

Transformasi Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19

Susilawati¹, Muhamad Yasir²

^{1,2}UniversitasIndraprasta PGRI
susiwati@gmail.com

Kilas Artikel

Volume 1 Nomor 2

Agustus 2021

DOI:xxx/ejpm.v%i%.xxxx

Article History

Submission: 22-03-20221

Revised: 11-04-20221

Accepted: 19-08-2021

Published: 20-08-2021

Kata Kunci:

media,
pembelajaran,online, jarak
jauh .

Keywords:

media, learning, online,
distance

Korespondensi:

susilawati
susilawati@gmail.com

Abstrak

Tujuan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini untuk memberikan informasi kepada masyarakat kampung Choblong Cibereum Cisarua Bogor tentang ragam ragam media pembelajaran yang dapat digunakan selama kegiatan pembelajaran jarak jauh (*learning from home*). Sasaran pengabdian kepada masyarakat adalah masyarakat di wilayah RT.03 RW.010 Cibereum Cisarua, Bogor. Permasalahan mitra dapat diselesaikan melalui tiga tahapan: persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Persiapan dilakukan dengan melakukan survey pendahuluan untuk melihat kondisi di lapangan mengenai pembelajaran jarak jauh di masa pandemic Covid-19. Pelaksanaan dilakukan dengan penyuluhan, menggunakan metode ceramah yaitu dengan teknik presentasi, dilanjutkan dengan diskusi tanya jawab dan latihan membuka link penyedia pembelajaran online gratis sebagai media pembelajaran menarik berbasis online. Evaluasi kegiatan dilakukan untuk masing-masing tahap dengan mengumpulkan dan menyimpulkan data dari masing-masing tahapan kegiatan. Hasil kegiatan pelatihan menunjukkan tingkat keberhasilan dengan indikasi adanya respon yang positif dari peserta, dan sebagian besar (75%) peserta telah memahami bagaimana cara membuka link penyedia pembelajaran secara online.

Abstract

The purpose of this community service activity is to provide information to the people of the village of Choblong Cibereum Cisarua Bogor about the variety of learning media that can be used during distance learning activities (*learning from home*). The target of community service is the community in the area of RT.03 RW.010 Cibereum Cisarua, Bogor. Partner problems can be resolved through three stages: preparation, implementation, and evaluation. Preparations were carried out by conducting a preliminary survey to see conditions in the field regarding distance learning during the Covid-19 pandemic. The implementation is carried out by counseling, using the lecture method, namely presentation techniques, followed by question and answer discussions and exercises to open links to free online learning providers as interesting online-based learning media. Evaluation of activities is carried out for each stage by collecting and concluding data from each stage of activity. The results of the training activities showed a success rate with an indication of a positive response from the participants, and



most (75%) of the participants had understood how to open a link to an online learning provider.

1. PENDAHULUAN

Di masa pandemi Covid-19 ini banyak aspek kehidupan yang mengalami perubahan, salah satunya dalam pelaksanaan pendidikan di berbagai jenjang pendidikan. Salah satu jenjang pendidikan dasar yaitu Sekolah Dasar atau sederajat. Anak-anak yang masih duduk di Sekolah Dasar tentu dalam pelaksanaan pembelajarannya masih memerlukan bimbingan dari orang tua. Terlebih saat pandemi ini anak-anak belajar di rumah (*School from home*) atau melaksanakan kegiatan belajar jarak jauh (*daring*).

Pembelajaran *daring* memerlukan sarana *smartphone* yang terhubung ke jaringan internet, sehingga proses pembelajaran bisa diakses oleh anak-anak selama belajar di rumah. Dengan model pembelajaran tersebut, masih ada orang tua merasa terbebani untuk membimbing anak-anaknya selama pembelajaran jarak jauh berlangsung. Hal ini menjadi hal yang tidak menjadi nyaman ketika membimbing anak-anaknya, salah satu hal yang masih menjadi kendala adalah orang tua tidak menyediakan media pembelajaran lain selain menggunakan *smartphone* dengan aplikasi *Whatsapp* dan buku ajar yang dimiliki anak-anaknya sehingga pembimbingan belajar dirasa kurang maksimal.

Dimasa Covid, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin maju menghasilkan berbagai media sebagai konsumsi masyarakat di seluruh dunia. Dari media pembelajaran hingga media hiburan semua semakin canggih, tidak terkecuali di Indonesia. Penggunaan media yang canggih seperti media digital telah banyak memberikan berbagai kemudahan dalam berbagai aspek kehidupan salah satunya dalam bidang pendidikan.

Pribadi (2017 :13) Media, yang memuat informasi dan pengetahuan, pada umumnya digunakan dengan tujuan untuk membuat proses belajar menjadi lebih efektif dan efisien. Dalam melakukan proses belajar manusia senantiasa memanfaatkan beragam media. Peran media dalam hal ini adalah sebagai alat bantu dalam proses belajar pada dasarnya berjalan beriringan dengan perkembangan teknologi. Selanjutnya, Riyana (2012:12) Perkembangan media pembelajaran memang mengikuti perkembangan teknologi pendidikan. Apanila ditelaah lebih lanjut, berkembangnya *paradigm* dalam teknologi pendidikan memengaruhi perkembangan media pembelajaran, adalah sebagai berikut: (a) Dalam *paradigm* pertama, media pembelajaran sama dengan alat peraga audio visual yang dipakai oleh instruktur untuk melaksanakan tugasnya. (b) Dalam *paradigm* kedua, media dipandang sebagai sesuatu yang dikembangkan secara sistemik serta berpegang kepada kaidah komunikasi. (c) Dalam *paradigm* ketiga, media dipandang sebagai bagian integral dalam sistem pembelajaran dan arena itu menghendaki adanya perubahan pada komponen lain dalam proses pembelajaran. (d) Media pembelajaran, dalam *paradigm* keempat, lebih dipandang sebagai salah satu sumber yang dengan sengaja dan bertujuan dikembangkan dan dimanfaatkan untuk keperluan belajar.

Sumardjan (2017 :61) Media pembelajaran merupakan wahana penyalur atau wadah pesan pembelajaran. Media pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Disamping dapat menarik perhatian siswa, media pembelajaran juga dapat menyampaikan pesan yang ingin disampaikan dalam setiap mata pelajaran. Lestari (2020:2) Media pembelajaran merupakan media dalam bentuk cetak atau pandang, suara, maupun gabungan keduanya dengan termasuk teknologi perangkat keras yang digunakan



Literasi: Jurnal Pengabdian pada Masyarakat is licensed under a Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License. All Rights Reserved e-ISSN 2775-3301

dalam proses pembelajaran yang dapat membantu siswa agar lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki fungsi dalam kegiatan belajar. Muslim (2020:2) Ada dua fungsi utama media pembelajaran yang perlu diketahui. Fungsi pertama media adalah sebagai alat bantu pembelajaran, dan fungsi kedua adalah sebagai sumber belajar. Kedua fungsi utama tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

(1) Media pembelajaran sebagai alat bantu dalam pembelajaran.

Bahwa setiap materi ajar memiliki tingkat kesukaran yang bervariasi. Pada satu sisi ada materi ajar yang tidak memerlukan alat bantu, tetapi di lain pihak ada materi ajar yang sangat memerlukan alat bantu berupa media pembelajaran. Media pembelajaran yang dimaksud antara lain berupa globe, grafik, gambar, dan sebagainya. Materi ajar dengan tingkat kesukaran yang tinggi tentu sukar dipahami oleh siswa. Tanpa bantuan media, maka materi ajar menjadi sukar dicerna dan dipahami oleh setiap siswa. Hal ini akan semakin terasa apabila materi ajar tersebut abstrak dan rumit/kompleks.

(2) Media Pembelajaran Sebagai Sumber Belajar

Sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai bahan pembelajaran yang digunakan sebagai tempat bahan pembelajaran untuk belajar peserta didik tersebut berasal. Sumber belajar dapat dikelompokkan menjadi lima kategori, yaitu manusia, buku perpustakaan, media masa, alam lingkungan, dan media pendidikan.

Adapun jenis media pembelajaran yang adapat digunakan itu bermacam-macam. Wati (2016); Ibrahim & Nana (1996) dan Suryadi (2020) Jenis media pembelajaran diantaranya adalah sebagai berikut: (1) Media Visual. Media visual merupakan sebuah media yang memiliki unsur berupa garis, bentuk, warna, dan tekstur, yaitu visual yang menampilkan gambar atau symbol bergerak. Ada beberapa jenis media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu buku, jurnal, peta, gambar, dan lain sebagainya. (2) Audio Visual. Media audio visual merupakan media yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara secara bersamaan pada saat mengkomunikasikan pesan atau informasi. Media audio visual berupa mesin proyektor film, recorder, dan proyektor visual yang lebar. (3) Komputer. Komputer merupakan sebuah perangkat yang memiliki aplikasi-aplikasi menarik yang dapat dimanfaatkan oleh guru atau siswa dalam proses pembelajaran. (4) *Microsoft Power Point*. *Microsoft Power Point* merupakan salah satu aplikasi atau perangkat lunak yang diciptakan khusus untuk menangani rancangan presentasi grafis dengan mudah dan cepat. (5) Internet. Internet merupakan sistem seluruh-dunia untuk menghubungkan jaringan-jaringan komputer yang lebih kecil bersama-sama. Sebuah jaringan dari jaringan-jaringan dengan kumpulan jutaan jaringan komputer yang selalu berubah-ubah yang melayani milyaran orang di seluruh dunia. (6) Multimedia. Multimedia merupakan perpaduan berbagai elemen informasi yang digunakan sebagai sarana menyampaikan tujuan tertentu. Elemen informasi yang dimaksud diantaranya teks, grafik, gambar, foto, animasi, audio, dan video. Multimedia merupakan gabungan dari berbagai macam media, baik untuk tujuan pembelajaran maupun tujuan yang lain. (7) Media Cetak. Media cetak biasanya diartikan sebagai bahan yang diproduksi melalui percetakan profesional, seperti buku, majalah, dan modul. Sebenarnya, disamping itu masih ada bahan lain yang juga dapat digolongkan ke dalam tulisan/bagan/gambar yang difoto copi maupun hasil reproduksi sendiri. (8) Media Elektronik. Ada berbagai macam media elektronik yang lazim dipilih dan



digunakan dalam pengajaran, antara lain: perangkat slide atau fil bingkai, film strips, rekaman, overhead transparencies, dan *video tape/video cassette*.

Media pembelajaran dalam pendidikan banyak memberikan manfaat bagi penggunaannya. Vianto dkk (2018:6) Media pembelajaran merupakan suatu alat yang dapat mendidik melalui permainan atau media lain yang diolah sedemikian rupa sehingga mudah dalam memahami pelajaran yang sedang dipelajarinya. Media pembelajaran memiliki banyak manfaat bagi anak diantaranya ialah: 1) Membantu anak dalam menambah wawasan, (2) Meningkatkan kemampuan dalam berkomunikasi, (3) Membantu anak dalam mencari serta menemukan ide baru yang dapat memacu tumbuh kembang seorang anak; (4) Meningkatkan kemampuan dalam berkomunikasi; (5) Meningkatkan anak dalam mengelola emosional; (6) Meningkatkan rasa percaya diri yang tinggi pada anak; (7) Melatih dan menambah kemampuan berbahasa pada anak; (8) Membentuk moralitas pada diri anak; (9) Menumbuhkan kembangkan rasa sosial yang tinggi pada anak.

Permasalahan Mitra

Orang tua merasa terbatas menggunakan sarana buku teks dan smartphone yang belum bisa mereka gunakan secara maksimal, hal ini karena pengetahuan terbatas tentang menjelajahi dunia internet yang menjadi media belajar untuk anak-anak.

Solusi Dan Target Luaran

Berdasarkan uraian di atas, kami berupaya untuk mengenalkan berbagai media pembelajaran menarik berbasis internet di kampung Choblong RT.03 desa Cibeureum Kecamatan Cisarua Kabupaten Bogor.

A. Target Luaran

Target dari kegiatan upaya penanaman pendidikan karakter:

1. Mengenalkan literasi digital pada masyarakat warga RT.03 RW.010 Desa Cibeureum Kecamatan Cisarua Kabupaten Bogor.
2. Menumbuhkan semangat warganya dalam membimbing anak-anaknya belajar di rumah.
3. Menumbuhkan semangat ingin tahu dan cinta pengetahuan;
4. Memampukan warganya cakap berkomunikasi dan dapat Selain target luaran di atas, luaran lain yang dihasilkan dari kegiatan ini adalah publikasi artikel pada jurnal terakreditasi Sinta.

2. METODE

A. Metode Pelaksanaan

Pemilihan mitra didasarkan pada kebutuhan yang mendesak, yakni kebutuhan warga masyarakat kampung Choblog RT.03 RW.010 Desa Cibeureum kecamatan Cisarua yang berlokasi di kabupaten Bogor menjadi mitra pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

Adapun langkah-langkah yang kami lakukan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini antara lain:

1. Wawancara dengan ketua RT.03 RW.010
2. Pengajuan Proposal Ke LPPM Unindra
3. Pelaksanaan kegiatan
4. Evaluasi
5. Penyusunan artikel



Literasi: Jurnal Pengabdian pada Masyarakat is licensed under a Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License. All Rights Reserved e-ISSN 2775-3301

6. Penyusunan Laporan Akhir

B. Partisipasi Mitra

Dengan kegiatan yang diajukan, mitra memberikan sambutan hangat dan menerima kegiatan yang bertujuan sebagai upaya lebih mengenal media pembelajaran menarik bagi anak berbasis pada internet. Selain itu pihak mitra menyediakan fasilitas untuk kegiatan pengabdian kepada masyarakat: *sound system*, tempat, serta konsumsi.

3. HASIL & PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan pada tanggal 16 Desember 2020 di wilayah kampung Choblong RT.03 RW.010 Desa Cibeureum Kec. Cisarua Kabupaten Bogor. Kegiatan tersebut dilaksanakan secara hati-hati mengikuti protokol kesehatan dan peserta kegiatanpun kami batasi dikarenakan wabah Covid 19 masih berlangsung.

“Pengenalan Media Pembelajaran Menarik Bagi Orang Tua Di Masa Berdasarkan tema yang diangkat dalam kegiatan pengabdian kali ini: Pandemi Covid-19” Tim kami membagi kegiatan menjadi beberapa sesi. Sesi I yaitu pemberian materi. Sesi 2 tanya jawab Sesi 3 Ramah Tamah dan Foto bersama



Gambar 1. Pemberian Materi,Sesi TanyaJawab,Ramah Tamah

Dalam kegiatan penyuluhan tentang pengenalan media pembelajaran menarik dimasa pandemic Covid-19 ini, kami mencoba menjelaskan dan memberikan contoh-contoh penggunaan media pembelajaran menarik khususnya untuk orang tua yang memiliki anak-anak usia dini dan Sekolah Dasar (SD).

Media memiliki manfaat yang luar biasa dan penting dalam kegiatan pembelajaran anak karena dengan media kegiatan belajar menjadi lebih bergairah. Selain memiliki peran penting, mediapun memiliki berbagai fungsi dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Riyana (2012 :14) fungsi media antara lain : (1) Penggunaan media pembelajaran bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi memiliki fungsi tersendiri sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajarann yang lebih efektif, (2) Media pembelajaran merupakan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran.

Hal ini mengandung pengertian bahwa media pembelajaran sebagai salah satu komponen yang tidak berdiri sendiri tetapi saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan, (3) Media pembelajaran dalam penggunaannya harus relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai da nisi pembelajaran itu sendiri. Fungsi ini mengandung makna bahwa penggunaan media dalam pembelajaran harus selalu melihat kepada kompetensi dan bahan ajar, (4) media pembelajaran bukan berfungsi sebagai alat hiburan, dengan demikian tidak diperkenankan menggunakannya hanya sekedar untuk



Literasi: Jurnal Pengabdian pada Masyarakat is licensed under a Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License. All Rights Reserved e-ISSN 2775-3301

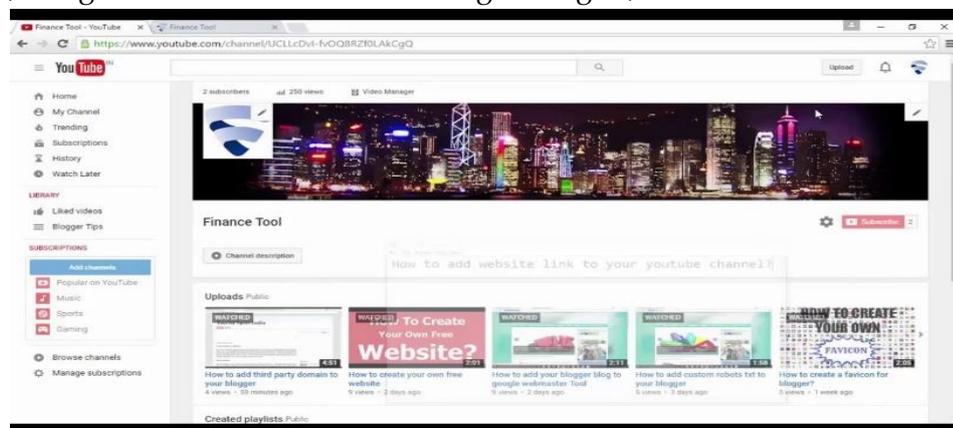
permainan atau memancing perhatian siswa semata, (5) Media pembelajaran bisa berfungsi untuk mempercepat proses belajar.

Fungsi ini mengandung arti bahwa dengan media pembelajaran, siswa dapat menangkap tujuan dan bahan ajar lebih mudah dan lebih cepat, (6) Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan proses belajar mengajar. Pada umumnya hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran akan tahan lama mengendap sehingga kualitas pembelajaran memiliki nilai yang tinggi, (7) Media pembelajaran meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berfikir, oleh karena itu dapat mengurangi penyakit verbalisme.

Untuk media pembelajaran itu sendiri kami menjelaskan media pembelajaran digital berbasis internet karena memang dimasa covid-19 ini terjadi transformasi media pembelajaran yang tadinya *offline* (luring) menjadi *online* (daring), namun demikian masih banyak orang tua yang belum mengenal macam-macam media pembelajaran berbasis internet. Adapun media-media pembelajaran yang kami jelaskan antara lain: Youtube, Whatsap, Telegram, twitter, Instagram, facebook.

1. Youtube

YouTube didirikan pada tahun 2005 oleh 3 sekawan mantan karyawan PayPal yang merupakan perusahaan pembayaran transaksi melalui internet. Kemudian pada tanggal 16 November 2006, Google membeli situs tersebut dengan harga 1,65 triliun dolar.



YouTube adalah sebuah portal website yang menyediakan layanan video sharing. User yang telah mendaftar bisa mengupload video miliknya ke server YouTube agar dapat dilihat oleh khalayak internet di seluruh dunia.

Untuk para orang tua jika ingin mengajarkan anak-anaknya dengan media YouTube, maka pilihlah video pembelajaran sesuai dengan kategorinya. Dalam Youtube video diklasifikasikan menjadi beberapa kategori, diantaranya: *Auto & Vehicles, Comedy, Education, Entertainment, Film and Animation, Howto and Styles, Music, News & Politics, Nonprofits & Activism, People & Blogs, Pets & Animals, Science & Technology, Sports, dan Travel & Events.*

2. Whatsapp

Media belajar lain yang sering digunakan oleh pendidik, siswa dan juga orang tua adalah aplikasi Whatsapp. Whatsapp adalah aplikasi *chatting* dimana seseorang bisa mengirim pesan teks, gambar, suara, lokasi, dan bahkan video. Berbeda dengan SMS,



Literasi: Jurnal Pengabdian pada Masyarakat is licensed under a Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License. All Rights Reserved e-ISSN 2775-3301

Whatsapp selalu memerlukan internet oleh karenanya ponsel kita harus selalu terhubung dengan internet agar dapat mengoperasikannya.

Banyak dari pendidik yang menggunakan aplikasi Whatsapp dalam proses kegiatan belajar mengajar di masa pandemic covid-19. Seperti halnya guru, para siswa serta orang tuaupun harus terampil dalam menggunakan aplikasi Whatsapp karena biasanya penyampaian materi, pengerjaan tugas, serta penilaian dilakukan melalui Whatsapp, baik itu melalui kiriman pesan teks, modul atau pesan suara, gambar, video serta lainnya. Menggunakan Whatsapp bisa secara maksimal seperti pembelajaran di dalam ruangan kelas, siswa dapat berperan aktif dalam kegiatan belajar mengajar.

Selain kedua media belajar yang sering digunakan di rumah, pemerintahpun memberikan fasilitas untuk peserta didik belajar dari rumah dan tidak kalah menarik dan membuat anak-anak belajar menjadi semangat. Media tersebut antara lain:

1. Rumah Belajar oleh Pusdatin Kemendikbud dengan tautan: <https://belajar.kemendikbud.go.id>
Portal Rumah Belajar merupakan portal pembelajaran yang menyediakan bahan belajar serta fasilitas komunikasi yang mendukung interaksi antar komunitas. Rumah belajar hadir sebagai produk inovasi pembelajaran di era industry 4.0 yang dapat dimanfaatkan oleh siswa dan guru Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas/Kejuruan (SMA/SMK) sederajat, dengan menggunakan Rumah Belajar kita dapat belajar di mana saja, kapan saja dengan siapa saja. Seluruh konten yang ada di Rumah Belajar dapat diakses dan dimanfaatkan secara gratis.
2. TV Edukasi Kemendikbud dengan tautan: <http://tve.kemdikbud.go.id/live>
3. Pembelajaran Digital oleh Pusdatin dan SEAMOLEC, Kemdikbud dengan tautan: <http://rumahbelajar.id>
4. Tatap Muka Daring Program Sapa Duta Rumah Belajar Pusdatin Kemendikbud dengan tautan: <http://www.pusdatin.webex.com>
5. LMS SIAJAR oleh SEAMOLEC, Kemendikbud dengan tautan: <http://lms.seamolec.org>
Secara tersistem SIAJAR terhubung sekaligus terintegrasi dengan Sumber Belajar sehingga guru dapat mengelola pembelajaran dengan aman dan cepat. SIAJAR dirancang untuk memberikan kemudahan tampilan sekaligus control dalam pelaksanaan kelas digital untuk SMA. Sebagai Learning System (LMS), SIAJAR menyediakan kelengkapan pembelajaran dari perancangan, pelaksanaan pembelajaran, sampai ke penilaian. Karena penilaian akhir seperti PTS (Penilaian Tengah Semester), PAS (Penilaian Akhir Semester), dan PAT (Penilaian Akhir Tahun) dilaksanakan di sekolah, maka SIAJAR hanya menyediakan materi pembelajaran dan soal yang dikembangkan oleh guru sebagai wahana berlatih menghadapi Penilaian Akhir Tahun dan Ujian Nasional yang sesungguhnya.
6. Google Suite Education
Goole berkomitmen membantu para siswa dan guru di Indonesia untuk melanjutkan pembelajaran di luar sekolah melalui G Suite for Education yang tersedia gratis dari Google. Sekolah dapat menggunakan Hangouts Meet, alat konferensi video yang tersedia untuk seluruh pengguna G Suite, dan Google Classroom, untuk mengikuti kelas dan melanjutkan pembelajaran jarak jauh dari rumah.



Hingga 1 Juli 2020, Google menyediakan fitur Hangouts Meet yang paling lengkap secara gratis yang meliputi kemampuan live streaming hingga 100.000 penonton dalam suatu domain dan pertemuan besar hingga 250 peserta per kelas hingga 1 Juli 2020 yang bisa direkam dan disimpan di Google Drive untuk akses di kemudian hari.

Akses G Suite for Education: <http://blog.google/outreach-initiatives/education/offline-access-covid19/>

7. Kelas Pintar

Fernando Uffie, Pendiri kelas Pintar mendukung langkah antisipatif Kemendikbud untuk meminimalisir penyebaran Covid-19 di Indonesia.

Siswa bisa tetap belajar secara daring, guru dan siswa tetap memberikan pendampingan dalam proses belajar siswa, dan orang tua bisa memonitor perkembangan belajar anaknya. Semua itu bisa dilakukan dengan solusi pendidikan berbasis teknologi seperti Kelas Pintar. Akses Kelas Pintar: <http://kelaspintar.id>

8. Microsoft Teams

Fasilitas Teams dalam Office 365 merupakan fasilitas yang dapat digunakan guru dan siswa dalam proses belajar mengajar secara digital melalui fasilitas video conference bila dibutuhkan. Dengan menggunakan fasilitas tersebut, guru dapat mengirimkan materi ajar berbasis teks, suara maupun video melalui teams class kepada para muridnya. Demikian pula para murid bisa berdiskusi dengan guru yang lain di dalam teams class tersebut. Akses Microsoft Office 365: <http://microsoft.com/id-id/education/products/office>

9. Quipper School

Guru dan sekolah dapat menggunakan layanan Quipper School untuk memberikan tugas dan ujian sekaligus memonitor hasil kerja siswa. Hal ini termasuk video, modul, dan kumpulan soal ujian nasional (UN) dan ujian tulis berbasis komputer (UTBK) seleksi masuk mandiri perguruan tinggi negeri (SBMPTN) untuk guru SMP dan SMA di seluruh Indonesia. Akses Quipper School: <http://quipper.com/id/school/teachers/>

10. Ruangguru

Pendiri Ruang Guru ini adalah Belva Devara yang juga merupakan Chief Executive Officer (CEO). Melalui program ini, para siswa dapat mengikuti pembelajaran jarak jauh secara daring (live teaching) setiap hari Senin sampai Jumat, layaknya sekolah seperti biasa. Layanan program ini tersedia sejak Senin 16 Maret 2020, siswa bisa mengikuti pembelajaran sekolah Online Ruangguru gratis pukul 08.00 - 12.00 WIB, dimana akan tersedia 15 kanal live teaching yang mencakup semua mata pelajaran sesuai kurikulum nasional mulai dari kelas 1SD hingga kelas 12 SMA (IPA dan IPS), yang dipandu Master Teachers Ruangguru. Akses Sekolah Online Ruangguru Gratis: <https://ruangguru.onelink.me/bIPk/efe72b2e>

11. Sekolahmu

Radinka Qiera, merupakan Direktur Sekolahmu telah menyelenggarakan pembelajaran kelas maupun karier dengan berkolaborasi bersama ratusan sekolah dan organisasi.

Pembelajaran daring ini ditujukan bagi seluruh murid, guru, bahkan orang tua. Program-program yang disediakan Sekolahmu telah dirancang dengan sangat baik oleh tim akademik yang berpengalaman dalam menerapkan pembelajaran berbasis kompetensi yang sukses.



Sekolahmu akan menyediakan kelas-kelas home learning bagi seluruh jenjang dari pra-sekolah sampai SMA, juga orang tua, sebagai pengganti kegiatan belajar mengajar di sekolah yang akan dikurangi atau ditutup karena Covid secara gratis. Akses gratis belajar online Sekolahmu: <https://www.sekolah.mu/tanpabatas>

12. Zenius

Zenius turut membantu siswa mempersiapkan UN dan UTBK. Jika sebelumnya belajar secara mandiri dianggap tidak terarah dan terukur, Zeniuspun merumuskan cara untuk membantu anak belajar mandiri di rumah yang efektif dan efisien, terarah dan terukur. Akses Zenius: <http://zenius.net/belajar-mandiri>

13. Icando

ICANDO merupakan aplikasi pendidikan anak yang memiliki program pembelajaran yang sesuai dengan Kurikulum 2013 Revisi yang dikembangkan secara komprehensif dengan ratusan minigames yang akan meningkatkan motivasi belajar anak-anak di jenjang PAUD. Akses Icando: bit.ly/appicando

14. Meja Kita

Penyajian materi dilakukan secara tematis dan dilengkapi forum diskusi yang bisa dimanfaatkan untuk tanya jawab. MejaKita menyediakan materi pembelajaran dari SD-SMA yang gratis dan cukup lengkap, serta ribuan catatan yang sudah diunggah oleh murid-murid di komunitas pelajar di seluruh Indonesia. MejaKita mendukung siswa yang harus belajar di rumah untuk tetap dapat berdiskusi PR, soal dan tugas, serta berbagi catatan dan materi pembelajaran lainnya. Akses Meja Kita: <https://mejakita.com//>

Itulah beberapa platform yang bisa digunakan masyarakat dalam melaksanakan kegiatan pendidikan putra putrinya di rumah selama ketentuan pembelajaran tatap muka atau langsung diberlakukan kembali.

Platform tersebut di atas sangat berguna bagi kelangsungan kegiatan pendidikan di seluruh wilayah Indonesia agar tetap menjadi pembelajar sepanjang hayat (*long life learning*).

4. KESIMPULAN

Dari penjelasan tentang hasil kegiatan dan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa dalam keadaan pandemi Covid-19, khususnya dibidang pendidikan, telah terjadi transformasi pembelajaran. Meskipun tidak dapat melakukan pembelajaran secara langsung atau tatap muka, pembelajaran masih dapat dilakukan secara online dengan beberapa media menarik bagi pra-sekolah sampai SMA sederajat. Media pembelajaran tersebut dapat diakses secara gratis bagi penggunaannya.

5. SARAN

Dengan adanya wabah Covid-19 semoga seluruh masyarakat dapat melaksanakan aktivitasnya dengan baik terutama dalam kegiatan pendidikan dengan selalu mengikuti protocol kesehatan.



DAFTAR PUSTAKA

- Ibda. 20019. Media Pembelajaran Berbasis Wayang. Semarang: Pilar Nusantara
- Muslim. AH. 2020. Media Pembelajaran PKN di SD. Banyumas : CV. Pena Persada
- Sumardjan. 2017. Media Kartu Sekolah. Semarang: FORMAC
- Lestari, Novita. 2020. Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif. Boyolali: Lakeisha
- Pribadi, BA. 2017. Media dan Teknologi Dalam Pembelajaran. Jakarta:Kencana
- Riyana, Cepi. Media Pembelajaran. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Islam Kementerian Agama Republik Indoneasia



Literasi: Jurnal Pengabdian pada Masyarakat is licensed under a Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License. All Rights Reserved e-ISSN 2775-3301