

MENCIPTAKAN PEMBELAJARAN JARAK JAUH YANG MENYENANGKAN DENGAN PLATFORM SEDERHANA

¹Eveline Siregar, ²Murti Kusuma Wirasti, ³Elfita Rahmi Siregar, ⁴Riza Nur Dewi Lutfiana,
⁵Dita Hendrani, ⁶Aria Setia Ningrum
¹²³⁴⁵⁶Universitas Negeri Jakarta

evelinesiregar@gmail.com, murtikwirasti@gmail.com, Elfitarahmi7@gmail.com,
Rizanurd1060796@gmail.com, ditahendrani13@gmail.com, aria.setianingrum@gmail.com

Abstract

The use of technology in distance learning or learning from home (BDR) should provide added value in accordance with the understanding of technology itself. This is as stated by Mudjiman that technology in education provides added value to understanding and the learning process (Mudjiman, 2008). However, in reality various problems arise during the BDR process, including low teacher competence in using media and technology, lack of teacher competence in developing good online learning and using the right platform for online learning needs. The solution that is considered relevant to overcome these problems is to carry out training for teachers both online and offline to improve their competence. The purpose of this community service is so that teachers can create fun distance learning using a simple platform. The training strategy used is online training on distance learning concepts and direct training (offline) to use certain platforms. In the training, a project-based learning model will be applied (Project Based Learning), where participants are required to complete a project to design online learning using a certain platform. The training development method used is ADDIE. After attending the training, the teacher will produce a distance learning program using a certain platform and its application can create fun learning for students.

Keywords: *training, project based learning, distance learning*

Abstrak

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran jarak jauh ataupun belajar dari rumah (BDR) seharusnya memberikan nilai tambah sesuai dengan pengertian teknologi itu sendiri. Seperti yang diungkapkan Mudjiman bahwa teknologi dalam pendidikan memberikan nilai tambah terhadap pemahaman dan proses pembelajaran (Mudjiman, 2008). Namun kenyataannya berbagai masalah timbul selama proses BDR antara lain kompetensi guru yang rendah dalam menggunakan media dan teknologi, kurangnya kompetensi guru dalam pengembangan pembelajaran daring serta penggunaan platform yang tepat untuk kebutuhan pembelajaran daring. Solusi yang dianggap relevan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan melaksanakan pelatihan bagi guru baik daring maupun luring untuk meningkatkan kompetensinya. Tujuan dari pengabdian kepada masyarakat ini adalah agar para guru dapat menciptakan pembelajaran jarak jauh yang menyenangkan dengan menggunakan platform yang sederhana atau yang mudah digunakan. Strategi pelatihan yang digunakan adalah pelatihan secara daring dan luring. Pada pelatihan daring, para peserta diberikan konsep pembelajaran jarak jauh dan bagaimana mendesainnya agar efektif. Sedangkan pelatihan luar jaringan (luring) dilaksanakan untuk memfasilitasi guru praktek langsung menggunakan platform tertentu. Pada pelatihan juga diterapkan model pembelajaran berbasis proyek (Project Based Learning), dimana para peserta diharuskan menyelesaikan suatu proyek, yaitu mendesain pembelajaran daring menggunakan platform tertentu yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Metode yang digunakan dalam mengembangkan pelatihan adalah ADDIE, dengan tahapannya yang sistematis diharapkan dapat tercipta pelatihan yang efektif. Setelah menyelesaikan pelatihan, para guru sudah berhasil mendesain suatu program pembelajaran jarak jauh yang menyenangkan dengan memanfaatkan platform tertentu.

Kata Kunci: *project based learning, pembelajaran jarak jauh, ADDIE*

1. PENDAHULUAN (Introduction)

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran jarak jauh ataupun belajar dari rumah seharusnya memberikan nilai tambah sesuai dengan pengertian teknologi itu sendiri. Hal ini seperti yang diungkapkan Mudjiman bahwa teknologi dalam pendidikan memberikan nilai tambah terhadap pemahaman dan proses pembelajaran (Mudjiman, 2008), namun

kenyataannya berbagai masalah timbul selama proses pembelajaran daring. Beberapa masalah yang timbul selama proses belajar dari rumah (BDR) antara lain kompetensi guru yang rendah dalam menggunakan media dan teknologi, serta kurangnya kompetensi guru dalam pengembangan pembelajaran daring yang baik dan penggunaan platform yang tepat untuk kebutuhan pembelajaran daring.

Keterbatasan ruang dan waktu akibat pandemik covid-19 juga menimbulkan masalah baru yang dihadapi semua lapisan masyarakat. Lembaga pendidikan seperti sekolah merupakan salah satu sektor yang mengalami masalah dalam proses pembelajaran. Sejak Maret 2020 hingga saat ini, sekolah pada wilayah dengan zona merah masih belum melaksanakan proses pembelajaran tatap muka. Pembelajaran yang dilakukan bersifat jarak jauh atau dikenal dengan sebutan belajar dari rumah, karena mengharuskan siswa tidak berinteraksi dengan gurunya maupun sesama siswa. Kondisi ini mengikuti kebijakan Menteri Pendidikan yang diberlakukan untuk mencegah penyebaran covid-19, sehingga proses pembelajaran dari yang sebelumnya tatap muka menjadi pembelajaran dalam jaringan (daring). Tentunya hal ini banyak membawa ketimpangan dan ketidak siapan peserta didik juga tenaga pendidik khususnya guru dalam memfasilitasi peserta didiknya untuk menciptakan proses pembelajaran dengan situasi dan juga lingkungan yang jauh berbeda dari sebelumnya (Asrori, Wibowo A.M., Effartinni, & Wahyuningtyas, 2020).

Selama masa pandemi COVID-19, sekolah tidak membuka layanan pembelajaran secara tatap muka. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan telah mengeluarkan kebijakan Belajar Dari Rumah (BDR) sebagai upaya untuk mendukung prinsip Kebijakan Pendidikan di Masa Pandemi COVID-19 di mana kesehatan dan keselamatan peserta didik, pendidik, tenaga kependidikan, keluarga, dan masyarakat menjadi prioritas utama. Himbauan terkait belajar dari rumah juga menjadikan perubahan gaya belajar. Sebelumnya pembelajaran lebih bersifat *teacher centered* atau berpusat kepada guru, kemudian berubah menjadi *student centered* atau yang berpusat pada siswa (Suparman, 2014). Siswa dituntut untuk belajar mandiri di rumah dengan atau tanpa pendampingan orang tua. Belajar mandiri adalah khas belajarnya orang dewasa (Mudjiman, 2008), namun selama pandemi covid-19 belajar mandiri juga diterapkan untuk siswa mulai dari tingkat Sekolah Dasar. Guru berperan sebagai fasilitator yang menyediakan bahan belajar serta memberikan arahan terkait proses belajar mandiri yang harus dilakukan oleh siswa di rumah. Orang tua berperan sebagai pendamping belajar siswa.

Salah satu strategi pembelajaran selama masa pandemi adalah melalui internet atau dalam jaringan (daring). Untuk tetap menciptakan pembelajaran daring yang menyenangkan bagi siswa, dibutuhkan suatu rancangan aktivitas pembelajaran yang menarik dan juga efektif dapat mencapai tujuan pembelajaran. Jika dilihat kembali ke belakang, pada awal terjadi pandemic, tanpa persiapan apapun para guru dituntut langsung menyelenggarakan BDR dengan kemampuan seadanya, asal dapat menjangkau siswanya. Tidak heran kalau terjadi banyak kekurangan dalam penyelenggaraan pembelajaran daring yang mendadak tersebut, karena ini, karena jelas banyak guru tidak siap terutama dengan teknologi yang mereka miliki, pengetahuan serta kemampuan teknologi yang terbatas. Mereka terus bertanya-tanya apakah pembelajaran yang dilakukan sudah efektif atau dapat mencapai tujuan yang diharapkan.

Masalah-masalah pembelajaran yang dihadapi guru biasanya didiskusikan dalam Kelompok Kerja Guru (KKG), termasuk masalah pembelajaran daring tersebut. KKG merupakan suatu organisasi guru non struktural dalam satu wilayah tertentu dengan binaan

Dinas Pendidikan setempat. KKG merupakan forum komunikasi antar guru tingkat Sekolah Dasar yang bertujuan untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapi guru dan juga upaya guna meningkatkan mutu pendidikan di wilayah tertentu. Setelah melakukan diskusi dengan ketua KKG III CILAKU, Susi Muharomah, S.Pd., terungkap beberapa masalah terkait pemanfaatan teknologi dan inovasi di bidang Pendidikan. Pendidikan terakhir rata-rata guru anggota KKG adalah Sarjana Pendidikan konsentrasi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan dengan menyebarkan angket yang diberikan kepada anggota grup KKG III CILAKU diperoleh data bahwa 45% guru tidak mengikuti perkembangan teknologi yang ada. Teknologi yang mereka gunakan saat ini merupakan ketidak sengajaan yang diakibatkan oleh adanya pandemic covid-19, yang menuntut perubahan proses pembelajaran tatap muka menjadi dari rumah atau daring. Teknologi yang digunakan oleh guru di sekolah wilayah grup KKG III CILAKU sebagian diperoleh dari belajar sendiri dan Sebagian lagi dari grup diskusi di sekolah masing-masing.

Berangkat dari permasalahan yang ada dan hasil analisis kebutuhan, maka para guru perlu difasilitasi dengan pengetahuan dan keterampilan untuk meningkatkan kemampuannya melaksanakan pembelajaran daring secara efektif dan efisien. Untuk itu perlu dilakukan intervensi dengan mengembangkan pelatihan yang inovatif dan disesuaikan dengan kondisi pandemic, yaitu *blended training* (pelatihan bauran) dan model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*). PjBL adalah pendekatan pembelajaran yang menggunakan proyek atau kegiatan sebagai media, peserta pelatihan melakukan eksplorasi, penilaian interpretasi, sintesis dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar. Melalui pelatihan, guru diminta menyelesaikan suatu proyek yaitu mendesain dan menciptakan suatu pembelajaran jarak jauh yang menyenangkan bagi siswa dengan memanfaatkan platform tertentu. *Blended training* dianggap sebagai solusi yang efektif untuk mengatasi permasalahan guru, karena dilaksanakan secara daring dan luring sesuai kebutuhan dan kondisi, untuk meningkatkan kompetensi guru.

Program Studi S2 Teknologi Pendidikan Pascasarjana dalam rangka kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat, telah memberikan kontribusinya bagi guru-guru dengan menyelenggarakan webinar yang bertema: **Menciptakan Pembelajaran Daring Yang Menyenangkan Dengan Platform Sederhana**. Pelatihan tersebut terbuka untuk umum melalui zoom, diikuti oleh ratusan guru dan praktisi pendidikan dari seluruh Indonesia. Pada webinar tersebut para peserta diberikan pengetahuan tentang konsep pembelajaran daring dan ide-ide bagaimana merancang aktivitas pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa, juga diberikan praktek menggunakan aplikasi Gathertown. Setelah penyelenggaraan webinar, dilanjutkan dengan pelatihan secara luring di KKG III Cilaku, Desa Tenjo, Bogor dengan peserta yang lebih terbatas dengan tujuan memberikan kesempatan berlatih dan praktek langsung kepada para guru.

2. TINJAUAN LITERATUR (*Literature Review*)

Masalah yang dialami KKG III Cilaku saat ini adalah hambatan dalam mencapai hasil optimal dari proses pembelajaran jarak jauh yang dilaksanakan oleh guru. Untuk itu dibutuhkan solusi yang tepat untuk mengatasi masalah belajar tersebut. Masalah “belajar dan pembelajaran” adalah Garapan utama dari Teknologi Pendidikan. Seperti yang dikemukakan oleh Molenda & Januszewski bahwa “*Educational technology is the study and ethical practice*

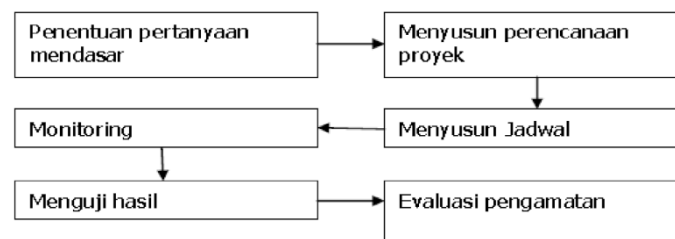
of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological processes and resources” (Januszewski & Molenda, 2008).

Melalui pernyataan tersebut, untuk mengatasi permasalahan belajar yang terjadi pada para guru yaitu kurangnya pengetahuan dan keterampilan dalam memanfaatkan teknologi dan juga terkait bagaimana meningkatkan kinerja para guru (*improving performance*) dibutuhkan intervensi tertentu sebagai solusinya. Intervensi dilakukan dengan cara mengembangkan pelatihan tertentu dengan menggunakan strategi yang inovatif, seperti pelatihan bauran (*blended training*) dengan pendekatan berbasis proyek. PjBL adalah pendekatan pembelajaran yang menggunakan proyek atau kegiatan sebagai media, peserta pelatihan melakukan eksplorasi, penilaian interpretasi, sintesis dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar. Melalui pelatihan, guru diminta menyelesaikan suatu proyek yaitu mendesain dan menciptakan suatu pembelajaran jarak jauh yang menyenangkan bagi siswa dengan memanfaatkan platform tertentu

Langkah – langkah pelaksanaan model pembelajaran Project based learning yang dikembangkan oleh The George Lucas Educational Foundation (George Lucas 2005 dalam Trianto 2014: 52-53) terdiri dari:

1. Penentuan pertanyaan mendasar

Pembelajaran dimulai dengan pertanyaan yang dapat memberi penugasan kepada peserta didik dalam melakukan suatu aktivitas. Topik penugasan sesuai dengan dunia nyata yang relevan untuk peserta didik dan dapat dimulai dengan investigasi mendalam.



Gambar 1. Langkah-langkah Project Based Learning

2. Menyusun perencanaan proyek

Perencanaan proyek dilakukan secara kolaboratif antar dosen dan peserta didik. Perencanaan berisi tentang aturan main, pemilihan aktkvitas yang dapat mendukung dalam menjawab pertanyaan esensial dengan cara mengintegrasikan berbagai subjek yang mungkin, serta mengetahui alat dan bahan yang dapat di akses untuk membantu penyelesaian proyek.

3. Menyusun jadwal

Guru dan peserta didik secara kolaboratif menyusun jadwal aktivitas dalam menyelesaikan proyek. Aktivitas dalam tahap ini antara lain:

- a. Membuat timeline untuk menyelesaikan proyek
- b. Membuar deadline penyelesaian proyek
- c. Membawa peserta didik agar merencanakan cara baru
- d. Membimbing peserta didik dalam pembuatan proyek
- e. Meminta peserta didik untuk membuat penjelasan tentang pemilihan proyek.

4. Memonitor peserta didik dan kemajuan proyek

Guru bertanggung jawab untuk melakukan monitor terhadap aktivitas peserta didik selama menyelesaikan proyek. Monitoring dilakukan dosen dengan cara memfasilitasi peserta didik pada setiap didik. Dalam mempermudah monitoring, dibuat sebuah rubrik yang dapat menilai keseluruhan aktivitas.

5. Menguji hasil

Penilaian dilakukan untuk membantu dosen dalam mengukur ketercapaian standar, berperan dalam mengevaluasi kemajuan masing – masing peserta dan memberikan umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai peserta didik.

6. Mengevaluasi

Pada akhir pembelajaran dosen dan peserta didik melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan.

Keenam langkah Project Based Learning inilah yang nantinya akan digunakan sebagai salah satu strategi pelatihan, sebagai upaya agar guru mau mempraktekkan pengetahuan dan ketrampilan yang telah dipelajari. Dengan menyelesaikan proyek diharapkan guru sudah dapat merancang secara nyata pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan platform tertentu yang dipilihnya.

3. METODE PELAKSANAAN (*Materials and Method*)

Kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilaksanakan terdiri atas beberapa kegiatan daring dan luring (*Blended Training*) antara lain:

1. Pelatihan daring (*webinar*) terkait konsep pembelajaran daring dan merancang aktivitas-aktivitas di dalamnya.

Pelatihan ini mengupas tentang konsep dasar pembelajaran daring, desain pembelajaran daring, serta bagaimana merancang aktivitas yang menarik dalam pembelajaran daring. Diikuti oleh pengenalan berbagai media dan teknologi yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran daring dan diberikan praktek penggunaan aplikasi *gathertown*. Luaran dari kegiatan ini adalah publikasi di media massa dan social media.

2. Pelatihan luring atau tatap muka ini dilaksanakan di KKG III CILAKU, Desa Tenjo bertujuan melatih dan memberikan kesempatan kepada para guru untuk mempraktekkan penggunaan platform sederhana dengan narasumber Dosen dan beberapa mahasiswa Prodi S2 Teknologi Pendidikan. Pelatihan ini juga difasilitasi oleh para mahasiswa Tim PKM Prodi S2 TP yang membantu guru-guru dalam praktek, antara lain dibimbing untuk menggunakan platform sederhana seperti *Wordwall* dan *Quizizz*. Karena terbatasnya waktu, peserta juga difasilitasi dengan buku Panduan **Mendesain Pembelajaran Daring yang Menyenangkan dengan Menggunakan Platform Sederhana** yang telah dipersiapkan oleh Tim PKM, agar dapat dipelajari lebih lanjut oleh para peserta di kediaman masing-masing. Luaran dari kegiatan ini adalah berupa Desain pembelajaran

Daring yang memanfaatkan platform tertentu sesuai kebutuhan pembelajaran masing-masing guru.

3. Pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*)

Setelah diberikan pelatihan daring maupun luring, selanjutnya para peserta diminta untuk menyelesaikan suatu proyek yaitu mewujudkan desain pembelajaran daring yang sebelumnya ke dalam bentuk yang konkrit yaitu pembelajaran daring memanfaatkan *platform* tertentu yang siap digunakan oleh siswa. Kegiatan ini dilaksanakan dengan didampingi oleh para fasilitator yaitu mahasiswa S2 TP. Luaran yang dihasilkan adalah suatu program pembelajaran jarak jauh dengan memanfaatkan platform tertentu yang dipilih.

Pelatihan yang dikembangkan dalam pengabdian kepada masyarakat ini mengacu kepada model pengembangan *ADDIE*. Model *ADDIE* merupakan salah satu model pengembangan yang cukup banyak digunakan karena model ini cukup interaktif dengan desain yang sederhana, dimulai dari tahap *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*.



Gambar 2. Model Pengembangan ADDIE

Berikut tahapan-tahapan dalam model ADDIE yang akan digunakan dalam pengabdian masyarakat.

1. Analisis

Tahap analisis adalah dasar dari semua fase dari desain instruksional. Dalam fase ini dilakukan kegiatan penelitian awal, antara lain: 1) mendefinisikan masalah; 2) mengidentifikasi sumber masalah; 3) pendefinisian permasalahan instruksional berdasarkan tujuan instruksional; 4) identifikasi lingkungan pembelajaran; 5) identifikasi sasaran pembelajaran; 6) identifikasi pengetahuan dan keahlian yang saat ini sudah dimiliki oleh guru dan siswa; 7) menentukan solusi yang mungkin untuk dilaksanakan.

2. Desain

Tahap ini menggunakan output dari analisis untuk merencanakan strategi dalam mengembangkan pelatihan. Pada tahap ini dibuat rancangan pelatihan seperti apa yang

dapat mencapai tujuan-tujuan pelatihan yang telah ditetapkan pada tahap analisis. Pada langkah desain, difokuskan pada upaya untuk menyelidiki masalah pembelajaran yang sedang dihadapi.

Hal penting yang perlu dilakukan adalah menentukan pengalaman belajar yang perlu dimiliki oleh peserta pelatihan selama mengikuti aktivitas pelatihan. Langkah desain harus mampu menjawab pertanyaan apakah program pelatihan yang didesain dapat digunakan untuk mengatasi masalah kesenjangan yang menggambarkan perbedaan antara kemampuan yang dimiliki dengan kemampuan yang ideal performa (*performance gap*). Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan antara lain: 1) menentukan strategi pelatihan yang akan digunakan; 2) merancang desain pelatihan yang akan dilaksanakan; 3) menentukan materi pelatihan; 4) menentukan evaluasi pelatihan yang akan dilaksanakan.

3. Pengembangan

Tujuan dari tahap ini adalah untuk menghasilkan output/luaran berupa **Rancangan Program Pelatihan** dan **Buku Panduan Mendesain Pembelajaran Daring dengan Menggunakan Platform Sederhana**. Langkah pengembangan terdiri atas 2 kegiatan pengembangan, yaitu:

1. Pengembangan Rancangan Pelatihan

Tahap pengembangan rancangan pelatihan terdiri atas kegiatan sebagai berikut:

- a. Menentukan tujuan pelatihan
- b. Menentukan model pelatihan yang akan digunakan
- c. Menentukan sasaran pelatihan/mitra
- d. Membuat rencana kegiatan pelatihan
- e. Menentukan tempat dilaksanakannya pelatihan
- f. Menentukan jadwal pelatihan
- g. Merancang instrument evaluasi pelatihan level 2 (belajar) yang berupa tes kinerja (*performance test*) sebagai alat ukur menilai ketercapaian tujuan pelatihan.
- h. Merancang instrumen evaluasi pelatihan level 1 (reaksi) untuk memperoleh masukan dan saran atas pelatihan yang dilakukan
- i. Melaksanakan pelatihan sesuai dengan rencana kegiatan pelatihan (point d)
- j. Penyusunan laporan hasil pelatihan
- k. Melakukan evaluasi pelatihan level 1 dan 2 terhadap pelatihan yang telah dilaksanakan

2. Pengembangan Panduan Mendesain Pembelajaran Jarak Jauh dengan Menggunakan Platform Sederhana

Tahap pengembangan buku panduan ini merupakan kegiatan produksi media pembelajaran berupa buku panduan yang akan digunakan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran jarak jauh sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Prosedur umum yang terkait dengan fase pengembangan buku panduan ini adalah sebagai berikut:

- a. Membuat konten
- b. Memilih atau mengembangkan Media Pendukung

- c. Mengembangkan pedoman untuk siswa
- d. Mengembangkan pedoman untuk guru
- e. Melakukan evaluasi formatif

4. Implementasi

Pada tahapan ini dilaksanakan pelatihan sesuai dengan rancangan pelatihan yang telah dibuat pada tahap pengembangan. Pelatihan ini juga menggunakan panduan yang telah dikembangkan sebagai bahan pelatihan (*instructional materials*). Penyampaian materi pelatihan secara daring telah dilakukan dalam bentuk *webinar* dengan pembicara yang kompeten pada bidang desain pembelajaran jarak jauh (Dr.Uwes Anis Chaeruman, M.Pd) dan pengembang onlinelerning UNJ (Dr.Cecep Kustandi, M.Pd). Selanjutnya dilaksanakan pelatihan secara luring dengan narasumber Dr.Eveline Siregar, Elfita Rahmi,M,Pd dan Maulana Malik Ibrohim, S.Pd. Pada pelatihan luring dilakukan paktek langsung oleh guru untuk menggunakan platform tertentu dengan didampingi para fasilitator yaitu para mahasiswa S2 TP. Kemudian para peserta diberikan penugasan berupa proyek untuk mengembangkan pembelajaran daring masing-masing menggunakan platform yang telah dikuasainya, sehingga mampu menciptakan pembelajaran jarak jauh yang menyenangkan.

5. Evaluasi

Tahap ini mengukur efektivitas dan efisiensi dari pelatihan yang telah dilaksanakan. Pada dasarnya evaluasi selalu dilakukan di sepanjang pelaksanaan kelima langkah dalam model *ADDIE*. Pada tahap ini dilakukan evaluasi hasil belajar (level 2 Kirkpatrick) dengan memberikan tes tertulis (*google form*) kepada peserta pelatihan, untuk mengetahui sejauh mana penguasaan peserta tentang konsep pembelajaran daring dan upaya mendesainnya. Selain itu, evaluasi hasil belajar juga dilakukan dengan menilai hasil dari penugasan proyek (*project based learning*), berupa pengembangan pembelajaran daring oleh masing-masing peserta dengan menggunakan platform tertentu. Evaluasi ini dilakukan dengan menggunakan instrumen penilaian rubrik yang telah dikembangkan untuk menilai produk yang dihasilkan oleh peserta pelatihan.

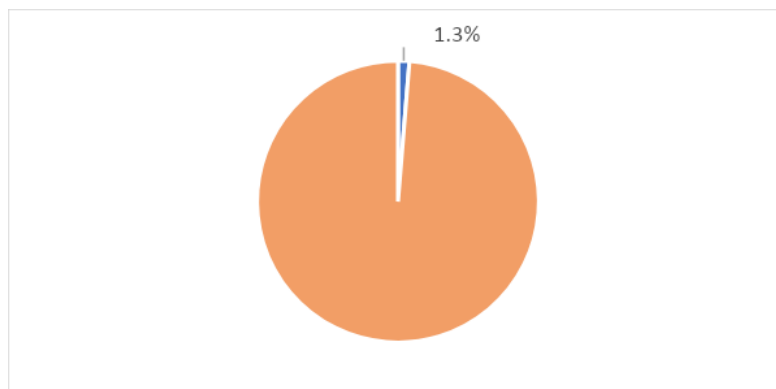
4. HASIL DAN PEMBAHASAN (*Results and Discussion*)

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan judul **Menciptakan Pembelajaran Daring yang Menyenangkan dengan Platform Sederhana** telah dilaksanakan secara daring melalui kegiatan Webinar dan secara luring melalui kegiatan pelatihan. Peserta pada kegiatan webinar terdiri dari guru, tutor PKBM, dosen, mahasiswa, dan masyarakat umum dengan total sebanyak 228 partisipan. Kemudian peserta pada kegiatan pelatihan luring sebanyak 12 orang guru. Materi yang diberikan pada kegiatan *Webinar* yaitu 1) Menghidupkan Pembelajaran Daring Menjadi Lebih Hidup dan 2) Pemanfaatan Aplikasi Penunjang Pembelajaran Daring dan praktek penggunaan aplikasi *gathertown*. Kemudian materi yang diberikan pada kegiatan pelatihan luring yaitu Bagaimana Mendesain Pembelajaran Daring yang Efektif, dan praktek bagaimana memanfaatkan platform Wordwall dan platform Quizizz.

Pada pelatihan daring, dilakukan evaluasi level 1 Kirkpatrik untuk melihat sejauh mana reaksi peserta terhadap kegiatan webinar ini. Evaluasi dilakukan di setiap sesi, form evaluasi di sesi 1 ini telah diisi oleh 228 peserta. Adapun hasil dari evaluasi sesi 1 adalah sebagai berikut:

1. Penyampaian materi topik “Menghidupkan Pembelajaran Daring Menjadi Lebih Hidup” oleh narasumber sangat bermanfaat dan mudah dipahami.

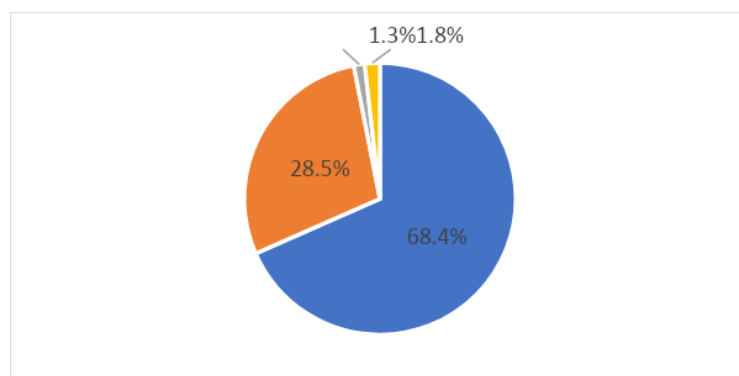
Sebanyak 76% dari responden atau sekitar 175 orang menjawab sangat setuju dan 21% responden atau sekitar 49 orang menjawab setuju. 2% dari responden atau sekitar 3 orang menjawab tidak setuju dan 1% dari responden atau sekitar 2 orang menjawab sangat tidak setuju. Diagram respon peserta terhadap materi yang disampaikan oleh narasumber ke-1 dapat dilihat pada diagram di bawah ini.



Gambar 1. Diagram Kebermanfaatan Materi

2. Sesi pertama webinar berlangsung dengan baik dan interaktif (dua arah).

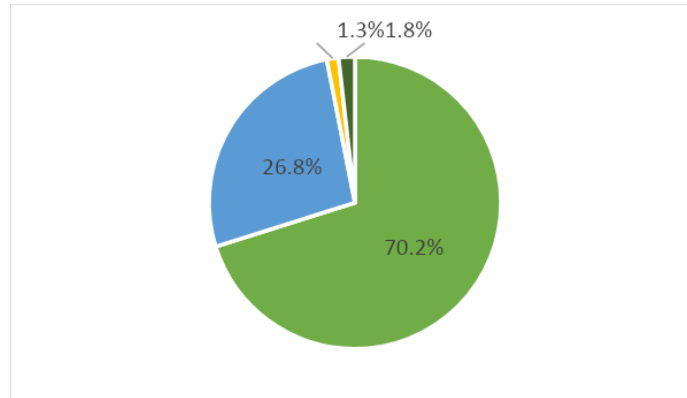
Sebanyak 68.4% dari responden atau sekitar 156 orang menjawab sangat setuju dan 28.5% responden atau sekitar 65 orang menjawab setuju. 1.3% dari responden atau sekitar 3 orang menjawab tidak setuju dan 1.8% dari responden atau sekitar 4 orang menjawab sangat tidak setuju. Diagram respon peserta terhadap keberlangsungan webinar dapat dilihat pada diagram di bawah ini.



Gambar 2. Diagram Keberlangsungan Webinar

3. Peserta memperoleh informasi dan pengetahuan yang lebih luas dari narasumber pada sesi pertama.

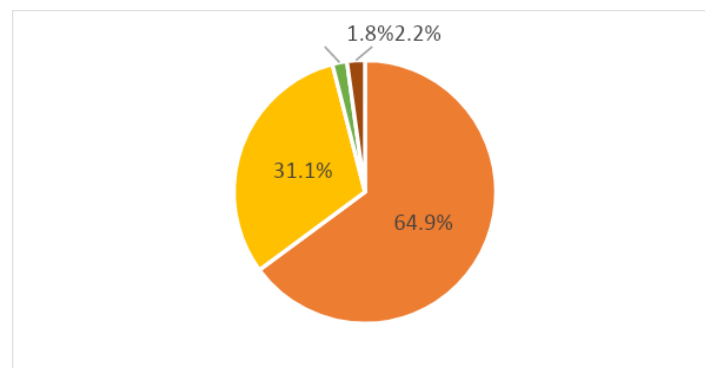
Sebanyak 70.2% dari responden atau sekitar 160 orang menjawab sangat setuju dan 26.8% responden atau sekitar 61 orang menjawab setuju. 1.3% dari responden atau sekitar 3 orang menjawab tidak setuju dan 1.8% dari responden atau sekitar 4 orang menjawab sangat tidak setuju. Diagram respon peserta terhadap perolehan informasi dan pengetahuan dapat dilihat pada diagram di bawah ini.



Gambar 3. Diagram Perolehan Informasi dan Pengetahuan

4. Sesi tanya jawab pada webinar berlangsung efektif dan dapat menjawab pertanyaan peserta.

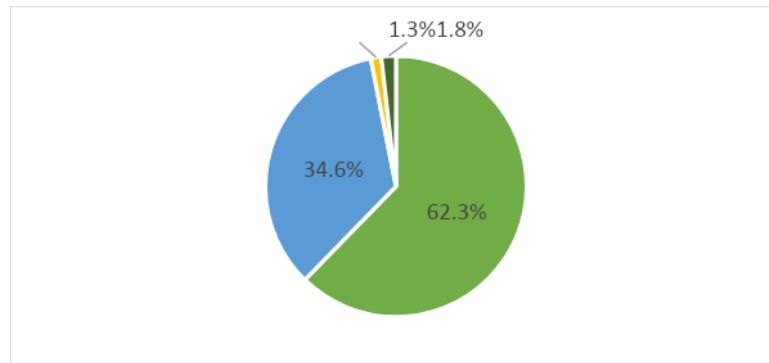
Sebanyak 64.9% dari responden atau sekitar 148 orang menjawab sangat setuju dan 31.1% responden atau sekitar 71 orang menjawab setuju. 1.8% dari responden atau sekitar 4 orang menjawab tidak setuju dan 2.2% dari responden atau sekitar 5 orang menjawab sangat tidak setuju. Diagram respon peserta terhadap efektifitas sesi tanya jawab dapat dilihat pada diagram di bawah ini.



Gambar 4. Diagram Efektifitas Sesi Tanya Jawab

5. Secara keseluruhan perangkat audio visual yang digunakan selama sesi pertama bekerja dengan baik dan jelas.

Sebanyak 62.3% dari responden atau sekitar 142 orang menjawab sangat setuju dan 34.6% responden atau sekitar 79 orang menjawab setuju. 1.3% dari responden atau sekitar 3 orang menjawab tidak setuju dan 1.8% dari responden atau sekitar 4 orang menjawab sangat tidak setuju. Diagram respon peserta terhadap perangkat audio visual dapat dilihat pada diagram di bawah ini.

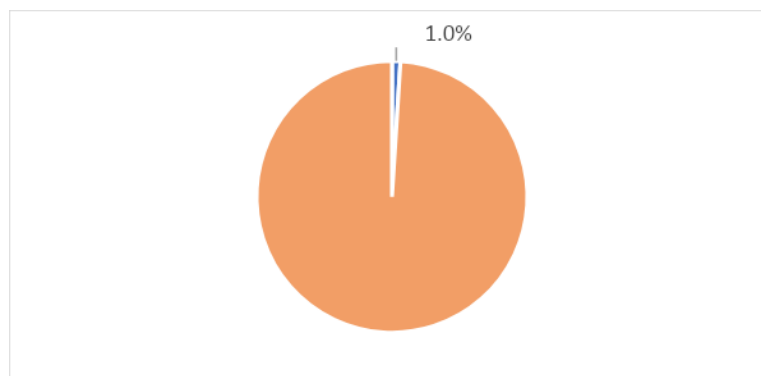


Gambar 5. Diagram Perangkat Audio Visual

Form evaluasi pada sesi 2 telah diisi oleh 191 peserta. Adapun hasil dari evaluasi sesi 2 adalah sebagai berikut:

1. Penyampaian materi topik “Pemanfaatan Aplikasi Penunjang Pembelajaran Daring” oleh narasumber sangat bermanfaat dan mudah dipahami.

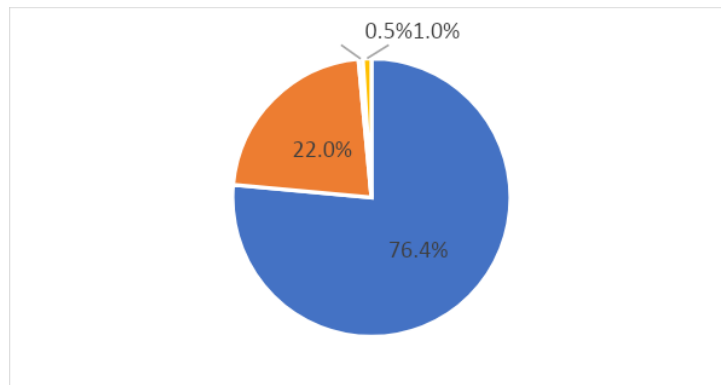
Sebanyak 80.1% dari responden atau sekitar 153 orang menjawab sangat setuju dan 18.8% responden atau sekitar 36 orang menjawab setuju. Tidak ada responden yang menjawab tidak setuju dan 1% dari responden atau sekitar 2 orang menjawab sangat tidak setuju. Diagram respon peserta terhadap materi yang disampaikan oleh narasumber ke-2 dapat dilihat pada diagram di bawah ini.



Gambar 6. Diagram Kebermanfaatan Materi

2. Sesi kedua webinar berlangsung dengan baik dan interaktif (dua arah).

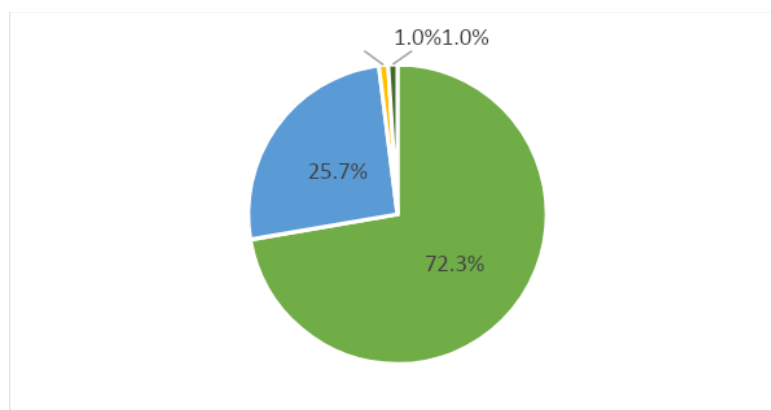
Sebanyak 76.4% dari responden atau sekitar 146 orang menjawab sangat setuju dan 22% responden atau sekitar 42 orang menjawab setuju. 0.5% dari responden atau sekitar 1 orang menjawab tidak setuju dan 1.0% dari responden atau sekitar 2 orang menjawab sangat tidak setuju. Diagram respon peserta terhadap keberlangsungan webinar dapat dilihat pada diagram di bawah ini.



Gambar 7. Diagram Keberlangsungan Webinar

3. Peserta memperoleh informasi dan pengetahuan yang lebih luas dari narasumber pada sesi kedua.

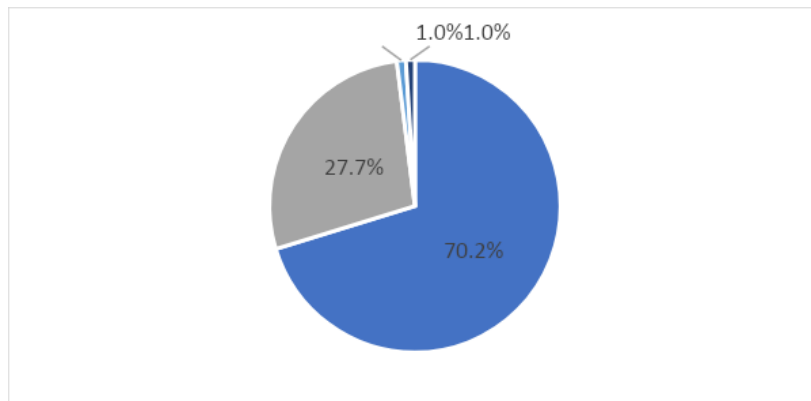
Sebanyak 72.3% dari responden atau sekitar 138 orang menjawab sangat setuju dan 25.7% responden atau sekitar 49 orang menjawab setuju. 1.0% dari responden atau sekitar 2 orang menjawab tidak setuju dan 1.0% dari responden atau sekitar 2 orang menjawab sangat tidak setuju. Diagram respon peserta terhadap perolehan informasi dan pengetahuan dapat dilihat pada diagram di bawah ini.



Gambar 8. Diagram Perolehan Informasi dan Pengetahuan

4. Sesi tanya jawab pada webinar berlangsung efektif dan dapat menjawab pertanyaan peserta.

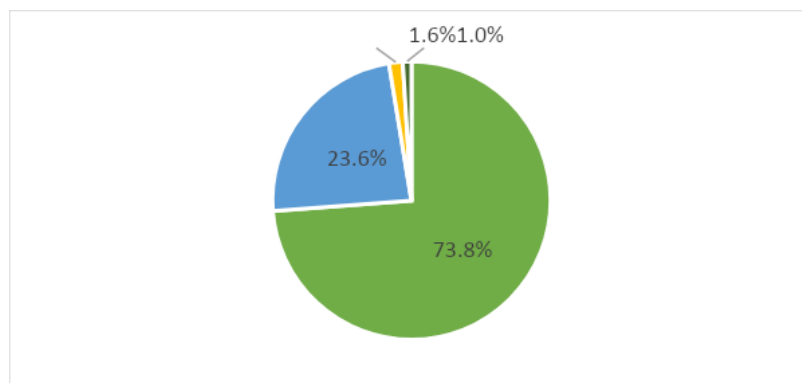
Sebanyak 70.2% dari responden atau sekitar 134 orang menjawab sangat setuju dan 27.7% responden atau sekitar 53 orang menjawab setuju. 1.0% dari responden atau sekitar 2 orang menjawab tidak setuju dan 1.0% dari responden atau sekitar 2 orang menjawab sangat tidak setuju. Diagram respon peserta terhadap efektifitas sesi tanya jawab dapat dilihat pada diagram di bawah ini.



Gambar 9. Diagram Efektifitas Sesi Tanya Jawab

5. Secara keseluruhan perangkat audio visual yang digunakan selama sesi kedua bekerja dengan baik dan jelas.

Sebanyak 73.8% dari responden atau sekitar 141 orang menjawab sangat setuju dan 23.6% responden atau sekitar 45 orang menjawab setuju. 1.6% dari responden atau sekitar 3 orang menjawab tidak setuju dan 1.0% dari responden atau sekitar 2 orang menjawab sangat tidak setuju. Diagram respon peserta terhadap perangkat audio visual dapat dilihat pada diagram di bawah ini.



Gambar 10. Diagram Perangkat Audio Visual

Saran dari para peserta terhadap webinar ini yaitu peserta meminta diadakan workshop khusus untuk mempelajari beberapa aplikasi yang menarik untuk pembelajaran.

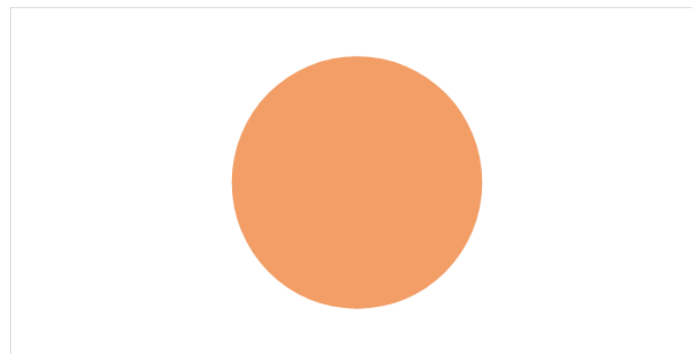
Pada kegiatan pelatihan luring, peserta mengerjakan kuis tentang desain pembelajaran daring. Berikut ini adalah hasil dari kuis tersebut:

1. Sebanyak 71% peserta memahami bahwa pembelajaran daring adalah pembelajaran yang menggunakan jaringan internet untuk menciptakan pengalaman belajar bagi peserta didik.
2. Sebanyak 14% peserta memahami bahwa diskusi, demonstrasi, simulasi adalah pengalaman belajar yang termasuk sinkronus maya.
3. Sebanyak 28% peserta memahami video, audio, animasi merupakan pengalaman belajar yang termasuk mandiri asinkronus.
4. Sebanyak 14% peserta memahami kegiatan penugasan online (online assignment) merupakan aktivitas pembelajaran terapan.

5. Sebanyak 21% peserta memahami kegiatan diskusi online, forum, video conference merupakan aktivitas pembelajaran dalam.
6. Sebanyak 78% peserta memahami penentuan jenis media dan metode yang paling sesuai merupakan tahapan desain.
7. Sebanyak 28% peserta memahami penulisan konten, gambar, audio dan foto yang relevan juga diproduksi dan dimasukkan, merupakan tahapan pengembangan.
8. Sebanyak 28% peserta memahami identifikasi karakteristik peserta didik apakah lebih cepat menyerap secara visual, auditori, kinestetik merupakan gaya belajar.
9. Sebanyak 50% peserta memahami "dengan diberikan informasi tentang keadaan cuaca, peserta didik dapat mengidentifikasi kondisi cuaca dengan benar" merupakan tujuan yang bersifat pengetahuan.
10. Sebanyak 35% peserta memahami pembelajaran merupakan usaha merangsang terjadinya belajar dengan secara sengaja menyusun pengalaman-pengalaman yang dapat membantu pemelajar mencapai tujuan pembelajaran.

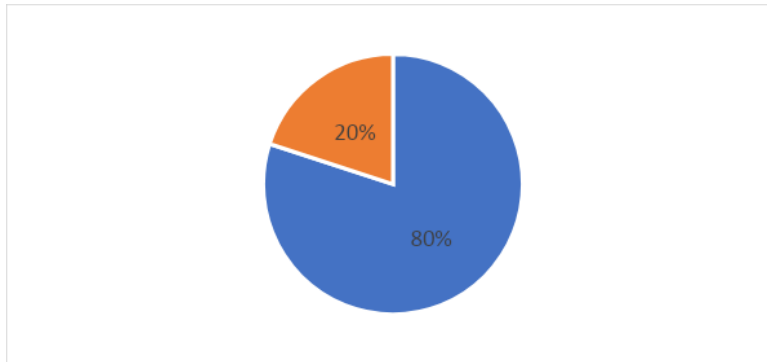
Kemudian evaluasi dilakukan untuk melihat sejauh mana reaksi peserta terhadap kegiatan pelatihan ini. Evaluasi dilakukan di setiap sesi, form evaluasi di sesi pertama dan kedua ini telah diisi oleh 10 peserta. Adapun hasil dari evaluasi sesi pertama dan kedua adalah sebagai berikut:

1. Penyampaian materi topik "Mendesain Pembelajaran Daring" dan "Memanfaatkan Platform Wordwall" oleh narasumber sangat bermanfaat dan mudah dipahami. Sebanyak 70% dari responden atau sekitar 7 orang menjawab sangat setuju dan 30% responden atau sekitar 3 orang menjawab setuju. Diagram respon peserta terhadap materi yang disampaikan oleh narasumber ke-2 dapat dilihat pada diagram di bawah ini.



Gambar 11. Diagram Kebermanfaatan Materi

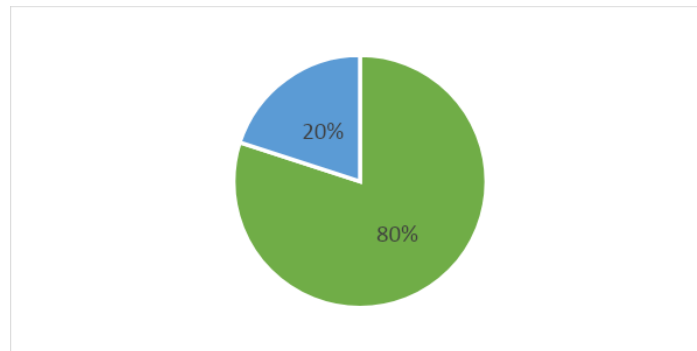
2. Pelatihan sesi pertama dan kedua berlangsung dengan baik dan interaktif (dua arah). Sebanyak 80% dari responden atau sekitar 8 orang menjawab sangat setuju dan 20% responden atau sekitar 2 orang menjawab setuju. Diagram respon peserta terhadap keberlangsungan pelatihan dapat dilihat pada diagram di bawah ini.



Gambar 12. Diagram Keberlangsungan Pelatihan

- 3) Peserta memperoleh informasi dan pengetahuan yang lebih luas dari narasumber pada sesi pertama dan kedua.

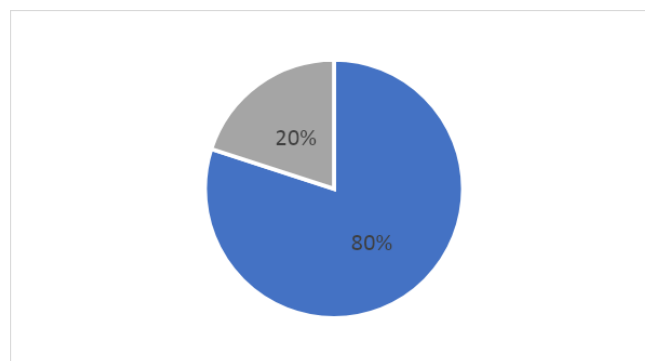
Sebanyak 80% dari responden atau sekitar 8 orang menjawab sangat setuju dan 20% responden atau sekitar 2 orang menjawab setuju. Diagram respon peserta terhadap perolehan informasi dan pengetahuan dapat dilihat pada diagram di bawah ini.



Gambar 13. Diagram perolehan informasi dan pengetahuan

4. Sesi tanya jawab dalam pelatihan berlangsung efektif dan dapat menjawab pertanyaan peserta.

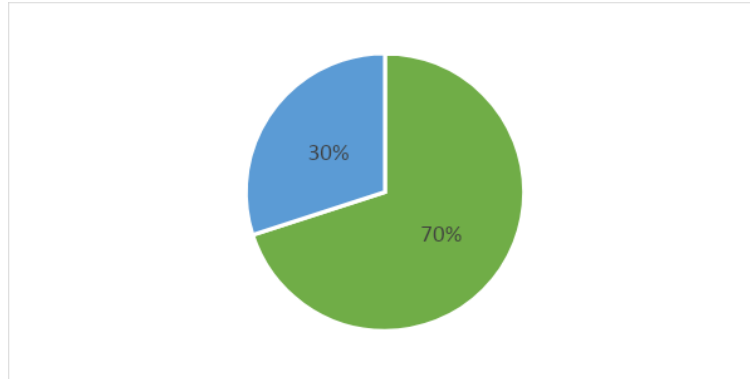
Sebanyak 80% dari responden atau sekitar 8 orang menjawab sangat setuju dan 20% responden atau sekitar 2 orang menjawab setuju. Diagram respon peserta terhadap efektifitas sesi tanya jawab dapat dilihat pada diagram di bawah ini.



Gambar 14. Diagram Efektifitas Sesi Tanya Jawab

5. Peserta dapat memanfaatkan ilmu yang diperoleh dari sesi pertama dan kedua ini dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari.

Sebanyak 70% dari responden atau sekitar 7 orang menjawab sangat setuju dan 30% responden atau sekitar 3 orang menjawab setuju. Diagram respon peserta terhadap pemanfaatan ilmu dalam kegiatan pembelajaran dapat dilihat pada diagram di bawah ini.

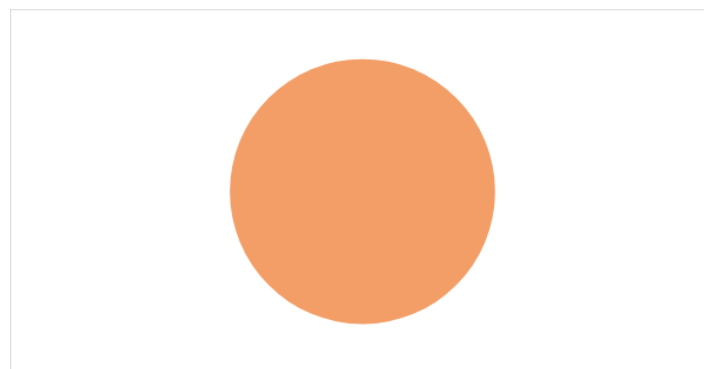


Gambar 15. Diagram Pemanfaatan Ilmu dalam Kegiatan Pembelajaran

Form evaluasi pada sesi 3 telah diisi oleh 11 peserta. Adapun hasil dari evaluasi sesi 3 adalah sebagai berikut:

1. Penyampaian materi topik "Memanfaatkan Platform Quizizz" oleh narasumber sangat bermanfaat dan mudah dipahami.

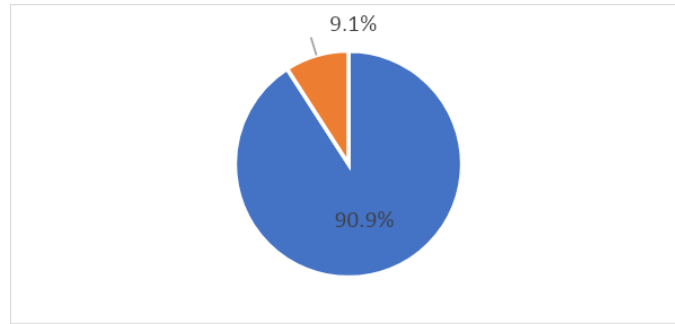
Sebanyak 63.6% dari responden atau sekitar 7 orang menjawab sangat setuju dan 36.4% responden atau sekitar 4 orang menjawab setuju. Diagram respon peserta terhadap materi yang disampaikan oleh narasumber ke-3 dapat dilihat pada diagram di bawah ini.



Gambar 16. Diagram Kebermanfaatan Materi

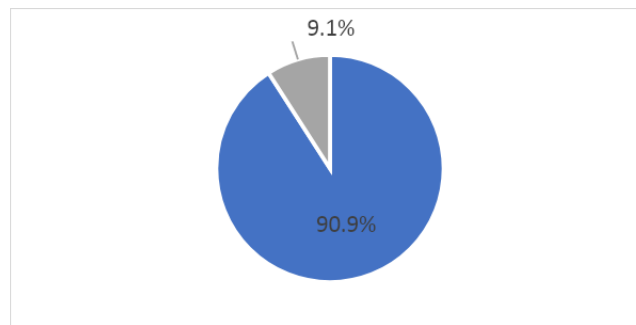
2. Sesi 3 berlangsung dengan baik dan interaktif (dua arah).

Sebanyak 90.9% dari responden atau sekitar 10 orang menjawab sangat setuju dan 9.1% responden atau sekitar 1 orang menjawab setuju. Diagram respon peserta terhadap keberlangsungan pelatihan dapat dilihat pada diagram di bawah ini.



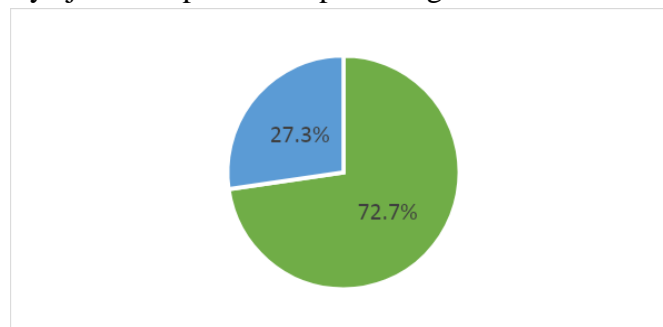
Gambar 17. Diagram Keberlangsungan Pelatihan

3. Peserta memperoleh informasi dan pengetahuan yang lebih luas dari narasumber pada sesi 3
Sebanyak 90.9% dari responden atau sekitar 10 orang menjawab sangat setuju dan 9.1% responden atau sekitar 1 orang menjawab setuju. Diagram respon peserta terhadap perolehan informasi dan pengetahuan dapat dilihat pada diagram di bawah ini.



Gambar 18. Diagram Perolehan Informasi dan Pengetahuan

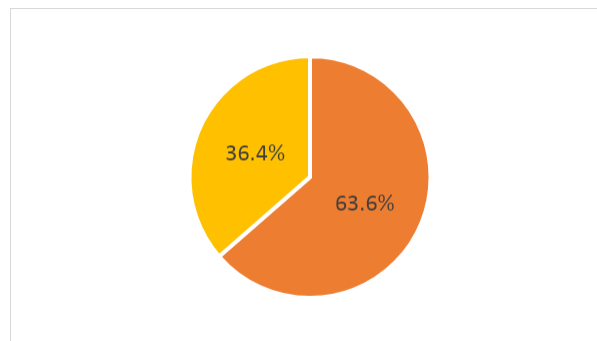
4. Sesi tanya jawab dalam pelatihan sesi 3 berlangsung efektif dan dapat menjawab pertanyaan peserta.
Sebanyak 72.7% dari responden atau sekitar 8 orang menjawab sangat setuju dan 27.3% responden atau sekitar 3 orang menjawab setuju. Diagram respon peserta terhadap efektifitas sesi tanya jawab dapat dilihat pada diagram di bawah ini.



Gambar 19. Diagram Efektifitas Sesi Tanya Jawab

5. Peserta dapat memanfaatkan ilmu yang diperoleh dari sesi 2 ini dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari.

Sebanyak 63.6% dari responden atau sekitar 7 orang menjawab sangat setuju dan 36.4% responden atau sekitar 4 orang menjawab setuju. Diagram respon peserta terhadap pemanfaatan ilmu dalam kegiatan pembelajaran dapat dilihat pada diagram di bawah ini.



Gambar 20. Diagram Pemanfaatan Ilmu dalam Kegiatan Pembelajaran

Hasil dari pelatihan ini yaitu peserta dapat membuat lembar kerja desain pembelajaran, membuat soal latihan untuk siswa dengan menggunakan aplikasi wordwall dan quizizz sesuai dengan materi yang telah disampaikan oleh narasumber.

Hasil-hasil yang dicapai dalam Pelatihan Menciptakan Pembelajaran Daring yang Menyenangkan Menggunakan Platform sederhana dengan **menerapkan pendekatan *project based learning*** sejalan dengan temuan-temuan penelitian berikut ini. Penelitian tentang *project based learning* dilakukan oleh (Anuchit, Ekkamol, & Poolsak, 2019) pada International Conference on Power, Energy and Innovation (ICPEI), Pattaya, THAILAND dengan judul *Design of Training Media for Internet of Things Training Based on Project-based Learning: A Case Study of Smart Factory Industry. International Conference on Power, Energy and Innovation.*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa evaluasi program pelatihan sangat baik dalam diskusi kelompok tentang pembelajaran berbasis proyek. Para profesional memberikan saran yang memungkinkan peserta untuk bekerja bersama, berpikir, menganalisis dan memecahkan masalah dengan lebih baik. Pembelajaran berbasis proyek memungkinkan mereka untuk menerapkan keterampilan dan menyelesaikan masalah di bidang pekerjaan nyata. (Hwee, Koh, Herring, & Foon, 2010) dengan judul penelitian *Project-based learning and student knowledge construction during asynchronous : Internet and Higher Education.* Pada penelitian ini ditemukan bahwa pembelajaran berjalan konsisten selama pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek dan non-proyek. Meskipun demikian, dalam diskusi online selama pembelajaran berbasis proyek ditemukan bahwa tingkat konstruksi pengetahuan oleh pemelajar lebih meningkat. Hal ini ditunjukkan dengan diwujudkan dan diintegrasikan gagasan-gagasan ke dalam solusi yang rasional. Sebaliknya, posting online siswa di luar pembelajaran berbasis proyek menunjukkan tingkatan yang rendah dalam berbagi informasi dan eksplorasi ide.

5. KESIMPULAN (*Conclusions*)

Tujuan dari kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat Menciptakan Pembelajaran Daring yang Menyenangkan dengan Platform Sederhana yaitu sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran daring yang dilakukan oleh para guru, telah terlaksana dengan baik dan mencapai hasil yang diharapkan. Walaupun tidak dapat dipungkiri bahwa terdapat beberapa

keterbatasan, seperti waktu yang kurang panjang untuk berlatih dan berdiskusi. Namun dengan memfasilitasi guru dengan rekaman materi yang bisa diulang-ulang, diharapkan guru-guru dapat belajar sendiri maupun secara kolaboratif. Guru juga dapat melatih kemampuannya secara mandiri dan berkeinginan menerapkannya dalam proses pembelajarannya. Juga dalam pelatihan secara luring, hanya dapat memfasilitasi belajar sejumlah guru saja karena dibatasi oleh aturan berkumpul pada masa pandemic.

Sesuai dengan saran dari para peserta, sebaiknya diadakan sesi khusus untuk pelatihan langsung atau praktek menggunakan aplikasi yang difasilitasi langsung oleh para fasilitator, karena belum dimungkinkan dalam kondisi pandemic ini maka disarankan ekolah perlu menindak lanjuti kegiatan pelatihan daring ini dengan kegiatan berbagi pengetahuan di sekolah masing-masing, melalui kegiatan mentoring maupun *coaching* sehingga akan lebih berdampak bagi peningkatan mutu pembelajaran.

6. DAFTAR PUSTAKA (*References*)

- Anuchit, N., Ekkamol, B., & Poolsak, K. (2019). Design of Training Media for Internet of Things Training Based on Project-based Learning: A Case Study of Smart Factory Industry. *International Conference on Power, Energy and Innovation (ICPEI)*. <https://doi.org/10.1109/ICPEI47862.2019.8944994>
- Asrori, Wibowo A.M., M., Effartinni, I. H., & Wahyuningtyas, D. P. (2020). Pendampingan Pemanfaatan Teknologi dalam Desain Pembelajaran Daring pada MGMP PAI SMK Kab. Blitar di masa pandemi covid-19. *Jurnal Penelitian (BOPTN) UIN Maulana Malik Ibrahim Malang*, 3.
- Hwee, J., Koh, L., Herring, S. C., & Foon, K. (2010). Project-based learning and student knowledge construction during asynchronous online discussion. *The Internet and Higher Education*, 13(4), 284–291. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2010.09.003>
- Januszewski, A., & Molenda, M. (2008). *Educational Technology*. New York: Lawrence Erlbaum Associates.
- Mudjiman. (2008). *Belajar Mandiri*. Surakarta: LPP UNS.
- Suparman. (2014). *Desain Instruksional Modern*. Jakarta: Erlangga.