

**PKM PELATIHAN MENDESAIN DAN MENGEMBANGKAN  
MEDIA PEMBELAJARAN DARING DIMASA PANDEMI  
COVID-19 DI MADRASAH IBTIDAIYAH**

Nur Firi Amalia, Dini Fatimatuzzahro  
email: @nurfitriamalia188  
Universitas Islam Zainul Hasan Genggong Probolinggo

**Abstract**

This Community Service (PkM) activity aims to provide assistance and training to elementary school teachers in designing and developing one of the important components in learning during the COVID-19 pandemic, namely online-based learning media. This community service activity is carried out offline with limited participants for four days. The trainees are classroom teachers. The applications used to develop online learning media are zoom cloud meeting, google classmeet, google classroom and whatsapp. Broadly speaking, the method of community service activities includes five methods, namely identifying problems, conducting socialization along with the introduction of the framework, providing stimulation, providing assistance and evaluation. Based on the results of training in designing and developing online learning media during the COVID-19 pandemic at Madrasah Ibtidaiyah, it can be concluded that teachers gain insight and are able to design and develop online-based learning media. This is evidenced by the fact that teachers not only use WAG (Whatsap Group) media in designing learning but have collaborated on applications by utilizing blended learning 45%, zoom applications 10%, google classmeet applications 20%, google classroom 20% and only 5% teachers who use whatsapp independently.

*Keywords: Community Service, Learning Media, Online. Pandemic Covid-19*

**PENDAHULUAN**

Pandemi covid-19 menjadikan perubahan yang cukup besar terhadap kehidupan manusia. Pandemi covid-19 diawali oleh munculnya virus Corona di Wuhan, Tiongkok. Virus ini tercatat telah menginfeksi > 18 juta penduduk dunia dengan angka kematian lebih dari 680.000. Cepatnya penyebaran virus corona menyebabkan sekolah dan Universitas dunia tidak lagi melakukan pembelajaran langsung (tatap muka), pembelajaran

diubah menjadi pembelajaran jarak jauh dan dilakukan dengan metode dalam jaringan (daring). Sekitar satu milyar siswa di dunia harus melakukan pembelajaran jarak jauh (PJJ) agar tetap melakukan proses belajar di tengah masa pandemic (Mondol & Mohiudin, 2020). Permasalahan ini juga ditanggapi dengan sigap oleh Pemerintah Indonesia tanpa terkecuali dibidang pendidikan. Berdasarkan surat edaran Kemendikbud No. 4 tahun 2020 mengenai pelaksanaan proses pembelajaran dilakukan dari rumah melalui pembelajaran dalam jaringan (daring). Adanya kebijakan tersebut, mulai Maret 2020 Indonesia resmi menerapkan kebijakan SFH (*School From Home*).

*School From Home* memberikan makna kepada siswa untuk belajar dari rumah melalui pembelajaran daring. Konsep belajar dari rumah melalui pembelajaran daring juga merupakan upaya untuk menghentikan penyebaran virus corona (Chick & Clifton, 2020).

Pembelajaran daring merupakan pembelajaran jarak jauh yang pelaksanaannya memanfaatkan teknologi dan media online (Jayul, 2020). Pembelajaran daring diharapkan memberikan manfaat kepada siswa untuk memiliki kebebasan belajar dimanapun dan kapanpun (Usman., et al, 2020) (Dewi, 2020) (Sadikin & Hamidah, 2020) (Lakorihha & Paturusi, 2020). Selain itu pembelajaran daring juga dapat memberikan manfaat agar siswa memiliki kemampuan komunikasi online melalui diskusi antara siswa-siswa, siswa-guru, siswa-guru-siswa. Hal tersebut sesuai dengan penelitian (Riyanda & Wicaksono, 2020) bahwa pembelajaran daring membekali siswa untuk memiliki kemampuan komunikasi melalui diskusi online dengan guru. Pembelajaran yang berubah secara mendadak dari tatap muka menjadi dalam jaringan selain memberikan manfaat juga memberi tantangan yang cukup ekstra.

Tantangan pembelajaran daring untuk guru adalah guru perlu proaktif, kreatif dan inovatif dalam melaksanakan pembelajaran daring agar pembelajaran mudah dipahami oleh siswa. Salah satu yang perlu

dikuasi oleh guru agar siswa mudah memahami pembelajaran daring yaitu guru harus mampu menggunakan teknologi digital (Nurhayati, 2020)(Fatwa, 2020). Teknologi digital berperan penting dalam memfasilitasi interaksi, komunikasi serta penyajian materi dalam pembelajaran daring. Pentingnya peran teknologi, sehingga harus diaplikasikan dan dimanfaatkan dengan optimal untuk hasil yang juga optimal. Peran teknologi digital sangat dibutuhkan untuk mempermudah komunikasi guru dan siswa, namun jika tidak dimanfaatkan dan diaplikasikan dengan benar tentu dapat menimbulkan permasalahan baru bahkan kegagalan dalam pembelajaran(Borisova & Brockman, 2020)(Moore & Dickson, 2011).

Kegagalan pembelajaran daring seringkali terjadi karena adanya masalah dalam mendesain pembelajaran. Desain pembelajaran daring sangat jelas berbeda dengan pembelajaran tatap muka. Pembelajaran daring membutuhkan media pembelajaran berbasis daring pula. Berdasarkan wawancara dengan guru diperoleh data bahwa sebagian besar guru dalam pembelajaran daring hanya memanfaatkan aplikasi whatsapp untuk media sekaligus strategi dalam mengajar, guru merasakan kesulitan dalam mendesain media pembelajaran yang menarik untuk siswa, guru khawatir pembelajaran daring yang seharusnya melatih siswa untuk belajar dimana saja dan kapan saja justru menjadikan siswa malas untuk belajar. Permasalahan yang terjadi tersebut sangat penting untuk dicari alternatif solusinya. Berdasarkan diskusi dengan kepala sekolah MI Sunan Bonang II Probolinggo dihasilkan simpulan bahwa guru membutuhkan pelatihan pendalaman wawasan, pendampingan dan pelatihan dalam mendesain media pembelajaran daring.

Atas dasar kebutuhan ilmiah di atas, maka penulis bekerja sama dengan MI Sunan Bonang II Probolinggo untuk mengadakan pelatihan mendesain dan mengembangkan media pembelajaran daring dimasa pandemi Covid-19. Pelatihan ini diberikan kepada guru kelas MI Sunan Bonang II Probolinggo sebagai pendalaman wawasan, sebagai fasilitas

alternatif solusi untuk dalam pembelajaran daring sehingga pembelajaran daring menjadi menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Hasil akhirnya guru harus mampu mendesain dan mengembangkan media pembelajaran daring yang menarik dengan memanfaatkan teknologi digital.

## **KAJIAN TEORI**

### **1. Pelatihan**

Pelatihan adalah upaya untuk meningkatkan kemampuan seseorang secara sistematis. Menurut (Lubis, 2008) pelatihan merupakan proses meningkatkan kemampuan dan keahlian melalui belajar dengan teknik dan metode konseptual. Orientasi pelatihan yaitu mencapai keahlian atau kemampuan agar sukses dalam melaksanakan suatu pekerjaan. Tujuan pelatihan yaitu melatih, mengembangkan, meningkatkan kemampuan atau keahlian seseorang. Menurut (Salinding, 2015) tujuan pelatihan ada delapan yaitu menjadikan kinerja lebih baik, menumbuh kembangkan keterampilan, menghindari downgrade kemampuan, problem solving, mencetak hal-hal baru dan mempersiapkan keberhasilan manajerial.

Prinsip-prinsip pelatihan ada lima menurut (Probosemi, 2011) *participacion, repetition, relevance, transference, dan feedback*. Prinsip partisipasi artinya peserta dalam pelatihan harus berpartisipasi aktif untuk memperoleh kemampuan atau keahlian. Prinsip pengulangan artinya pelatihan dilakukan pengulangan dengan tujuan agar peserta mudah mengingat yang telah diterima. Prinsip keterhubungan artinya tugas yang diberikan dalam pelatihan harus berhubungan dengan materi yang diberikan. Prinsip transfer artinya pelatihan disesuaikan dengan kebutuhan pekerjaan. Prinsip feedback artinya kegiatan pelatihan haruslah memberikan umpan balik untuk mengukur keberhasilan program.

## 2. Pengembangan

Komponen pelatihan dan pengembangan meliputi tujuan, pelatih, peserta, materi dan metode. Kelima komponen pengembangan sangat penting dan semua harus ada. Komponen pertama yaitu tujuan pengembangan, pada komponen tujuan harus dirumuskan dengan jelas serta dapat diukur. Komponen kedua yaitu pelatih, pelatih untuk mengembangkan kemampuan peserta harus berkualitas dan profesional. Komponen ketiga yaitu peserta, peserta yang mengikuti pengembangan keadlian harus memenuhi syarat dan ketentuan. Komponen keempat yaitu materi, materi yang diberikan harus sesuai dengan kemampuan peserta. Komponen kelima yaitu metode, metode pengembangan harus jelas dan terarah.

## **METODE**

Pelaksanaan PKM pelatihan ini dilaksanakan secara luring (tatap muka) di MI Sunan Bonang II Probolinggo, pada tanggal 8 Februari-26 Februari 2021. Narasumber adalah Dosen PGMI. Peserta dari kegiatan pelatihan adalah guru MI Sunan Bonang II Probolinggo. Jumlah peserta 15 guru. Sebelum dilakukan pelatihan, guru diberikan wawasan terkait pembelajaran daring dengan prinsip RE, mendesain dan mengembangkan media pembelajaran daring. Metode yang digunakan adalah metode Andragogi dari Knowles (Herawati, 2020)

Pelaksanaan kegiatan pelatihan meliputi sosialisasi, diskusi dan praktik. Metode yang digunakan terdiri atas lima metode yaitu identifikasi dan analisis masalah, sosialisasi, simulasi, pendampingan dalam implementasi dan evaluasi. Pada metode identifikasi dan analisis masalah digunakan untuk mengetahui masalah apa yang dihadapi guru dalam mendesain dan megembangkan media pembelajaran daring, serta apa penyebab masalah yang terjadi. Pada metode sosialisasi, guru diberikan pendalaman wawasan tentang pemanfaatan teknologi dan

prinsip 5E agar pembelajaran daring berlangsung menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Pada metode simulasi, guru mulai mencoba mendesain dan mengembangkan media pembelajaran daring. Pada tahap pendampingan implementasi narasumber memfasilitasi, mendinamisasi serta mengkomunikasikan hasil desain guru dalam membuat media dengan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan. Pada metode terakhir yaitu evaluasi, dilakukan pengukuran kemampuan dan pemahaman dalam mendesain dan mengembangkan media pembelajaran daring. Evaluasi dinilai berdasarkan pengaplikasian dalam mendesain dan mengembangkan media pembelajaran daring.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pelaksanaan pelatihan mendesain dan mengembangkan media pembelajaran daring dimulai dengan identifikasi permasalahan dan menganalisis kebutuhan dilengkapi dengan penyusunan program. Penyusunan program kemudian direalisasikan dengan sosialisasi pemberian materi dari narasumber kepada guru. Pendalaman materi yang dipahami oleh guru, kemudian dilanjutkan dengan simulasi yaitu guru mencoba mendesain dan mengembangkan media pembelajaran daring sesuai materi yang didapat dan disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. Guru dalam mendesain media pembelajaran didampingi oleh narasumber untuk mengimplementasi media pembelajaran dengan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan. Desain media pembelajaran daring yang telah dikembangkan kemudian diaplikasikan guru dalam pembelajaran. Narasumber mengevaluasi dengan memberikan nilai desain media pembelajaran daring dengan kesesuaian kegiatan pembelajaran.

### **1. Identifikasi Masalah, Analisis Kebutuhan, Penyusunan Program**

Identifikasi masalah merupakan hal yang penting dilakukan dengan ketelitian karena pada tahap ini penentuan akar dari masalah dan tahap mencari cara penyelesaian masalah. Hal ini sesuai pernyataan (Sugiyono,

2017) bahwa identifikasi masalah bertujuan untuk mengetahui masalah apa yang terjadi dan untuk menentukan cara dalam menyelesaikan masalah sehingga dibutuhkan kejelian. Berdasarkan wawancara dengan guru diperoleh data bahwa sebagian besar guru yaitu 10 dari 15 guru dalam pembelajaran daring hanya memanfaatkan aplikasi whatsapp untuk media sekaligus strategi dalam mengajar, guru merasakan kesulitan dalam mendesain media pembelajaran yang menarik untuk siswa, guru khawatir pembelajaran daring yang seharusnya melatih siswa untuk belajar dimana saja dan kapan saja justru menjadikan siswa malas untuk belajar. Berdasarkan observasi lebih lanjut diperoleh data bahwa guru merasa asing dengan teknologi digital, guru masih belum belajar memanfaatkan teknologi digital dengan berbagai aplikasi.

Analisis kebutuhan dan penyusunan program disesuaikan dengan permasalahan yang terjadi. Permasalahan yang terjadi yaitu kurangnya pemahaman terkait pembelajaran daring, cara mendesain media pembelajaran daring. Sehingga perlu dibentuk pemahaman mendalam untuk berhasil mendesain media pembelajaran daring. Pemahaman dan berlatih mendesain media pembelajaran dapat diwujudkan melalui pelatihan. Pelatihan merupakan program atau kegiatan yang bukan hanya sekedar memberikan informasi atau wawasan, namun juga berlatih untuk membuat dan mengembangkan media pembelajaran daring. Penyusunan program pelatihan dilaksanakan mulai 8 Februari-26 Februari 2021 dari jam 09.00-14.00 WIB. Agenda program disajikan pada tabel 1.1.

Tabel 1.1 Agenda Pengabdian kepada Masyarakat

No.	Tanggal	Agenda
1	8 Februari 2021	Pembelajaran Daring yang Menarik
2	9 Februari 2021	Teknologi Digital dan Aplikasi dalam Media Pembelajaran Daring
3	10 Februari 2021	Pemanfaatan, Desain dan Pengembangan Media melalui Zoom
4	14 Februari 2021	Pemanfaatan, Desain dan Pengembangan Media melalui Google Classmeet

5	15 Februari 2021	Pemanfaatan, Desain dan Pengembangan Media melalui Google Classroom
6	16 Februari 2021	Pemanfaatan, Desain dan Pengembangan Media melalui <i>Blended learning</i>
7	21-26 Februari 2021	Implmentasi

## 2. Pelaksanaan Program, Sosialisasi

Pelaksanaan PKM dimulai pada tanggal 8 Juni 2021. Hari pertama merupakan sosialisasi tentang Pembelajaran daring yang menarik. Peserta dikenalkan dengan framework 5E yang terdiri atas engage atau menarik perhatian siswa, explore atau eksplorasi, explain atau penjelasan, elaborate atau elaborasi dan evaluate atau evaluasi. Framework 5E ini dapat mengaktifkan peran siswa dalam mencari dan menemukan informasi (Jeter & Baber, 2019).

Pemaparan Framework 5E yang pertama adalah Engage. Pada tahap engage, guru harus memulai pembelajaran dengan menstimulasi perhatian siswa sesuai lingkungannya atau dengan sesuatu yang ingin mereka ketahui. Hal ini sesuai penjelasan (Duran & Scheuermann, 2011) bahwa memulai pembelajaran dengan hal yang sesuai lingkungan siswa dapat membuat siswa semangat dalam pembelajaran. Misalnya dalam pembelajaran untuk mengajarkan siswa tentang lingkungan sehat dan tidak sehat, siswa dapat distimulasi dengan pertanyaan adakah yang tau seperti apa lingkungan sehat dan lingkungan tidak sehat, coba perhatikan tempat belajar kalian sehat atau tidak, coba jelaskan keadaan tempat belajar kalian.

Framework kedua adalah explore. Pada tahap eksplorasi, guru memberikan kesempatan pada siswa untuk mengeksplorasi tentang topik yang dibahas melalui contoh nyata. Hal ini dikuatkan oleh pernyataan bahwa kegiatan eksplorasi harus ditunjukkan dengan pemberian contoh konkret (Duran & Scheuermann, 2011). Implementasi pada pembelajaran misalnya siswa diminta untuk mengumpulkan informasi melalui



penelusuran secara daring dengan lebih detail tentang lingkungan sehat dan tidak sehat, contoh lingkungan sehat dan tidak sehat, perbedaan lingkungan sehat dan tidak sehat. Kegiatan mengeksplorasi ini juga memungkinkan siswa untuk belajar secara luring dengan orang tua untuk membedakan lingkungan sehat dan tidak sehat.

Framework ketiga adalah explain. Pada tahap explain siswa diberi kesempatan untuk melaporkan segala sesuatu yang telah dipelajari dan ditemukan. Kegiatan pembelajaran dilakukan dengan synchronous atau asynchronous, bisa lisan, tulisan, audio atau video. Pada tahap ini guru bisa mengevaluasi hasil kerja siswa apakah sudah benar atau mungkin ada miskonsepsi. Misalnya ketika siswa memberikan contoh bahwa ruangan yang bersih tanpa ada cahaya penerangan atau sirkulasi udara adalah lingkungan sehat, maka guru bisa memberikan penjelasan bahwa lingkungan sehat bukan hanya lingkungan yang bersih namun juga perlu memperhatikan berbagai aspek.

Framework keempat adalah elaborate. Pada tahap elaborate siswa diberi kesempatan mengkonstruksi pemahaman yang dimiliki dan diaplikasikan. Misalnya, setelah siswa melaporkan tentang lingkungan sehat dan tidak sehat, guru bisa mengarahkan kepada siswa untuk membuat proyek gambar ataupun benda tiga dimensi yang menunjukkan lingkungan sehat dan tidak sehat. Pembuatan gambar bisa melalui aplikasi poster digital ataupun bisa dengan desain tiga dimensi digital yang dapat diakses secara online, namun jika siswa mengalami kesulitan sinyal siswa juga diperbolehkan menggambar langsung kemudian difoto.

Framework kelima adalah evaluate. Pada tahap evaluasi, guru mengevaluasi proses dan hasil tugas siswa. Evaluasi dilakukan secara sumatif dan formatif. Pada tahap ini juga bisa dimanfaatkan untuk membelajarkan siswa saling memberikan penilaian terhadap hasil kerjanya. Rekomendasi untuk siswa saling memberikan nilai akan lebih efektif dengan pemberian komentar dari hasil tugas siswa yang dikoreksi.

Hal ini dilakukan agar tidak terjadi penilaian semena-mena dan dapat meningkatkan semangat antar teman. Setelah mencapai tahapan evaluate pembelajaran dapat dimulai kembali pada tahap engage untuk mencapai kompetensi lanjutan, sehingga framework 5E disebut siklus yang tidak berkesudahan. Siklus 5E dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Siklus Framework 5E

Selain penjelasan framework 5E juga dijelaskan tentang hal-hal dasar pada pembelajaran daring. Materi tentang *synchronous instructions* dan *asynchronous instructions*. Pembelajaran *synchronous instructions* merupakan pembelajaran yang dilakukan secara *live* atau *real time*. Biasanya pembelajaran melalui konferensi melalui zoom, google classmeet. Sedangkan pembelajaran *asynchronous instructions* merupakan pembelajaran yang dilakukan tidak *real time*. Biasanya pembelajaran dalam bentuk penugasan. Pembelajaran daring yang ideal haruslah mengkombinasikan antara *synchronous instructions* dan *asynchronous instructions* (Moorhouse, 2020).

### 3. Sosialisasi dan Pendampingan

Pengimplementasian media pembelajaran daring berbasis aplikasi merupakan inovasi yang efektif. Adanya aplikasi digital dapat mempermudah sistem pembelajaran di setiap jenjang pendidikan. Pengimplementasian aplikasi dalam pembelajaran daring jika dipandang sekilas terasa sederhana. Kegiatan belajar berlangsung dengan kurikulum yang berjalan sederhana namun sebenarnya pembelajaran daring tidaklah sederhana. Sistem pembelajaran daring membutuhkan lebih

banyak persiapan dan memiliki lebih banyak hambatan. Dibutuhkan lebih banyak persiapan pembelajaran terkait materi, media pembelajaran, penguasaan aplikasi dalam membelajarkan bahkan diperlukan persiapan sinyal yang stabil. Hambatan tentu juga lebih banyak yang biasanya siswa bisa dikelola dengan instruksi langsung, kini guru harus bisa mendesain dengan kreatif untuk menarik perhatian siswa.

Hambatan yang terjadi bisa diatasi dengan sentuhan aplikasi teknologi digital. Pemanfaatan aplikasi digital dalam pembelajaran daring dapat mengubah paradigma pembelajaran konvensional menjadi pembelajaran inovatif (Astuti & Iku, 2020). Pembelajaran inovatif dengan memanfaatkan aplikasi teknologi digital ataupun multimedia diharapkan dapat menjadikan proses belajar mengajar menjadi efektif namun faktanya hanya sebagian guru saja yang paham dalam penggunaan media pembelajaran daring. Upaya mengatasi permasalahan tersebut team melakukan sosialisasi dan pelatihan pembuatan pengembangan media pembelajaran daring.

a. Pemanfaatan dan Desain Pengembangan aplikasi whatsapp

Aplikasi whatsapp merupakan aplikasi penyampaian pesan dalam platform smartphone. Aplikasi whatsapp dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran di masa pandemi covid 19. Implementasi aplikasi whatsapp yaitu guru dapat membuat grup kelas. Grup kelas yang dibuat sebagai wadah guru mengirimkan bahan ajar, link materi, video pembelajaran singkat dalam grup tersebut. Dalam pemanfaatan aplikasi whatsapp perlu diingat bahwa aplikasi ini memiliki kelemahan yaitu tidak dapat mengirimkan file atau video dalam resolusi yang tinggi. Kelebihan yang perlu dipahami yaitu guru dan siswa akan sangat mudah dalam mengimplemetasikan pembelajaran daring melalui whatsapp karena aplikasi ini tidak asing atau sudah biasa digunakan dalam sehari-hari.

Berdasarkan observasi awal kegiatan PkM diperoleh data bahwa aplikasi whatsapp merupakan aplikasi pertama yang digunakan guru dalam pembelajaran daring dimasa pandemi covid 19. Terdapat 66% guru dalam pembelajaran daring tidak mengkolaborasikan aplikasi whatsapp ini artinya sebagian besar guru hanya menerapkan aplikasi whatsapp secara mandiri. Dalam implementasinya, guru mengirimkan materi kemudian diberikan voice notes singkat terkait penjelasan. Upaya yang dilakukan dalam kegiatan PkM untuk mengembangkan pemanfaatan aplikasi whatsapp yaitu dengan mendesain pemanfaatan aplikasi whatsapp dengan multimedia lainnya. Kombinasi ini memungkinkan pembelajaran lebih menarik dan memberikan inovasi. Salah satu bentuk pelatihan pengembangan media yaitu guru diarahkan membuat video pembelajaran singkat atau mencari video pembelajaran di youtub. Guru diarahkan membuat e-modul pdf agar siswa mudah dan tertarik membaca materi daripada foto dari buku.

#### b. Pemanfaatan Google Classroom

Aplikasi google classroom merupakan aplikasi yang dapat dijadikan untuk mengunggah atau mengupload bahan ajar pada siswa secara lebih lengkap, jelas dan kreatif. Aplikasi google classroom dapat mempermudah pembelajaran daring. Pemanfaatan aplikasi ini dengan cara membuat sebuah kelas. Menu kelas tersebut dapat dijadikan wadah diskusi dan komunikasi. Pada kegiatan PkM, Guru diarahkan untuk membuat kelas dalam google classroom. Guru dijelaskan adanya kode disetiap kelas yang dibuat. Siswa haruslah mengetahui kode untuk bisa bergabung dalam kelas yang dibuat. Guru diarahkan membuka google classroom yang didalamnya memiliki empat kolom yaitu forum, tugas kelas, anggota dan nilai.

Pada kolom pertama yaitu kolom forum digunakan untuk berdiskusi antar guru dan siswa. Guru dapat memulai pembelajaran

dengan mengarahkan siswa berdoa, menjelaskan materi yang akan dipelajari. Kolom kedua merupakan kolom tugas kelas. Pada kolom tugas kelas guru mengupload materi yang bisa didownload oleh siswa. Pada kolom ini video yang resolusitinggi juga dapat diupload. Video pembelajaran yang direkam guru, power point, serta e-modul yang telah dibuat diupload pada kolom tugas kelas ini. Guru juga dapat melakukan pengecekan daftar hadir melalui kolom ini. Guru juga dapat mengatur batas waktu dalam mengisi daftar hadir. Hal ini untuk melatih kedisiplinan siswa. Kolom ketiga yaitu kolom anggota. Pada kolom ini guru dapat mengetahui siapakah saja yang tergabung dalam kelas, siapa saja yang aktif, guru juga dapat menambahkan atau las. mengeluarkan anggota dari kelas. Kolom keempat yaitu kolom nilai. Pada kolom nilai, guru dapat melihat tugas siswa secara detail. Guru bisa mengetahui pada jam berapa tugas tersebut dikirim, apakah tugas yang dikirimkan terlambat atau tepat waktu.

c. Pemanfaatan Aplikasi Google Meet

Aplikasi Google Clasmeet merupakan aplikasi yang memungkinkan guru dan siswa untuk bertatap muka secara virtual. Pemanfaatan aplikasi ini dapat digunakan untuk menjelaskan secara langsung, menampilkan gambar, menampilkan video, menampilkan berbagai jenis file. Pemanfaatn aplikasi google meet ini juga sangat mudah untuk mengetahui siapa saja yang sudah online, dapat pula melihat kegiatan yang dilakukan siswa di rumah. Aplikasi google meet ini efektif digunakan di masa pandemic covid-19. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang menyatakan penggunaan google meet efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa (Putri & Ningsih, 2021).

d. Pemanfaatan Aplikasi *Zoom cloud meeting*

Aplikasi *Zoom cloud meeting* yang sering disebut zoom merupakan aplikasi yang memungkinkan guru dan siswa bertatap

secara virtual. Pemanfaatan aplikasi ini hampir sama dengan aplikasi google meet. Aplikasi ini menyediakan konferensi jarak jauh dengan menggabungkan video, audio, visual, serta kolaborasi seluler. Aplikasi zoom juga memiliki berbagai kelebihan salah satunya partisipan dari aplikasi ini bisa lebih dari 50 orang bahkan bisa sampai 100 partisipan. Guru dapat membuat jadwal melalui fitur schedule. Partisipan juga dapat mengirimkan teks ketika konferensi berlangsung. Pada kegiatan PkM guru diarahkan untuk membuat schedule pembelajaran. Guru juga diarahkan untuk mengkombinasikan zoom dengan berbagai media pembelajaran yaitu video, file materi.

e. Pemanfaatan Aplikasi *Blended learning*

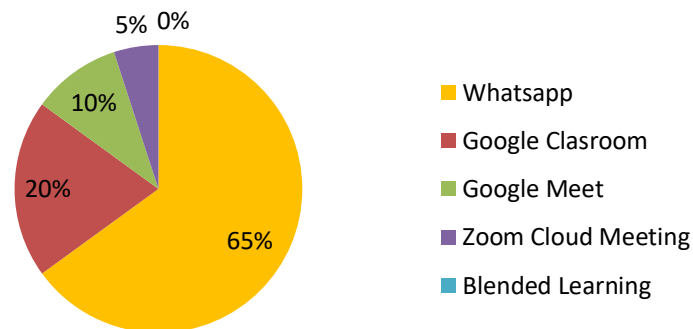
Sistem pembelajaran konvensional menjadi modern dengan adanya pemanfaatan teknologi digital. Pemanfaatan teknologi digital dapat diimplementasikan dengan pembelajaran *blended learning*. *Blended learning* merupakan pembelajaran dengan mengkombinasikan berbagai sistem. Kombinasi pembelajaran online, tatap muka terstruktur dan praktik nyata dapat diimplementasikan melalui *blended learning* (Husamah, 2014). Pada kegiatan PkM, guru diarahkan untuk mendesain pembelajaran *blended learning* dengan pemanfaatan teknologi digital tidak lebih dari 79% konten online.

4. Evaluasi

Evaluasi kegiatan PkM ini dengan memberikan nilai. Nilai diberikan oleh narasumber kepada guru dan guru kepada narasumber. Narasumber memberikan nilai terkait desain dan pengembangan media pembelajaran daring guru. Guru memberikan nilai terkait kegiatan PkM yang dilakukan oleh narasumber. Adapun evaluasi hasil kegiatan PkM mendesain dan mengembangkan media pembelajaran daring yang dilakukan guru, diperoleh data bahwa guru telah memperoleh pendalaman materi mendesain dan mengembangkan media pembelajaran daring, guru telah memperoleh pendalaman materi

terkait framework 5E, guru telah memperoleh pendalam materi terkait aplikasi dalam media pembelajaran daring. Berdasarkan hasil implementasi dalam pembelajaran daring juga diperoleh data bahwa terdapat perbedaan signifikan dalam pemanfaatan aplikasi digital.

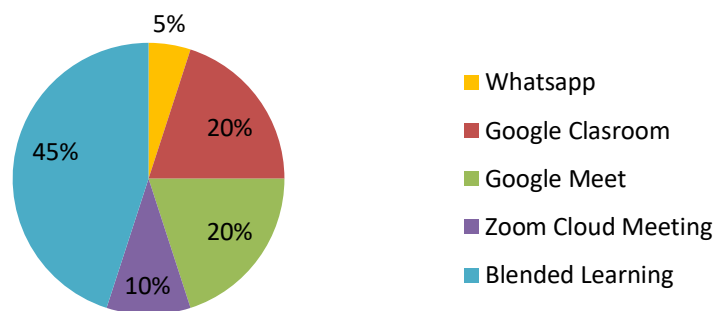
Evaluasi pemanfaatan media pembelajaran daring sebelum dilaksanakan PkM diperoleh data 65% guru hanya menggunakan, mendesain dan mengembangkan media pembelajaran daring berupa aplikasi whatsapp, 20% guru menggunakan, mendesain dan mengembangkan media pembelajaran daring dengan google clasroom, 10% gurumenggunakan, mendesain dan mengembangkan media pembelajaran daring dengan aplikasi google meet, 5 % guru menggunakan, mendesain dan mengembangkan media pembelajaran daring dengan aplikasi zoom cloud meeting dan 0% guru menggunakan, mendesain dan mengembangkan media pembelajaran daring dengan *blended learning*. Prosentase pemanfaatan media pembelajaran daring menggunakan aplikasi sebelum dilaksanakan kegiatan PkM dapat dilihat pada gambar 2.



**Gambar 2. Prosentase Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring sebelum kegiatan PkM**

Evaluasi pemanfaatan dan implementasi media pembelajaran daring setelah dilakukan kegiatan PkM diperoleh data hanya 5% guru yang menggunakan, mendesain dan mengembangkan media

pembelajaran daring menggunakan aplikasi whatsapp secara independen, 20% guru telah menggunakan, mendesain dan mengembangkan media pembelajaran daring menggunakan google clasroom, 20% guru menggunakan, mendesain dan mengembangkan media pembelajaran daring menggunakan aplikasi google meet, 10% guru menggunakan, mendesain dan mengembangkan media pembelajaran daring menggunakan *zoom cloud meeting* dan 45% guru menggunakan, mendesain dan mengembangkan media pembelajaran daring dengan *blended learning*. Prosentase pemanfaatan media pembelajaran daring menggunakan aplikasi setelah dilaksanakan kegiatan PkM dapat dilihat pada gambar 3.



**Gambar 3. Prosentase Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring setelah kegiatan PkM**

## KESIMPULAN

Pelatihan Mendesain dan Mengembangkan media pembelajaran daring pada masa pandemi covid-19 di Madrasah Ibtidaiyah telah terlaksana dengan baik dan bermanfaat bagi guru dalam menyusun dan mengembangkan media pembelajaran daring. Guru telah memperoleh pemahaman materi, pelatihan mendesain dan mampu mengembangkan media pembelajaran daring sesuai kegiatan pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah. Selama enam hari setelah dilaksanakan sosialisasi dan pendampingan dilakukan pemantauan implementasi media pembelajaran



daring dan diperoleh data adanya perubahan yang baik dalam pembelajaran daring yaitu guru yang sebelumnya 65% hanya menjelaskan dan memberi tugas melalui whatsapp, setelah kegiatan PkM hanya 5% guru yang menjelaskan dengan whatsapp secara independen, 45% guru mengimplementasikan media pembelajaran daring dengan *blended learning*. 20% guru mengimplementasikan media pembelajaran daring menggunakan google clasroom, 20% mengimplementasikan media pembelajaran daring menggunakan aplikasi google meet, 10% guru mengimplementasikan media pembelajaran daring menggunakan *zoom cloud meeting*.

## DAFTAR REFERENSI

- Astuti, N., & Iku, P. F. (2020). Pembelajaran Multiliterasi sebagai Wahana Peningkatan Keterampilan Belajar Siswa di Masa Pandemi Covid 19. Aliterasi. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Sastra*, 1(01), 12–18.
- Borisova, G., & Brockman, P. (2020). Government Ownership and Corporate Governance: Evidence from the EU. *Journal of Banking and Finance*, 36(11), 2917–2934.
- Chick & Clifton, G. (2020). "Using Technology to Maintain the Education of Residents During the Covid-19 Pandemic.". *Journal of Surgical Education*, 1(1):1-4.
- Dewi, W. A. (2020). Dampak Covid-19 terhadap Implementasi Pembelajaran. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55–61.
- Duran, E., & Scheuermann, A. (2011). A learning cycle for all students: Modifying the 5E instructional model to address the needs of all learners. *The Science*, 56–60.
- Fatwa, A. (2020). Pemanfaatan Teknologi Pendidikan di Era New Normal. *Indonesian Journal of Instructional Technology*, 1(2), 20–30.
- Herawati, S. (2020). Pelatihan Packging Produk Unggulan Masyarakat. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 4 (^), 190\_199.
- Husamah, H. (2014). *Pembelajaran Bauran (Blended Learning)*. Malang: Prestasi Pustaka.
- Jayul, A. I. (2020). Model Pembelajaran Daring sebagai Alternatif Proses Kegiatan Belajar Pendidikan Jasmani Di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 6(2), 190–199.
- Jeter, G., & Baber, J. (2019). Students at the center: Insights and implications of authentic, 5E instruction in high school English language arts. *Frontiers in Education*, 4(1\_11).
- Lakoriha, R. P., & Paturusi, S. D. (2020). Pengembangan Sistem. *Jurnal Teknik Informatika*, 13(4), 1–6.
- Lubis, A. U. (2008). Kelapa Sawit (*Elaeis guineensis* Jacq) Di Indonesia. *Pusat Penelitian Kelapa Sawit*.
- Mondol, S., & Mohiudin, M. G. (2020). Confronting Covid-19 with Paradigm Shift in Teaching and Learning: A Studi on Online Classes. *International Journal of Social, Political and Economic Research*, 7 (2), 231-237.
- Moore, J. L., & Dickson, D. (2011). "E- Learning, Online Learning, and Distance Learning Environments: Are They the Same?". *The Internet and Higher Education*, 14(2): 129-35.

- Moorhouse, B. L. (2020). Adaptations to a face-to-face initial teacher education course 'forced' online due to the COVID-19 pandemic. *Journal of Education for Teaching*, 1-3. <https://doi.org/10.1080/02607476.2020.1755205>.
- Nurhayati, N. (2020). pengaruh Peer Teaching Berbantuan Aplikasi SPSS terhadap Kemampuan Penguasaan Konsep pada Materi Statistika. *Jurnal Gammath*, 5(2), 72-78.
- Probosemi, K. (2011). Analisis Kebutuhan Pelatihan Karyawan Bidang Pelayanan. *Jurnal Administasi*, 115\_126.
- Putri, A. P., & Ningsih, P. A. (2021). Strategi Pembelajaran melalui Daring dan Luring selama Pandemi Covid-19 Di Sd Negeri Sugihan 03 Bendosari. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 1-8.
- Riyanda, A. R., & Wicaksono, B. A. (2020). Evaluasi Implementasi Sistem Pembelajaran Daring Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. *Jurnal Ikra-Ith Humaniora*, 4(1), 66-71.
- Sadikin, A. &, & Hamidah, A. (2020). Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-. *Biodik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 6(1), 214-224.
- Salinding, R. (2015). Analisis Pengaruh pelatihan Terhadap Produktivitas. *Journal Education*, 16\_23.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. . Bandung: Alfabeta.
- Usman., et al. (2020). Pemanfaatan Sistem Kelola Pembelajaran (SIKOLA) Sebagai Media Pembelajaran Daring (Online) bagi Dosen dan Mahasiswa Perguruan Tinggi di Masa Pandemi. *Humanis. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 18(1), 66-74.