

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK PEMBELAJARAN JARAK JAUH DI TENGAH PANDEMI COVID-19

Nur Hanifah Yuninda, Daryanto, Parjiman, Muksin, Yuli Maulida
Universitas Negeri Jakarta hanifah@unj.ac.id

Abstract

Learning Media Development Training for Distance Learning in the Middle of the Covid-19 Pandemic which was carried out in Pulau Panggang Village, North Seribu Islands District, Seribu Islands Administration as one of the guidance for the Electrical Engineering Education Study Program, Faculty of Engineering, State University of Jakarta in the field of Community Service (PPM). This activity is one of the programs that are given continuously every year as part of the application of knowledge and skills in the community. The method used is the one group pretest posttest design method, namely research that provides a pretest (pretest) before being given treatment, after being given treatment then giving a final test (posttest). Meanwhile, at the time of presentation of training materials using online lecture techniques, online demonstrations; online discussions during zoom meetings or in discussion forums on the Google Classroom platform; as well as improving practical/Psychomotor skills in the form of assignments uploaded to Google Classroom, as well as pretest and posttest using the Quizizz application. Participants are teachers with a total of 18 participants. The training materials provided include (1) learning media that supports distance learning (online), (2) Synchronous mode online learning media with Zoom Meeting and Google Meet, and (3) Asynchronous mode online learning media with Google Classroom. The training activities are carried out online from August to September 2021. The results obtained from this activity show an average score increase of 60,46% and an effectiveness rate of 66,8%

Keywords: online learning; teacher; learning media.

Abstrak

Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran untuk Pembelajaran Jarak Jauh di Tengah Pandemi Covid19 yang pelaksanaannya di Kelurahan Pulau Panggang Kecamatan Kepulauan Seribu Utara Kabupaten Administrasi Kepulauan Seribu sebagai salah binaan Program Studi Pendidikan Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta dalam bidang Pengabdian Pada Masyarakat (PPM). Kegiatan ini merupakan salah satu program yang diberikan secara berkesinambungan setiap tahunnya sebagai bagian pengampliasian ilmu pengetahuan dan ketrampilan di masyarakat. Metode yang digunakan adalah metode one grup pretest-posttest design yaitu penelitian yang memberikan tes awal (pretest) sebelum diberikan perlakuan, setelah diberikan perlakuan barulah memberikan tes akhir (posttest). Sementara pada saat pemaparan materi pelatihan menggunakan teknik ceramah secara online, demontrasi secara online; diskusi secara online saat zoom meeting atau pada forum diskusi di platform google classroom; serta meningkatkan ketrampilan praktik/Psikomotorik berupa penugasan yang di-upload pada Google Classroom, serta pretest dan posttest menggunakan aplikasi Quizizz. Peserta adalah guru-guru dengan jumlah peserta 18 orang. Materi pelatihan yang diberikan meliputi (1) Media pembelajaran yang mendukung pembelajaran jarak jauh (daring), (2) Media pembelajaran daring mode Synchronous dengan Zoom Meeting dan Google Meet, dan (3) Media pembelajaran daring mode Asynchronoudengan dengan Google Classroom. Kegiatan pelatihan dilaksanakan secara darung pada bulan Agustus sampai dengan September tahun 2021. Hasil yang diperoleh dari kegiatan ini menunjukkan kenaikan nilai rata-rata sebesar 60,46% dan dengan tingkat keefektifan sebesar 66,8%

Kata Kunci: pembelajaran online; guru; media pembelajaran.

1. PENDAHULUAN (Introduction)

Munculnya jenis virus baru yang disebut sebagai virus Corona, kemudian diresmikan dengan nama baru oleh WHO pada tanggal 11 Februari 2020 sebagai Covid-19 berdampak mengubah tatanan kehidupan manusia di seluruh dunia dan di segala bidang termasuk bidang

Pendidikan. Dalam upaya melindungi warga Indonesia dari risiko penularan, Presiden Jokowi menetapkan peraturan tentang Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) melalui Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 21 Tahun 2020 tentang Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) dan mulai berlaku sejak 1 April 2020.

Imbas dari PSBB untuk menangani penyebaran Covid-19, dihentikannya pembelajaran secara tatap muka dan beralih ke pembelajaran jarak jauh (daring). Berbagai tantangan harus dihadapi demi berlangsungnya pendidikan di Indonesia. Adapun sejumlah tantangan yang harus dihadapi oleh dunia pendidikan, baik bagi siswa maupun guru diantaranya: (1) Masih banyak sekolah yang tidak memiliki jaringan listrik dan internet, (2) Tidak banyak yang memiliki komputer/laptop sehingga proses pembelajaran PJJ hanya dilakukan dengan menggunakan ponsel, (3) Ponsel banyak memiliki keterbatasan, terutama fitur-fiturnya untuk menunjang pembelajaran dan kameranya yang terlalu kecil, (4) Banyak yang ponselnya sudah usang, sekadar bisa untuk WhatsApp tetapi tidak bisa untuk mengunduh materi dan sejenisnya, (5) Tidak semua orang memiliki uang untuk mengisi kuota internet sesuai dengan kebutuhan, (6) Bagi golongan menengah ke bawah, ponsel mereka terbatas sementara anaknya yang bersekolah lebih dari satu, (7) Banyak tenaga pengajar yang belum memiliki ketrampilan dalam melakukan pembelajaran secara daring. Hal ini jelas akan jadi persoalan, mana yang harus dapat prioritas.

Menghadapi tantangan tersebut, Kemendikbud berdasarkan persetujuan Kemenkeu memberikan subsidi kuota internet selama PJJ. Setiap siswa mendapatkan kuota internet 35 GB per bulan, guru 42 GB, dan mahasiswa-dosen 50 GB. Lebih dari itu, pengajaran di sekolah pun dituntut untuk berubah, termasuk dalam media pembelajaran dan bahan ajar yang mudah diakses dari internet yang dapat mendukung dan memudahkan dalam proses pembelajaran. Selain itu, dalam surat edaran yang diterbitkan Mendikbud Nomor 3 Tahun 2020 tentang pencegahan Covid-19 pada Satuan Pendidikan dan Nomor 36926/MPK.A/HK/2020 tentang Pembelajaran daring, para pendidik diharapkan menghadirkan proses pembelajaran menyenangkan bagi siswa (Sari et al., 2020).

Belajar dari rumah atau belajar *online* diartikan sebagai memindahkan proses belajar mengajar dari sekolah ke rumah-rumah para pelajar (Setiani, 2020). Media pembelajaran merupakan piranti untuk membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien (Dwijayani, 2019). Media dalam pembelajaran, memegang peranan penting dalam mencapai sebuah tujuan belajar. Hubungan komunikasi antara guru dan peserta didik akan lebih baik dan efisien jika menggunakan media. Saat ini penggunaan media pembelajaran lebih mengarah pada media berbasis e-learning. Di sisi lain, sekolah-sekolah di Kelurahan Pulau Panggang Kecamatan Kepulauan Seribu Utara Kabupaten Administrasi Kepulauan Seribu membutuhkan banyak perbaikan dan pengembangan salah satunya dalam hal pengembangan media pembelajaran. Saat ini mayoritas guru sebelum adanya pandemi Covid-19 mengajarkan dengan media konvensional *white board*, adanya *projector* belum sepenuhnya termanfaatkan mengingat

keterbatasan waktu dan skill guru-guru yang mengajar dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik.

Berdasarkan latar belakang di atas, sebagai seorang guru profesional harus memiliki kemampuan yang baik dalam mengelola kelas, menciptakan serta memelihara proses pembelajaran yang optimal agar tujuan dari proses belajar berjalan optimal (Ayu et al., 2021). Solusi pemecahan masalah adalah memberikan pelatihan keterampilan bagi guru-guru di Kelurahan Pulau Panggang Kecamatan Kepulauan Seribu Utara Kabupaten Administrasi Kepulauan Seribu tentang penggunaan media pembelajaran berbasis *online*.

2. TINJAUAN LITERATUR (*Literature Review*)

Kegiatan pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dimulai dengan melakukan penjangkaran peserta dari para guru-guru di Kelurahan Pulau Panggang Kecamatan Kepulauan Seribu Utara Kabupaten Administrasi Kepulauan Seribu.

Selanjutnya agar peserta pelatihan dapat bertambah kompetensi pada ranah kognitif dan psikomotorik serta mampu menerapkannya dalam pengajaran di sekolah, maka diberikan materi pelatihan sebagai berikut:

1. Memberikan penjelasan tentang jenis-jenis Media Pembelajaran,
2. Media pembelajaran berbasis *online* yang *real time* (*Synchronous learning*) dan *non real time* (*Asynchronous learning*),
3. Kelebihan dan kekurangan masing-masing *platform* (*Zoom*, *Google Meet*, dan *Google Classroom*)
4. Teknik pembuatan akun pada *platform Zoom* dan *Google Meet* untuk pembelajaran daring *real time* dan *Google Classroom* serta *Youtube* untuk pembelajaran daring yang *non real time*.
5. Praktik pembuatan media pembelajaran berupa video menggunakan *OBS Studio* atau hasil rekaman dari *Zoom Meeting*.

3. METODE PELAKSANAAN (*Materials and Method*)

Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat yang pada awalnya direncanakan dilaksanakan secara tatap muka, harus terealisasi secara *online* menggunakan *platform Zoom Meeting*, dikarenakan pandemi dan adanya PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar) sejak tanggal 16 Maret 2020. Adapun metode yang digunakan dalam Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran untuk Pembelajaran Jarak Jauh di Tengah Pandemi Covid-19 di Kelurahan Pulau Panggang Kecamatan Kepulauan Seribu Utara Kabupaten Administrasi Kepulauan Seribu adalah metode *one grup pretest posttest design* yaitu penelitian yang memberikan tes awal (*pretest*) sebelum diberikan perlakuan, setelah diberikan perlakuan barulah memberikan tes akhir (*posttest*). Sementara pada saat pemaparan materi pelatihan menggunakan teknik ceramah secara *online*, demonstrasi secara *online*; diskusi secara *online* saat *zoom meeting* atau pada forum diskusi di *platform google classroom*; serta

meningkatkan ketrampilan praktik/Psikomotorik berupa penugasan yang di-*upload* pada Google Classroom, serta *pretest* dan *posttest* menggunakan aplikasi Quizizz.

Keempat metode/teknik yang digunakan selama pelatihan sebagaimana disebutkan di atas dapat dijelaskan sebagai berikut :

Metode Ceramah

Metode ini digunakan pada awal kegiatan dengan terlebih dahulu peserta P2M mengerjakan *pretest*, dan setelahnya diberi kajian teori pendukung terkait dengan jenis-jenis media pembelajaran dan media pembelajaran yang menarik untuk digunakan pada pembelajaran daring baik yang *real time* maupun yang tidak *real time*.

Metode Demonstrasi/ peragaan

Metode ini dilakukan setelah peserta diberi kajian teori, kemudian dilanjutkan dengan demonstrasi bagaimana menggunakan media pembelajaran berbasis *online* yang *real time* yaitu *Zoom Cloud Meeting* dan *Google Meet*, serta yang tidak *real time* yaitu *Google Classroom*. Kemudian peserta juga diberi pelatihan membuat video pembelajaran yang menarik dengan menggunakan aplikasi *OBS Studio* yang dapat merekam pelaksanaan pembelajaran secara penuh yaitu apapun yang dibuka pada tampilan komputer/laptop peserta (guru) bersama apa yang ditangkap oleh kamera peserta (guru). Terakhir guru juga diberikan pelatihan bagaimana membuat akun pada kanal *youtube* dan meng-*upload* video pembelajaran yang telah dibuat ke dalam kanal *youtube*-nya.

Metode Diskusi/tanya jawab

Metode ini digunakan setelah peserta diberi penjelasan teori serta mendemonstrasi, agar peserta yang belum dapat memahami dan masih ada keraguan dapat melakukan diskusi/tanya jawab. Tanya jawab dilakukan oleh peserta dengan bertanya langsung atau mengetikkan pertanyaan pada kolom *chat* saat pelatihan dilakukan secara *online* melalui *Zoom meeting*, dan dilanjutkan tanya jawab menggunakan *platform chat whatsapp*.

Metode ketrampilan praktik/Psikomotorik

Metode ini dilakukan pada akhir kegiatan, peserta diminta membuat langsung media pembelajaran dalam bentuk video menggunakan aplikasi *OBS Studio* sesuai dengan mata pelajaran yang diampu oleh masing-masing guru agar benar-benar memahami secara teoritis serta praktis lalu meng-*upload*-nya di *youtube*.

Penelitian ini dilakukan dengan beberapa tahapan, untuk mempermudah penelitian dibuat terlebih dahulu diagram alir seperti pada gambar 1 berikut:



Gambar 1. Langkah - Langkah Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian yang dilaksanakan yaitu penelitian eksperimen dengan pendekatan *pre-experimental design*. Penelitian dengan pendekatan *pre-experimental design* yang dipilih adalah satu kelompok *pretest-posttest* (*One-Group Pretest-Posttest Design*). Dalam desain ini para subjek sebelum diberi perlakuan diberi *pretest*. Desain ini dapat digambarkan seperti pada tabel 1. Sampel dalam penelitian ini seluruhnya adalah guru-guru di Kelurahan Pulau Panggang Kecamatan Kepulauan Seribu Utara Kabupaten Administrasi Kepulauan Seribu yang berjumlah 18 orang.

Tabel 1. Desain Eksperimen

Pre-test	Perlakuan	Post-test
Y_1	X	Y_2

Keterangan: Y_1 = pemberian tes sebelum materi diberikan, Y_2 = pemebrian tes setelah materi diberikan, X = perlakuan

Teknik kategorisasi standar yang ditetapkan oleh Depdiknas (2005) tercantum pada tabel 2:

Tabel 2. Teknik Kategorisasi Standar berdasarkan Ketetapan Pendidikan Nasional

Interval	Kategori
0 – 34	Sangat Rendah
35 – 54	Rendah
55 – 64	Sedang
65 – 84	Tinggi
85 – 100	Sangat Tinggi

Analisis data hasil pelatihan meliputi analisis deskriptif dan analisis kuantitatif, sehingga diperoleh nilai efektifitas dari hasil pelatihan. Berikut langkah-langkah penyusunan analisis data yang dilakukan:

Analisis Statistik Deskriptif

Perhitungan nilai rata-rata (Mean) dengan rumus :

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^k f_i \cdot x_i}{\sum_{i=1}^k f_i} \quad (\text{Arikunto, 2006}) \quad (1)$$

Perhitungan nilai Median data berkelompok dengan menggunakan titik tengah dengan rumus:

$$M_e = x_{ii} + \left(\frac{\frac{n}{2} - f_{kii}}{f_i} \right) p \quad (2)$$

Perhitungan nilai modus dengan nilai tengah kelas interval menggunakan rumus:

$$M_o = b + \left(\frac{b_1}{b_1 + b_2} \right) \cdot p \quad (3)$$

Perhitungan simpangan rata-rata (*mean deviation*) yaitu rata-rata jarak antara nilai-nilai data menuju rata-ratanya atau rata-rata penyimpangan absolut data dari rata-ratanya. Simpangan rata-rata termasuk ke dalam ukuran penyebaran data seperti halnya Varian dan Standar Deviasi, kegunaannya untuk mengetahui seberapa jauh nilai data menyimpang dari rata-ratanya. Perhitungan simpangan rata-rata menggunakan rumus:

$$SR = \frac{\sum_{i=1}^k f_i |x_i - \bar{x}|}{\sum_{i=1}^k f_i} \quad (4)$$

Analisis Kuantitatif

Dalam penelitian hasil pelatihan *One Grup Pretest-Posttest (experiment design)* yang dilakukan, uji N-Gain Score digunakan karena ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* melalui uji *paired sample t test*.

Adapun Normalized gain atau N-Gain Score dapat dihitung dengan persamaan berikut ini:

$$\text{N-Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}} \quad (5)$$

dengan skor ideal adalah nilai tertinggi yang dapat diperoleh

Kategori perolehan N-Gain Score dapat ditentukan berdasarkan nilai N-Gain maupun dari nilai N-Gain dalam bentuk persentase. Pembagian kategori perolehan nilai N-Gain dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Pembagian Skor Gain

Kriteria 1 Keterangan N-Gain Skor	$g \geq 0,7$	Tinggi
	$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
	$g \leq 0,3$	Rendah

Sementara pembagian kategori perolehan N-Gain dalam bentuk persentase dapat mengacu pada tabel 4.

Tabel 4. Kategori Tafsiran Efektifitas N-Gain

Kriteria 2 Keterangan N-Gain Skor (%)	< 40	Tidak Efektif
	40 - 55	Kurang Efektif
	56 - 75	Cukup Efektif
	> 76	Efektif

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

Berdasarkan data yang dikumpulkan, dari temuan penelitian telah direkapitulasi kemudian dianalisis untuk mengetahui efektivitas pelatihan pengembangan media pembelajaran untuk pembelajaran jarak jauh di tengah pandemi covid-19 dengan peserta guru-guru di Kelurahan Pulau Panggang Kecamatan Kepulauan Seribu Utara Kabupaten Administrasi Kepulauan Seribu.

Tabel 5. Deskriptif Statistik

	N	Minimum	Maksimum	Median	Mean
Pre-test eksperimen	18	10	100	55	47,78
Post-test eksperimen	18	40	90	65	76,67

Dari tabel 5, nilai maksimum dan minimum sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) pelatihan mengalami kenaikan. Nilai rata-rata juga mengalami kenaikan yang cukup signifikan sebesar 60,46%.

Tabel 6. Distribusi Nilai dan Frekuensi *Pretest* Sebelum Dilaksanakan Pelatihan

Nilai	Titik Tengah x_i	Frekuensi f_i	Frekuensi Kumulatif		$x_i - \bar{x}$	$f_i \cdot x_i$	$f_i \cdot x_i - \bar{x} $
			f_k				
0-34	17	5	5		29,19	85	145,97
35-54	44,5	7	12		1,69	311,5	11,86
55-64	59,5	2	14		13,31	119	26,61
65-84	74,5	3	17		28,31	223,5	84,92
85-100	92,5	1	18		46,31	92,5	46,31

Jumlah	18	831,5 315,67
--------	----	--------------

Tabel 6 menunjukkan distribusi nilai sebelum diberikan materi pelatihan dengan perolehan nilai rata-rata sebesar 46,19, median sebesar 45,93, modus sebesar 40,21 dan simpangan rata-rata sebesar 17,54.

Setelah diberikan materi pelatihan seluruh perolehan nilai yang dianalisis (tabel 7) menunjukkan perbaikan dengan perolehan nilai rata-rata sebesar 82,17, median sebesar 88,14, modus sebesar 92,28 dan simpangan rata-rata sebesar 12,63.

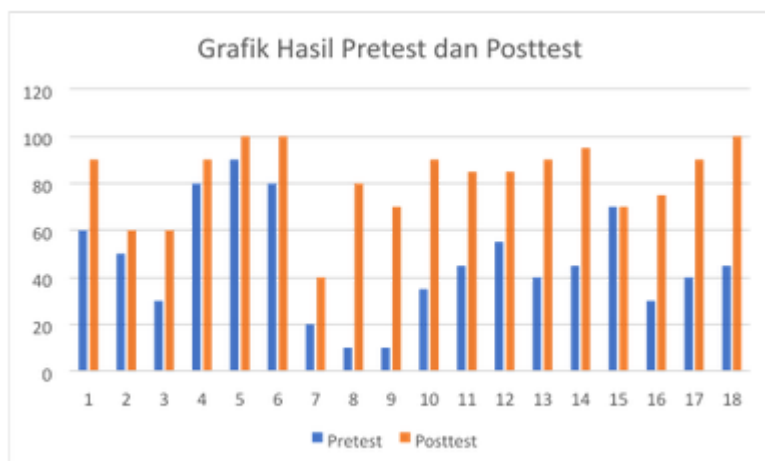
Tabel 7. Distribusi Nilai dan Frekuensi *Posttest* Setelah Dilaksanakan Pelatihan

Nilai	Titik Tengah x_i	Frekuensi f_i	Frekuensi Kumulatif f_k	$ x_i - \bar{x} $	$f_i \cdot x_i$	$f_i \cdot x_i - \bar{x} $
0-34	17	0	0	65,17	0	0,00
35-54	44,5	1	1	37,67	44,5	37,67
55-64	59,5	2	3	22,67	119	45,33
65-84	74,5	4	7	7,67	298	30,67
85-100	92,5	11	18	10,33	1017,5	113,67
Jumlah		18			1479	227,33

Tabel 8. Distribusi Nilai *Pretest* dan *Posttest* untuk Perhitungan N-Gain Score

N	PRETEST		POSTEST		Posttest- Pretest	Skor Ideal Pretest 100	N-Gain Score	N-Gain Score %
	NILAI	KET	NILAI	KET				
1	60	sedang	90	sangat tinggi	30	40	0,8	75,0
2	50	rendah	60	sedang	10	50	0,2	20,0
3	30	sangat rendah	60	sedang	30	70	0,4	42,9
4	80	tinggi	90	sangat tinggi	10	20	0,5	50,0
5	90	sangat tinggi	100	sangat tinggi	10	10	1,0	100,0
6	80	tinggi	100	sangat tinggi	20	20	1,0	100,0
7	20	sangat rendah	40	rendah	20	80	0,3	25,0
8	10	sangat rendah	80	tinggi	70	90	0,8	77,8
9	10	sangat rendah	70	tinggi	60	90	0,7	66,7
10	35	rendah	90	sangat tinggi	55	65	0,8	84,6
11	45	rendah	85	sangat tinggi	40	55	0,7	72,7
12	55	sedang	85	sangat tinggi	30	45	0,7	66,7
13	40	rendah	90	sangat tinggi	50	60	0,8	83,3
14	45	rendah	95	sangat tinggi	50	55	0,9	90,9
15	70	tinggi	70	tinggi	0	30	0,0	0,0
16	30	sangat rendah	75	tinggi	45	70	0,6	64,3
17	40	rendah	90	sangat tinggi	50	60	0,8	83,3
18	45	rendah	100	sangat tinggi	55	55	1,0	100,0
Jumlah	775		1380			Rata-rata	0,7	66,8
Ket.						Keterangan	Sedang	Cukup Efektif

Berdasarkan data yang diperoleh pada tabel 8 dan grafik pada gambar 2, kegiatan P2M Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran untuk Pembelajaran Jarak Jauh di Tengah Pandemi Covid-19 bagi guru-guru di Kelurahan Pulau Panggang Kecamatan Kepulauan Seribu Utara Kabupaten Administrasi Kepulauan Seribu yang dilakukan secara daring melalui *Zoom Cloud Meeting* menghasilkan perolehan N-Gain Score sedang sebesar 0,7 atau dapat dikatakan cukup efektif dengan persentase keefektifan sebesar 66,8%.



Gambar 2. Grafik Perbandingan Distribusi Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat yang dilakukan merupakan implementasi dari keahlian yang dimiliki baik sesuai dengan mata kuliah yang diampu, bidang keahlian maupun hasil penelitian yang dilakukan. Target Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran untuk Pembelajaran Jarak Jauh di Tengah Pandemi Covid-19 bagi guru-guru di Kelurahan Pulau Panggang Kecamatan Kepulauan Seribu Utara Kabupaten Administrasi Kepulauan Seribu dapat diuraikan sebagai berikut: (1) Peserta mengetahui tentang jenis-jenis Media Pembelajaran berbasis *online*; (2) Peserta mengetahui tentang media pembelajaran berbasis *online* yang menarik; (3) Peserta memiliki ketrampilan dalam melaksanakan pembelajaran daring secara *real time*; (4) Peserta memiliki keterampilan dalam pembuatan video pembelajaran yang menarik dan efektif.

Luaran Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran untuk Pembelajaran Jarak Jauh di Tengah Pandemi Covid-19 bagi guru-guru di Kelurahan Pulau Panggang Kecamatan Kepulauan Seribu Utara Kabupaten Administrasi Kepulauan Seribu dapat diuraikan sebagai berikut: (1) Peserta mengetahui tentang jenis-jenis Media Pembelajaran berbasis *online*; (2) Peserta mengetahui tentang media pembelajaran berbasis *online* yang menarik; (3) Peserta memiliki ketrampilan dalam melaksanakan pembelajaran daring secara *real time*; (3) Peserta memiliki keterampilan dalam pembuatan video pembelajaran yang menarik dan efektif; (4) Dokumentasi kegiatan dalam bentuk video dan akan di-*upload* pada

channel Youtube; (5) Artikel pada media massa lokal yang meliput kegiatan P2M yang dilakukan secara daring menggunakan *Zoom Meeting*.



Gambar 3. Tampilan *platform* Zoom Meeting Saat Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Pembelajaran Jarak Jauh di Tengah Pandemi Covid-19

5. KESIMPULAN (*Conclusions*)

Beberapa kesimpulan yang diperoleh melalui kegiatan pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran untuk Pembelajaran Jarak Jauh di Tengah Pandemi Covid-19 dalam rangka Pengabdian Pada Masyarakat (P2M) adalah sebagai berikut: (1) Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran untuk Pembelajaran Jarak Jauh di Tengah Pandemi Covid-19 dilaksanakan secara *online* dalam skala nasional di bulan Agustus sampai dengan September 2021; (2) Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran untuk Pembelajaran Jarak Jauh di Tengah Pandemi Covid-19 menerapkan penelitian eksperimen dengan pendekatan *pre-experimental design* yang dipilih adalah satu kelompok *pretest-posttest (One-Group Pretest-Posttest Design)* (3) Antusias dan motivasi yang cukup dari peserta pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran untuk Pembelajaran Jarak Jauh di Tengah Pandemi Covid-19 menjadikan kegiatan cukup efektif dengan tingkat efektifitas sebesar 66,8%; (4) Menambah pengetahuan dan ketrampilan peserta pelatihan dalam menggunakan media/*platform* untuk pembelajaran *online*. (5) *Platform* Zoom Meeting lebih mudah digunakan peserta bila dibandingkan dengan Google Meet. (6) Peserta masih menggunakan versi tidak berbayar baik untuk menggunakan *platform* Google Meet ataupun Zoom Meeting, sehingga fitur yang dapat digunakan pun terbatas.

Saran

Hasil evaluasi menunjukkan dari 45 peserta hanya 18 yang mengerjakan *pretest* dan *posttest*. Sehingga hanya 18 yang digunakan sebagai sample dalam analisa hasil pelatihan untuk perolehan yang lebih objektif. Hal ini dapat disebabkan pelaksanaan pelatihan secara daring memiliki mekanisme pengawasan yang berbeda dengan bila dilaksanakan secara tatap muka. Selain itu penggunaan *platform* Quizizz memang memiliki kelebihan dalam ketepatan waktu peserta dalam mengerjakan *pretest-posttest*, namun Quizizz yang di-*setting* waktu pengerjaannya bahkan juga dibatasi durasi pengerjaan tiap soalnya menyebabkan peserta

yang tertinggal tidak dapat mengerjakannya. Sehingga untuk pelaksanaan pelatihan ke depannya, diperlukan mekanisme yang lebih baik untuk memastikan seluruh peserta benar-benar mengerjakan *pretest*, *posttest*, dan tugas evaluasi akhir tepat waktu sesuai batas waktu yang ditetapkan.

6. DAFTAR PUSTAKA (*References*)

- Ayu M, Sari FM, Muhaqiqin, M. 2021. Pelatihan Guru dalam Penggunaan Website Grammar Sebagai Media Pembelajaran selama Pandemi. *Al-Mu'awanah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. 2(1): 49–55.
- Dwijayani NM. 2019. Development of Circle Learning Media to Improve Student Learning Outcomes. *Journal of Physics: Conference Series*. 1321(2): 171–187.
- Kalkulator Statistika. 2021. Diakses pada 27 Agustus 2021, dari <https://www.rumusstatistik.com/2021/08/kalkulator-statistika.html>
- Liu AN, Ilyas I. 2020. Pengaruh Pembelajaran Online Berbasis Zoom Cloud Meeting Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Fisika Universitas Flores. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Keilmuan*. 6(1): 34-38.
- Nismalasari, Santiani, Rohmadi M. 2016. Penerapan Model Pembelajaran Learning Cycle Terhadap Keterampilan Proses Sains dan Hasil Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Getaran Harmonis. *Jurnal EduSains*. 4(2): 74-94.
- Raharjo S. 2019. Cara Menghitung N-Gain Score Kelas Eksperimen dan Kontrol dengan SPSS. SPSS Indonesia Olah Data Statistik dengan SPSS. [diunduh 2021 Agustus 27]. Tersedia pada: <https://www.spssindonesia.com/2019/04/cara-menghitung-n-gainscore-spss.html>
- Sari W, Rifki AM, Karmila M. 2020. Analisis Kebijakan Pendidikan Terkait Implementasi Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Darurat Covid 19. *Jurnal MAPPESONA*. 1: 12.
- Setiani A. 2020. Efektivitas Proses Belajar Aplikasi Zoom di Masa Pandemi dan Setelah Pandemi Covid-19. Seminar Nasional Pascasarjana UNNES. [diunduh 2021 Agustus 10]. Tersedia pada: <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpsasca/article/download/605/523>
- Solikha N, Suchainah, Rasyida I. 2020. Efektifitas Pembelajaran *E-Learning* Berbasis *Schoology* Terhadap Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa X Ips Man Kota Pasuruan. *Jurnal Ilmiah Edukasi & Sosial*. 11(1): 31-42.