



Pelatihan Model Pembelajaran Blended Learning pada Guru SMK Satu Nusa 1 Jurusan Teknologi Komputer dan Jaringan (TKJ) Di Bandar Lampung

Blended Learning Model Training For Computer and Network Technology (TKJ) Teachers at Satu Nusa 1 Vocational School in Bandar Lampung

Muhammad Rasid^{1*}, Anisa Martiah², Lusya Septia Esti Eka Rahayu³, Citra Suci Utama Umpu⁴, Zainul Hamzah⁵

Universitas Satu Nusa Lampung

Email Koresponden : Indorasi4@gmail.com

Perkembangan Artikel

Disubmit: 18-04-2026

Diperbaiki: 25-04-2026

Diterima: 27-04-2026

Kata Kunci: *Blended Learning, Google Meet*

ABSTRAK

E-Learning membawa pengaruh terhadap proses transformasi pendidikan konvensional ke bentuk digital baik secara isi dan sistemnya. Dengan E-Learning memungkinkan terjadinya proses pendidikan tanpa melalui tatap muka langsung dan pengembangan ilmu pengetahuan kepada siswa bisa dilakukan dengan mudah. Kegiatan ini dimaksudkan untuk memperkenalkan terlebih dahulu mengenai konsep sistem pembelajaran E-Learning, khususnya kepada para guru yang mengampu mata pelajaran yang dilaksanakan dengan Metode Blended Learning. Tujuan kegiatan pada kegiatan ini diharapkan peserta dapat mengetahui aplikasi e learning yang dapat digunakan. Blended Learning adalah model pembelajaran yang menggabungkan pembelajaran tatap muka (face-to-face) dengan pembelajaran daring (online learning) secara terintegrasi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang lebih efektif dan fleksibel. Dalam Proses pembelajaran tersebut menggunakan aplikasi Google Class Room untuk memberikan tugas-tugas kepada peserta didik dan Google Meet digunakan untuk tatap muka secara daring. Setelah selesai pelatihan e-learning dasar bagi guru di SMK Satu Nusa 1 yang diselenggarakan Tim Pengabdian Pada Masyarakat dalam bentuk teori dan praktik, para peserta pelatihan diharapkan mampu menyusun materi pembelajaran secara e-learning online dengan menggunakan google meet sehingga para guru tidak hanya terpaku pada satu model pembelajaran dengan menggunakan model konvensional saja..

Keyword: *Blended Learning, Google Meet*

ABSTRACT

E-Learning has impacted the transformation of conventional education into a digital format, both in terms of content and systems. E-Learning allows for educational processes to take place without face-to-face meetings, facilitating the development of student knowledge. This activity is intended to introduce the concept

of the e-learning system, particularly to teachers teaching subjects using the blended learning method. The goal of this activity is to familiarize participants with available e-learning applications. Blended learning is a learning model that combines face-to-face and online learning in an integrated manner to achieve more effective and flexible learning objectives. The learning process utilizes Google Classroom to assign assignments to students, and Google Meet is used for online face-to-face meetings. After completing the basic e-learning training for teachers at SMK Satu Nusa 1, organized by the Community Service Team, which consists of theory and practice, participants are expected to be able to develop online e-learning learning materials using Google Meet, ensuring teachers are not limited to a single learning model using conventional methods.

PENDAHULUAN

Penggunaan teknologi saat ini menjadi kebutuhan untuk suatu konsep dan mekanisme belajar mengajar berbasis web. Konsep pendidikan yang bersifat online saat ini dikenal dengan sebutan E-Learning yang merupakan sistem pendidikan menggunakan aplikasi elektronik untuk mendukung pengembangan kegiatan belajar mengajar dengan media internet atau media jaringan komputer lain. E-Learning membawa pengaruh terhadap proses transformasi pendidikan konvensional ke bentuk digital baik secara isi dan sistemnya. Dengan E-Learning memungkinkan terjadinya proses pendidikan tanpa melalui tatap muka langsung dan pengembangan ilmu pengetahuan kepada siswa bisa dilakukan dengan mudah.

Perkembangan teknologi sudah banyak memberi pengaruh terhadap cara hidup kita, salah satunya adalah dalam bidang pendidikan dengan penggunaan e-learning dalam kegiatan pembelajaran di sekolah, perguruan tinggi, tempat – tempat kursus bahkan komunitas – komunitas online sudah mulai menggunakan konsep seperti ini. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan tuntutan globalisasi pendidikan serta pembelajaran jarak jauh, berbagai konsep telah dikembangkan untuk menggantikan metode pembelajaran tradisional, dan salah satunya adalah konsep e-learning. E-learning dapat digunakan sebagai alternatif atas permasalahan dalam bidang pendidikan, baik sebagai tambahan, pelengkap maupun pengganti atas kegiatan pembelajaran yang sudah ada.

E-Learning belum banyak diterapkan oleh guru karena kebanyakan guru menganggap strategi ini membutuhkan sarana dan prasarana yang cukup mahal dan kebanyakan sekolah belum fasilitas yang dianggap mendukung. Padahal pada kenyataannya, e-learning tidak harus menggunakan fasilitas yang tergolong mahal dan harus memiliki website e-learning sendiri. Saat ini sudah banyak model pembelajaran website e-learning yang bersifat free access dan model ini menggunakan *Blended Learning* dengan menggunakan platform *google class room* dan *google meet*.

Terkait dengan beberapa faktor di atas, salah satu akses website e-learning yang dapat dimanfaatkan secara tidak berbayar mudah digunakan adalah *Google Class Room* dan *Google Meet*. *Google Classroom* merupakan platform yang memungkinkan pendidik membuat kelas virtual, membagikan materi pembelajaran, memberikan tugas, melakukan

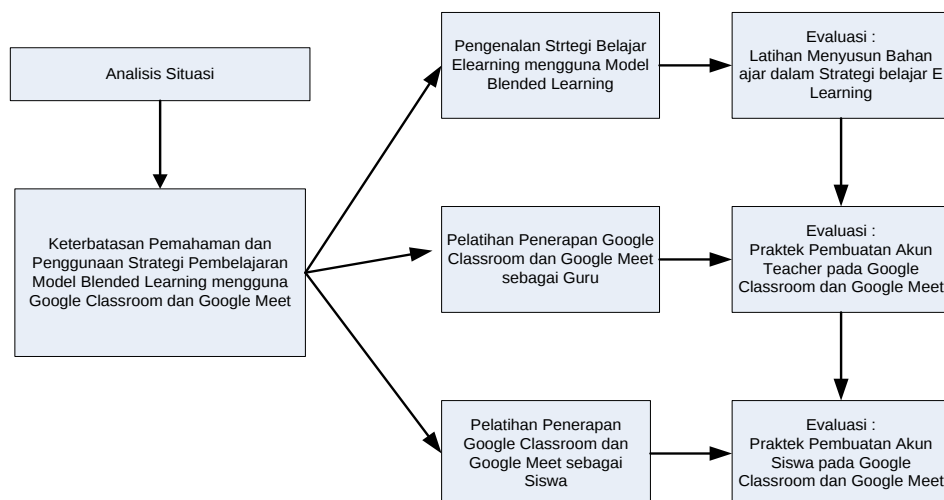
penilaian, serta berkomunikasi dengan peserta didik dalam satu tempat yang terintegrasi dan Google Meet merupakan aplikasi yang memungkinkan pengguna melakukan pertemuan virtual secara real-time dari berbagai perangkat, seperti komputer, laptop, tablet, dan smartphone yang terhubung ke internet. Namun saat ini belum banyak guru-guru yang mengetahui akan adanya media ini dan ataupun memanfaatkannya secara maksimal dalam membantu proses belajar mengajar di kelas. Kelebihan dari media website ini adalah media ini tidak hanya dapat diakses melalui media laptop saja, dan bisa diakses dalam bentuk aplikasi android. Hal ini bisa mempermudah guru dalam memantau kinerja dan interaksi antara guru dan siswa melalui smartphone maupun gadget berbasis android lainnya.

Penerapan strategi belajar e-learning ini juga dapat membantu guru untuk menggantikan proses belajar mengajar yang ada di kelas dan dibawa menjadi interaksi dalam dunia maya melalui model blended learning pada siswa. Sehingga tidak ada alasan lagi bagi siswa akan tidak memiliki aktifitas di kelas ketika guru memiliki kesibukan atau acara di luar kelas pada saat jam pelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka penulis melakukan pengabdian kepada masyarakat dengan judul “Pelatihan Model Pembelajaran Blended Learning pada Guru Smk Satu Nusa 1 Jurusan Teknologi Komputer dan Jaringan (Tkj) Di Bandar Lampung.

METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat untuk mengenalkan dan membuat elearning di SMK Satu Nusa 1 Bandar Lampung menggunakan metode *training skills*. Kegiatan pelatihan tersebut dilakukan dengan 3 (tiga) tahapan yaitu :



Gambar 1. Metode Pelaksanaan Pelatihan

Kegiatan ini dilaksanakan di ruang aula SMK Satu Nusa 1 Bandar Lampung dan kegiatan ini dilaksanakan sebanyak 2 hari dari tanggal 22-23 Desember 2025 yang dimulai

pukul 09.00 – 15.00 WIB. Adapun materi yang disampaikan pada kegiatan tersebut antara lain:

- a. Pengenalan *Bleande learning*, *Google Clasroom* dan *Googel Meet*.
- b. Manfaat dan Tujuan pemanfaatan Elearning.
- c. Kelebihan dan keunggulan pemanfaatan elearning sebagai media ajar.
- d. Mengenalkan fitur-fitur pembuatan elearning.
- e. Mengisi kontens elearning.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Pengertian E-learning adalah sebuah proses pembelajaran yang berbasis elektronik. Salah satu media yang digunakan adalah jaringan komputer. Dengan dikembangkannya di jaringan komputer memungkinkan untuk dikembangkan dalam bentuk berbasis web, sehingga kemudian dikembangkan ke jaringan komputer yang lebih luas yaitu internet. Penyajian e-learning berbasis web ini bisa menjadi lebih interaktif. Sistem e-learning ini tidak memiliki batasan akses, inilah yang memungkinkan pembelajaran bisa dilakukan lebih banyak waktu.

Penerapan strategi belajar e-learning ini juga dapat membantu guru untuk menggantikan proses belajar mengajar yang ada di kelas dan dibawa menjadi interaksi dalam dunia maya melalui website elearning ini pada siswa. Sehingga tidak ada alasan lagi bagi siswa akan tidak memiliki aktifitas di kelas ketika guru memiliki kesibukan atau acara di luar kelas pada saat jam pelajaran.

B. Pembahasan

Terselenggaranya penyuluhan sistem pembelajaran Blended Learning ini, memberikan wawasan dan pengetahuan baru kepada civitas akademika di lingkungan SMK Satu Nusa 1 Bandar Lampung, khususnya para guru, E-Learning model Blended learning mengenai pembahasan konsep dasar sistem pembelajaran elearning dan penggunaan sistem e-learning. Kegiatan ini sangat membantu civitas akademika untuk melakukan proses pembelajaran sehingga tidak kesulitan dalam melakukan pembelajaran berbasis elearning.

Sistem e-learning dapat diimplementasikan dalam bentuk asynchronous menggunakan Google Classroom dan synchronous menggunakan Google Meet. Contoh asynrchronous dapat dijumpai di internet baik yang sederhana maupun yang terpadu melalui portal e-learning. Sedangkan synchronous, pengajar dan peserta didik harus berada di depan computer secara bersama-sama karena proses pembelajaran dilaksanakan secara live, baik melalui video maupun audio conference. Melalui e-learning, pengajar dapat mengelola materi pembelajaran, yakni menyusun silabus, meng-upload materi, memberikan tugas kepada peserta didik, menerima pekerjaan mereka, membuat tes/quiz, memberikan nilai, memonitor keaktifan, mengolah nilai, berinteraksi dengan peserta didik dan sesama pengajar melalui forum diskusi/chat, dll. Disisi lain peserta didik dapat mengakses informasi dan materi pembelajaran, berinteraksi dengan sesama mereka dan pengajar, melakukan transaksi tugas,

mengerjakan quiz/tes dan melihat pencapaian hasil belajar, dll.

KESIMPULAN

Hal-hal yang dapat disimpulkan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah;

1. Materi yang diberikan pada pengabdian ini meliputi materi Strategi Belajar Megajar dan Pengenalan E-Learning, Penerapan E-Learning sebagai Teacher dan Penerapan E-Learning sebagai Student.
2. Para peserta yang mengikuti pelatihan merasa senang dan puas dengan kegiatan pengabdian ini, hal ini terlihat dari ungkapan kepuasan serta keantusiasan peserta mendengarkan dan bertanya berbagai hal tentang materi yang telah diberikan oleh para pengabdi.
3. Kegiatan pengabdian ini dianggap oleh peserta sebagai sarana pengenalan dan pembelajaran mengenai e-learning dan platformnya, dan penyiapan materi e- learning.

DAFTAR PUSTAKA

- Hidayah, T., & Syafitri, Y. 2019. Pengembangan Model Pembelajaran Discovery Learning pada Mata Kuliah Perkembangan Kepribadian Mahasiswa Amik Dcc Bandar Lampung. *Oborpenmas*, 156-166. Retrieved from <http://ejournal.uika-bogor.ac.id/index.php/OBORPENMAS/article/view/2625>
- Mutia & Leonard. 2013. *Kajian Penerapan E-learning dalam Proses Pembelajaran Perguruan Tinggi*. Jakarta
- Tim LPPM. 2015. *Roadmap Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, STMIK Tunas Bangsa, Bandar Lampung.
- Willey, David A. 2000. *Connecting Learning Object to Instructional Design Theory : A Definition, A Metaphor, and A Taxonomy*. Bloomington : Association of Educational Communication and Technology.