supported psychoeducational group intervention for adults with depressive symptoms. *Internet Interventions*, 8, 63–71. <https://doi.org/10.1016/j.invent.2017.04.001>
- Shoimin, A. (2018). *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. AR.Ruzz Media.
- Sobko, S., Unadkat, D., Adams, J., & Hull, G. (2020). Learning through collaboration: A networked approach to online pedagogy. *E-Learning and Digital Media*, 17(1), 36–55. <https://doi.org/10.1177/2042753019882562>
- Susanto, S., & Azwar, A. G. (2020). Analisis tingkat kelelahan pembelajaran daring dalam masa Covid-19 dari aspek beban kerja mental (Studi kasus pada mahasiswa Universitas Sangga Buana). *Techno-Socio Ekonomika*, 13(2), 102-112. <https://doi.org/10.32897/techno.2020.13.2.426>
- The Wiley Handbook of Home Education. (2021). *The Wiley Handbook of Home Education*. <https://doi.org/10.1002/9781118926895>
- Thomas, J. L., Cicmil, S., & George, S. (2012). Learning from project management implementation by applying a management innovation lens. *Project Management Journal*, 43(6), 70-87. <https://doi.org/10.1002/pmj.21308>
-

- Thompson, Z., Yoon, H., & Booth, P. (2023). Dispersed assessment: A novel approach to enhancing student engagement during and beyond Covid-19. *International Journal of Management Education*, 21(2). <https://doi.org/10.1016/j.ijme.2023.100811>
- Wahyuni, S., & Cahyani, Y. (2021). Beban Kognitif Mahasiswa dalam Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Penelitian Kesehatan Suara Forikes*, 12, 21-26. <http://dx.doi.org/10.33846/sf12nk204>
- Windarto, W. (2021). Kode Etik Guru Dalam Pengaplikasian Media Pembelajaran Online Pai Di Era Revolusi Industri 4.0. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan* <http://dx.doi.org/10.35931/aq.v15i1.420>
- Yang, W., Yuan, N., Chinthammit, W., & Kang, B. (2019). A distributed case- and project-based learning to design 3D lab on electronic engineering education. *Computer Applications in Engineering Education*, 27(2), 430–451. <https://doi.org/10.1002/CAE.22087>
- Zakariyah, A., & Hamid, A. (2020). Kolaborasi Peran Orang Tua dan Guru dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Online di Rumah. *Intizar*. <https://doi.org/10.19109/intizar.v26i1.5892>

Conflict of Interest Statement: The authors declare that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Copyright © 2024 Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Attribution 4.0 International License \(CC BY\)](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/). The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, provided the original author(s) and the copyright owner(s) are credited and that the original publication in this journal is cited, in accordance with accepted academic practice. No use, distribution or reproduction is permitted which does not comply with these terms.