

## PELATIHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DARING DI ERA NEW NORMAL PADA GURU SMA NEGERI 2 DEWANTARA

Nia Astuti<sup>1</sup>, Nurhayati<sup>2</sup>, Yuhafliza<sup>3</sup>, Nurmina<sup>4</sup>, Wirdatul Isnani<sup>5</sup>  
<sup>1,2,3,4,5</sup>Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Almuslim, Indonesia  
[niaastuti89@gmail.com](mailto:niaastuti89@gmail.com)<sup>1</sup>, [nurhayati09.nur@gmail.com](mailto:nurhayati09.nur@gmail.com)<sup>2</sup>, [yuhafliza5@gmail.com](mailto:yuhafliza5@gmail.com)<sup>3</sup>,  
[minabahasa1885@gmail.com](mailto:minabahasa1885@gmail.com)<sup>4</sup>, [wirdatul.isnani93@gmail.com](mailto:wirdatul.isnani93@gmail.com)<sup>5</sup>

### ABSTRAK

**Abstrak:** Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini bertujuan untuk melatih guru-guru terutama guru di SMA Negeri 2 Dewantara dalam menyusun dan mengembangkan media pembelajaran sebagai salah satu komponen bahan ajar berbasis daring di era new normal. Pada kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini, pemateri atau nara sumber mengajari, mengarahkan, dan melatih guru untuk menggunakan aplikasi *Whatsapp*, *Google Clasroom*, *Google Meet*, dan *Zoom* di dalam pembelajaran berbasis daring. Metode pelaksanaan kegiatan ini secara garis besar terdiri atas 5 metode, yaitu (1) Identifikasi dan analisis masalah yang dialami oleh guru-guru. (2) Sosialisasi dalam menyusun bahan ajar berbasis daring dan multimedia kepada guru-guru untuk dikembangkan di dalam pembelajaran. (3) Simulasi atau *peer teaching*. (4) Pendampingan implementasi pembelajaran. (5) Evaluasi. Berdasarkan hasil dari pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis daring di era new normal di SMA Negeri 2 Dewantara dapat diketahui bahwa penggunaan aplikasi *whatsapp grup* sudah dikombinasikan menjadi pembelajaran daring menggunakan aplikasi lainnya, yaitu 32% memanfaatkan aplikasi *Google Clasroom*, 4% telah menggunakan *google meet*, 10% menggunakan aplikasi *zoom*, dan 52% pemanfaatan *blended learning*.

**Kata Kunci:** Pelatihan; Pengembangan; Bahan Ajar; Berbasis Daring.

**Abstract:** *This Community Service (PkM) is entitled Training on Development of Online-Based Teaching Materials in the New Normal Era for Teachers at SMA Negeri 2 Dewantara Aceh Utara which aims to train teachers, especially teachers at SMA Negeri 2 Dewantara in compiling online-based teaching materials in the new era. normal. In this Community Service (PkM) activity, the speaker or resource person teaches, directs and trains teachers to use the Whatsapp, Google Clasroom, Google Meet, and Zoom applications in online-based learning. The method of implementing this activity generally consists of 5 methods, namely (1) Identification and analysis of problems experienced by teachers. (2) Socialization in compiling online and multimedia-based teaching materials for teachers to be developed in learning. (3) Simulation or peer teaching (4) Assistance in implementing learning. (5) Evaluation, After measuring the level of ability and understanding of participants or teachers in understanding and developing online-based learning media, the results obtained are 32% uses google classroom application, 4% uses google meet, 10% uses the zoom application, and 52% already uses blanded learning.*

**Keywords:** *Training; Development; Teaching Materials; Online Based.*



#### Article History:

Received: 10-02-2021  
Revised : 17-03-2021  
Accepted: 19-03-2021  
Online : 22-04-2021



*This is an open access article under the  
CC-BY-SA license*

## A. LATAR BELAKANG

Paradigma pendidikan di era new normal memberikan suatu hal yang baru bagi para pelaku pendidikan. New normal menjadikan proses pendidikan harus beradaptasi dengan segala perubahan yang terjadi baik kualitas maupun kuantitanya (Zuraini & Nurhayati, 2021). Pelaku pendidikan di era new normal harus mampu menciptakan suatu proses pembelajaran yang kreatif sehingga akan menghasilkan siswa yang berprestasi. Berdasarkan surat edaran Kemendikbud No. 4 tahun 2020 mengenai pelaksanaan proses belajar, menyatakan bahwa proses pembelajaran akan dilakukan dari rumah melalui pembelajaran daring. Hal ini dilakukan agar proses pembelajaran tetap dilaksanakan sebagaimana mestinya sehingga siswa dapat belajar seperti biasa.

Pembelajaran daring atau belajar dalam jaringan merupakan sebuah pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dan dilaksanakan dengan jarak jauh memanfaatkan berbagai media online (Jayul & Irwanto, 2020). Dengan adanya pembelajaran daring maka diharapkan siswa dapat memiliki kebebasan mengenai waktu belajar dan siswa juga dapat belajar dimanapun dan kapanpun (Dewi, 2020); (Usman et al., 2020); (Sadikin & Hamidah, 2020); (Putri et al., 2021); (Malyana, 2020); (Lakoriha et al., 2019); (Adhe, 2018). Selain itu, pembelajaran daring juga dapat saling berkomunikasi serta berdiskusi secara *online* antara guru dan siswa (Riyanda et al., 2020). Guru dituntut untuk berinovasi dalam menggunakan model pembelajaran daring sehingga dapat memotivasi siswa dalam proses pembelajaran (Anugrahana, 2020). Salah satu hal yang harus dikuasai oleh guru dan siswa dalam pembelajaran daring yaitu harus mampu menggunakan teknologi digital (Nurhayati, 2020); (Fatwa, 2020).

Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran daring menjadi modal utama dalam keberhasilan suatu proses pembelajaran di era new normal (Nurhayati & Zuhra, 2020). Hal ini dikarenakan teknologi digital menjadi pusat pembelajaran sehingga dapat menjadikan proses pembelajaran berjalan dengan baik. Selain itu, teknologi digital juga memiliki hal yang negatif bagi sebagian orang sehingga pemanfaatannya tidak maksimal. Persepsi negatif mengenai penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran merupakan salah satu hambatan yang menyebabkan guru kurang memanfaatkan kemampuannya dalam proses pembelajaran daring. Guru masih banyak yang hanya menggunakan satu aplikasi saja dalam pembelajaran daring yaitu hanya menggunakan aplikasi *whatsapp group*. Apabila hal ini masih terjadi maka pembelajarannya akan monoton dan siswa menjadi kurang termotivasi dalam proses pembelajaran daring.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka akan diberikan pelatihan kepada guru SMA Negeri 2 Dewantara mengenai pengembangan bahan ajar berbasis daring. SMA Negeri 2 Dewantara dipilih karena guru-guru

yang melakukan proses pembelajaran belum terlalu paham mengenai pembelajaran daring. Pelatihan ini diberikan kepada guru-guru SMA Negeri 2 Dewantara sebagai bekal dalam menggunakan berbagai aplikasi dalam pembelajaran daring sehingga akan menjadikan proses belajar menjadi menarik. Pelatihan ini secara garis besar akan memberikan wawasan dalam mengaplikasikan pembelajaran berbasis daring kepada guru di SMA Negeri 2 Dewantara agar lebih berinovasi serta kreatif dalam proses pembelajaran, sehingga siswa lebih aktif dan bersemangat dalam menjalani proses belajar.

Selanjutnya, guru juga harus mampu mendesain bahan ajar semenarik mungkin dan memanfaatkan berbagai teknologi digital sebagai penunjang dalam melakukan proses pembelajaran baik secara daring maupun luring. Berdasarkan berbagai permasalahan yang telah diuraikan, adapun tujuan dari pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini adalah untuk melatih guru-guru SMA Negeri 2 Dewantara dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis daring di era new normal.

## **B. METODE PELAKSANAAN**

Pelaksanaan pelatihan ini dilakukan di SMA N 2 Dewantara, pada bulan 26 Oktober sampai dengan 14 November 2020. Dalam melaksanakan pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis daring para guru yang ikut berkontribusi di dalam pelatihan ini sebanyak 30 peserta. Guru-guru ini, 60% usianya sudah mencapai 50 tahun ke atas, sehingga kurang mampu dalam mengaplikasikan pembelajaran berbasis IT atau digital. Untuk itu, di dalam penyampaian memerlukan metode Andragogi (Knowles et al., dalam Herawati, 2020:1044).

Adapun secara penyampaiannya pelaksanaan kegiatan ini secara garis besar terdiri atas 5 metode, yaitu sebagai berikut.

1. Identifikasi dan analisis masalah yang dialami oleh guru-guru. Identifikasi ini dilakukan untuk mengetahui seberapa besar permasalahan yang dihadapi dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis daring di dalam pembelajaran saat pandemi Covid 19 melanda dan juga di era New Normal.
2. Sosialisasi dalam menyusun bahan ajar berbasis daring dan multimedia kepada guru-guru untuk dikembangkan di dalam pembelajaran. Sosialisasi ini, memberikan penjelasan dan paparan mengenai pemanfaatan media berbasis daring dan multimedia dalam mengembangkan bahan ajar yang inovatif, kreatif dan menarik minat siswa untuk melakukan proses belajar yang menyenangkan.
3. Simulasi atau *peer teaching*. Metode ini melakukan sesi simulasi atau percobaan kepada guru-guru dalam hal mengembangkan bahan ajar yang inovatif, kreatif dan menyenangkan. Sesi ini dapat memberikan beberapa tutorial atau video-vidio yang dapat memudahkan guru dalam

mengembangkan media pembelajaran berbasis daring dengan menggunakan multimedia.

4. Pendampingan implementasi pembelajaran. Pendampingan merupakan sebuah kegiatan yang memberdayakan peserta atau guru-guru. Dalam metode ini penyaji atau nara sumber berperan sebagai fasilitator, dinamisator dan komunikator terhadap sebuah kegiatan yang dilakukan pada pengembangan media pembelajaran berbasis daring.
5. Evaluasi, metode terakhir yaitu melakukan pengukuran tingkat kemampuan dan pemahaman peserta atau guru-guru dalam memahami dan mengembangkan bahan ajar berbasis daring, serta mengaplikasikan media pembelajaran berbasis daring dengan berbantuan multimedia di dalam melakukan proses belajar mengajar bersama peserta didik. Evaluasi ini, berdasarkan hasil tes kemampuan guru di dalam mengaplikasikan media pembelajaran berbasis daring.

### **C. HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **1. Pemanfaatan Aplikasi Pembelajaran Daring**

Dalam mengimplementasikan media pembelajaran berbasis daring dimasa pandemi adalah sebuah terobosan yang efektif dan inovasi. Penggunaan sistem pembelajaran berbasis daring di tengah pandemi COVID 19 yang melanda seluruh dunia, dapat membantu sistem pembelajaran di setiap jenjang pendidikan. Pembelajaran secara daring ini sekilas tampak sederhana. Aktivitas belajar akan berlangsung seperti biasa dengan kurikulum yang sedang berjalan saat ini. Namun, pada kenyataannya pembelajaran secara daring ini tidak sesederhana yang dibayangkan. Sistem pembelajaran berbasis daring tersebut membutuhkan banyak hal yang harus dipersiapkan serta memiliki sejumlah hambatan yang perlu diatasi. Hambatan-hambatan tersebut terkait dengan cara pembelajaran, materi, bahan ajar dan biaya dalam proses pembelajaran daring.

Pemanfaatan pembelajaran dengan adanya sentuhan teknologi dapat mengubah paradigma pembelajaran, yang awalnya hanya menggunakan pembelajaran secara konvensional dan diinovasikan menjadi pembelajaran yang aktif, kreatif, menyenangkan serta berbasis digital atau web (Astuti & Iku, 2020). Meski saat ini, berbagai model dan metode yang ditawarkan baik melalui aplikasi berbasis digital, bertema pendidikan maupun yang dikemas melalui inovasi multimedia disarankan dapat meningkatkan keefektifan pembelajaran di era new normal, namun masih saja terdapat guru-guru yang masih belum paham penggunaan pembelajaran berbasis daring.

Sebagai upaya dalam memecahkan persoalan pembelajaran daring maka tim pengabdian melakukan kegiatan pemberian materi tentang pembelajaran daring kepada mitra seperti dalam gambar 1 berikut.

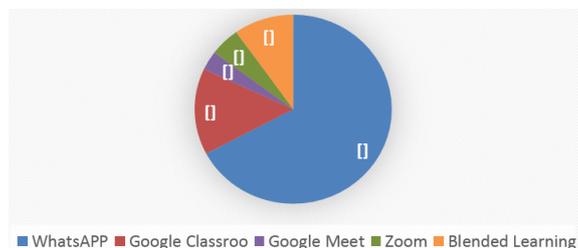


Gambar 1. Sesi Pemberian Materi

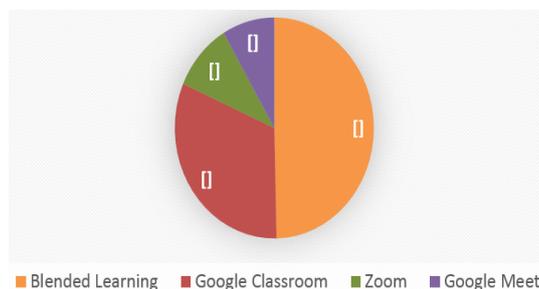
## 2. Media-media Pembelajaran Pembelajaran Berbasis Daring

Berdasarkan perkembangannya di *era new normal* ini pemerintah menerapkan dua sistem pembelajaran, yaitu secara daring dan luring. Pembelajaran daring merupakan program penyelenggaraan kelas belajar berbasis internet dengan menggunakan perangkat atau media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi online, seperti *Whatsapp*, *Google Clasroom*, *Google Meet*, *Zoom*, dan sejenisnya. Dalam pelaksanaannya pembelajaran menggunakan aplikasi tersebut membutuhkan jaringan internet dan paket data karena harus terfokus pada penerapan *E-Learning*. Sistem pembelajaran ini bertujuan untuk memudahkan siswa dan guru. Keuntungan yang didapat oleh siswa, mereka tidak perlu membawa buku yang banyak dan dan tebal untuk mempelajari suatu materi. Siswa hanya perlu mencari dan mengunduh *e-book* atau video pembelajaran sehingga memudahkan mereka untuk belajar di mana saja dan kapan saja tanpa takut kehilangan atau ketinggalan materi. Keuntungan yang didapatkan oleh guru, yaitu guru tidak selalu menjadi patokan untuk sumber belajar, sehingga siswa diberikan kesempatan untuk belajar secara mandiri, sistem pembelajaran yang lebih bersifat fleksibel, serta guru juga dapat meningkatkan keinovatifan dalam menyampaikan konten materi pada siswa. Namun, dalam hal ini masih ada guru yang memiliki hambatan dalam menggunakan aplikasi online, seperti *Whatsapp*, *Google Clasroom*, *Google Meet*, *Zoom*, *Blanded Learning*, dan sejenisnya.

Adapun hasil dari perkembangan pemanfaatan media pembelajaran dalam mengimplementasikan bahan ajar berbasis daring sebelum dan sesudah dilakukan pelatihan Pengabdian Kepada Masyarakat (PkM) kepada guru-guru di SMAN 2 Dewantara seperti terlihat dalam gambar 2 dan gambar 3 berikut.



**Gambar 2.** Pemanfaatan Media Pembelajaran Sebelum Dilakukan Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Daring



**Gambar 3.** Pemanfaatan Media Pembelajaran Setelah Dilakukan Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Daring

#### a. Pemanfaatan Aplikasi *Whatsapp*

Aplikasi *Whatsapp* adalah sebuah aplikasi penyampaian pesan secara instan dalam lintas platform pada smartphone. Aplikasi ini dapat digunakan di dalam pembelajaran saat pandemi COVID 19 melanda sejumlah daerah di Indonesia. Di dalam mengaplikasikannya guru-guru atau pendidik dapat mengirimkan bahan ajar yang dapat di pelajari siswa secara jarak jauh. Awal mula guru atau pendidik membuat sebuah grup kelas atau grup mata pelajaran yang kemudian dapat mengirim atau men-share materi yang akan dibahas atau dipelajari siswa. Pada aplikasi *Whatsapp* guru atau pendidik dapat mengupload atau mengirimkan video singkat atau materi ajar. Akan tetapi pada aplikasi *Whatsapp* tidak dapat mengirim video dan file dalam resolusi yang lebih besar, namun aplikasi ini dapat dengan mudah diaplikasikan oleh banyak orang bahkan oleh guru dan siswa di dalam menjalankan proses belajar mengajar.

Pemanfaatan aplikasi *whatsapp* merupakan aplikasi pertama yang digunakan oleh guru di SMAN 2 Dewantara pada saat pembelajaran daring diterapkan. Pada hasil observasi awal sebelum dilakukan pelatihan, sebanyak 67% guru menggunakan aplikasi *whatsapp*. Guru-guru mulai mengirimkan pesan dan materi melalui grup mata pelajaran, akan tetapi materi atau bahan ajar yang diunggah oleh guru masih berupa penjelasan singkat dan tugas. Untuk mengembangkan inovasi pembelajaran pada tahap pemberian bahan ajar melalui aplikasi *whatsapp*, maka pelatihan dalam kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PkM) ini mengarahkan guru-guru untuk mengembangkan

media-media berbasis daring dengan bantuan multimedia lainnya yang dapat memberikan banyak pencerahan dan inovasi di dalam pembelajaran. Salah satunya dengan mengarahkan dan membimbing guru-guru untuk membuat video singkat mengajar atau mencari video pembelajaran di youtube serta membuat e-materi atau e-modul dalam bentuk pdf yang dapat menjadi bahan baca atau materi oleh siswa. Akan tetapi, setelah dilakukannya pelatihan, penggunaan aplikasi ini mulai digabungkan dengan media lainnya, seperti gabungan *Blended Learning* dengan pembelajaran tatap muka.

#### **b. Pemanfaatan Aplikasi *Google Classroom***

Aplikasi kedua yang banyak dimanfaatkan dalam pembelajaran daring yaitu aplikasi *Google Classroom*. Aplikasi ini sekilas terbilang sulit, akan tetapi ketika sudah dipelajari aplikasi ini merupakan salah satu aplikasi yang mudah dan inovatif dilakukan dalam pembelajaran. Aplikasi *Google Classroom* ini adalah sebuah aplikasi yang dapat mengunggah atau mengupload bahan ajar kepada siswa dengan lebih jelas dan lebih kreatif. Aplikasi ini dapat mempermudah guru dalam memberikan pembelajaran. Dikemas dalam sebuah kelas yang dapat memudahkan guru dan siswa dalam berdiskusi dan berkomunikasi.

Pada kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini, pemateri atau nara sumber mengajari dan mengarahkan guru untuk menggunakan aplikasi *Google Classroom* di dalam pembelajaran berbasis daring. Guru-guru diarahkan untuk membuat kelas di dalam aplikasi tersebut, kemudian membagikan kode masuk dalam kelas yang telah disiapkan oleh guru. Di dalam aplikasi *Google Classroom* yang telah disiapkan terdapat 4 kolom kegiatan di dalamnya, yaitu:

- 1) Forum, digunakan untuk berdiskusi antara guru dan siswa. Guru dapat membuka pembelajaran, mengarahkan untuk memulai pembelajaran dengan doa, dan memberi arahan terhadap materi yang akan di ajarkan pada saat pembelajaran daring dimulai.
- 2) Tugas kelas. Pada kolom tugas kelas guru sudah menyiapkan dan mengupload bahan ajar yang dapat diunduh oleh siswa di dalam pembelajaran. Dalam aplikasi ini bahan ajar yang dapat diunggah dalam resolusi yang lebih besar, sehingga guru dapat mengupload video mengajar, file *Power Point* yang telah dirancang, serta e-modul yang sudah disiapkan. Bahan ajar tersebut dapat diupload oleh guru di dalam kolom tugas kelas. Tidak hanya dapat mengupload bahan ajar, akan tetapi guru juga dapat melakukan presensi kehadiran siswa, sehingga siswa dapat melakukan presensi kehadiran dan mengunggah materi atau bahan ajar di dalamnya. Guru juga dapat memberikan batas waktu dalam melakukan presensi kehadiran dan mengunggah materi ajar,

sehingga kedisiplinan siswa di dalam pembelajaran dapat dibentuk.

- 3) Anggota. Kolom anggota merupakan kolom yang dapat melihat anggota atau siswa yang aktif di dalam classroom. Guru dapat menambahkan dan mengeluarkan anggota di dalam kolom anggota tersebut.
- 4) Nilai. Pada kolom nilai guru dapat melihat aktivitas pengerjaan tugas oleh siswa dan dapat melihat seberapa keterlambatan siswa dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru.

Dari pelatihan dalam kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini, guru sangat antusias dalam mempelajari aplikasi *Google Classroom* di dalam mengunggah atau mengupload bahan ajar berbasis daring. Adanya peningkatan dalam pemanfaatan aplikasi ini yang awal mula sebelum dilakukan pelatihan sebanyak 15% menjadi 32% setelah dilakukan pelatihan terhadap pemanfaatan aplikasi *Google Classroom*.

### c. Pemanfaatan Aplikasi *Google Meet*

Aplikasi *Google Meet (Hangouts Meet)* merupakan sebuah aplikasi atau software yang dapat digunakan di dalam pembelajaran. Aplikasi ini dapat menampilkan guru dan siswa secara virtual, seolah-olah guru dan siswa berada secara tatap muka. Namun, pemanfaat aplikasi ini jarang digunakan oleh guru-guru di SMA N 2 Dewantara. Dari hasil observasi awal, sebanyak 3% guru menggunakan aplikasi *Google Meet* di dalam pembelajaran. Oleh karena itu, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini juga mengarahkan guru untuk mempelajari aplikasi ini. Pemanfaatan aplikasi ini dapat digunakan secara virtual yang menampilkan kegiatan dan dapat melihat siswa secara langsung meski dilakukan di rumah atau jarak jauh. Di dalam aplikasi ini, guru dapat memberikan penjelasan, arahan dan pembelajaran yang dapat didengar langsung oleh siswa. Tidak hanya itu, guru juga dapat melakukan presentasi dan menampilkan bahan ajar yang dapat dijelaskan kepada siswa. Aplikasi ini juga sangat efektif digunakan di dalam pembelajaran daring di era new normal. Hasil dari kegiatan ini, terdapat peningkatan 4% penggunaan aplikasi ini di dalam pembelajaran yang dilakukan guru.

### d. Pemanfaatan Aplikasi *Zoom Cloud Meeting*

*Zoom Cloud Meeting* atau sering disebut dengan *Zoom* merupakan sebuah aplikasi yang hampir sama penggunaannya dengan *Google Meet*. Aplikasi ini dapat dilakukan secara konferensi jarak jauh. Sebuah aplikasi yang dapat dipakai di dalam metode pembelajaran berbasis daring. *Zoom* memiliki aplikasi yang dapat menyediakan layanan konferensi jarak jauh dengan menggabungkan konferensi video, pertemuan online, diskusi, obrolan, hingga kolaborasi seluler.

Aplikasi *Zoom* ini, memiliki beberapa kelebihan, yaitu dapat melakukan meeting sampai dengan 100 partisipan, pengguna dapat menjadwalkan meeting lewat fitur *Schedule* (jadwal), pengguna bisa mengirimkan teks saat rapat sedang berlangsung, aplikasi *Zoom* ini, dapat bekerja pada perangkat *Android*, *Windows*, *iOS*, dan *Mac*. Sementara itu, aplikasi ini juga memiliki beberapa kekurangan, salah satunya setiap kegiatan online hanya dapat berlangsung selama 40 menit, kecuali pengguna memilih aplikasi ini yang berbayar.

Sebelum dilakukannya pelatihan ada 5% guru di SMAN 2 Dewantara menggunakan aplikasi ini. Di dalam melatih guru-guru di SMAN 2 Dewantara dalam kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini, pemateri menjelaskan penggunaan *Zoom Cloud Meeting* di dalam pembelajaran daring. Pemateri juga melatih guru-guru untuk dapat mengembangkan bahan ajar berbasis daring yang dapat diupload di dalam aplikasi ini. Pemateri mengajarkan langkah-langkah penggunaan aplikasi *Zoom Cloud Meeting* dalam dua acara, yaitu menggunakan *android* dan menggunakan *windows*. Dari hasil pelatihan yang diberikan adanya peningkatan pengguna. Terdapat 10% guru telah menggunakan aplikasi ini di dalam proses belajar mengajar.

#### e. Pemanfaatan Aplikasi *Blended Learning*

Pemanfaatan teknologi di dunia pendidikan dapat mengubah sistem pembelajaran konvensional menjadi pembelajaran yang moderen dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi. Pemanfaatan tersebut dapat digunakan dengan memanfaatkan *blended learning* sebagai media pembelajaran. Sejatinya, pemanfaatan TIK dalam pembelajaran memberikan manfaat baik bagi pendidik dan siswa. *Blended learning* merupakan pembelajaran yang dapat mengkombinasikan aspek terbaik dari pembelajaran online, aktivitas tatap muka terstruktur, dan praktek dunia nyata (Astuti et al., 2019). Sistem pembelajaran online, latihan di kelas, dan pengalaman *on-the-job* akan memberikan pengalaman berharga bagi diri mereka". *Blended learning* juga menggunakan pendekatan yang memberdayakan berbagai sumber informasi yang lain.

Berkaitan dengan pembelajaran, pemanfaatan teknologi informasi dalam setting *e-learning* diperlukan keterampilan guru dan dosen dalam mengemas dan membuat materi ajar, serta merancang pembelajaran agar dapat melaksanakan pembelajaran secara efektif. Dalam rancangan pembelajaran (desain instruksional) di dalamnya terdapat proses yang memandu perancang dalam hal ini guru dan dosen untuk mendesain, mengembangkan, dan menerapkan materi ajar (konten *elearning*). Dengan memanfaatkan infrastruktur dan aplikasi yang tersedia pada jaringan internet atau dalam aplikasi android ponsel yang akan digunakan untuk mengakses materi ajar yang dikemas

dalam *e-learning* diharapkan dapat meningkatkan hasil dan kualitas belajar siswa atau mahasiswa (Masitoh, 2018).

Sementara itu Allen et al. (Husamah, 2014) mencoba menguraikan perbedaan antara online learning dan Blended learning berdasarkan persentase konten yang dikirim atau disampaikan secara online. Dikatakan online program jika lebih dari 80 persen program contentnya disampaikan secara online dan dikatakan *Blended* program apabila 30 sampai 79 persen program content-nya disampaikan online. Secara lebih terperinci, pendapat Allen et al., (Astuti et al., 2019) sebagaimana ditunjukkan dalam table 1 berikut.

**Tabel 1.** Perbedaan Model-model Pembelajaran

Proporsi Konten terkirim secara online	Jenis Pembelajaran	Deskripsi Setiap Jenis
0%	Tradisional	Pembelajaran dengan konten dikirim tidak secara online, disampaikan dalam bentuk tulisan atau lisan
1 to 29%	Diifasilitasi Web	Pembelajaran menggunakan fasilitas web untuk memfasilitasi sesuatu yang sangat penting dalam pembelajaran tatap muka. Menggunakan sebuah course management system (CMS)/sistem pengelolaan perkuliahan atau halaman web , misalnya untuk mempostkan silabus dan soal/bahan ujian.
30 to 79%	Blended/ Hybrid	Pembelajaran dengan memadukan sistem online dan tatap muka. Proporsi substansi konten menggunakan online, kadang menggunakan diskusi online, dan kadang menggunakan pertemuan tatap muka.
80+%	Online	Sebuah pembelajaran yang sebagian besar atau bahkan seluruhnya menggunakan sistem online. Jenis ini tidak menggunakan tatap muka sama sekali.

Dari penjelasan pada Tabel 1 pemanfaatan *blended learning* dipandang sebagai sebuah pendekatan yang efektif bagi pendidik dan siswa dalam mengkombinasikan antara pembelajaran tatap muka dengan potensi TIK. Hal ini yang menjadikan pembelajaran dengan menggunakan *Blended learning* sangat tinggi digunakan oleh guru-guru di SMAN 2 Dewantara.

Penggabungan antara pembelajaran *offline* dan *online* dijadikan sebagai sebuah inovasi yang dapat memberikan banyak manfaat di dalam menyampaikan bahan ajar kepada siswa. Hal ini sesuai dengan hasil yang diperoleh pada gambar 3 di atas, terdapat 52% pemanfaatan *blended learning* digunakan oleh guru, dibandingkan dengan aplikasi lainnya.

#### D. SIMPULAN DAN SARAN

Pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis daring di era new normal di SMA Negeri 2 Dewantara telah terlaksana dengan baik dan sangat bermanfaat bagi guru dalam menyusun dan mengembangkan media pembelajaran berbasis daring di era new normal. Guru-guru di sekolah tersebut telah mampu menggunakan beberapa aplikasi dalam menyusun media pembelajaran sebagai salah satu komponen bahan ajar secara berkesinambungan. Selain itu guru-guru telah mampu mengembangkan kemampuan atau kompetensi diri di bidang TIK. Hal ini sesuai dengan tujuan dari kegiatan ini, yaitu agar guru-guru mampu mengaplikasikan media pembelajaran berbasis daring sebagai upaya peningkatan kualitas proses belajar mengajar di era new normal.

Beberapa aplikasi online, seperti *Whatsapp*, *Google Clasroom*, *Google Meet*, *Zoom*, dan sejenisnya merupakan sistem pembelajaran yang bertujuan untuk memudahkan siswa dan guru selama masa new normal akibat atau dampak dari pandemic covid-19. Kehadiran aplikasi-aplikasi tersebut dianggap sangat menguntungkan guru dan siswa dalam menyusun media pembelajaran dan evaluasi sebagai umpan balik selama pembelajaran tatap muka maupun pembelajaran jarak jauh.

Berdasarkan hasil dari pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis daring di era new normal di SMA Negeri 2 Dewantara dapat diketahui bahwa penggunaan aplikasi *whatsapp grup* sudah dikombinasikan menjadi pembelajaran daring menggunakan aplikasi lainnya, yaitu 32% memanfaatkan aplikasi *Google Clasroom*, 4% telah menggunakan *google meet*, 10% menggunakan aplikasi *zoom*, dan 52% pemanfaatan *blended learning*.

Pemanfaatan *blended learning* juga dianggap sebagai suatu pendekatan yang efektif bagi guru dan siswa dalam mengkombinasikan antara pembelajaran tatap muka dengan potensi TIK. Penggabungan antara pembelajaran *offline* dan *online* dinilai inovatif dan dapat memberikan banyak manfaat dalam menyampaikan bahan ajar kepada siswa. Untuk penelitian dan pengabdian selanjutnya, peneliti berharap dapat melanjutkan penelitian atau pelatihan pada bidang menyusun evaluasi dengan menggunakan aplikasi atau game yang menarik dan menyenangkan bagi guru-guru di sekolah.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Tim penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak SMAN 2 Dewantara yang telah berkontribusi di dalam kegiatan pengabdian ini sehingga terlaksana dengan baik.

## DAFTAR RUJUKAN

- Adhe, K. R. (2018). Model Pembelajaran Daring Matakuliah Kajian PAUD Di Jurusan PG PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. *Journal Of Early Childhood Care & Education*, 1(1), 26–31.
- Anugrahana, A. (2020). Hambatan, Solusi dan Harapan : Pembelajaran Daring selama Masa Pandemi Covid-19 oleh Guru Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 282–289.
- Astuti, N., Fauza, H., & Yuhafliza, Y. (2019). Digital-Based Literature Learning as an Optimization Effort to Increase Educational Values of Millennial Children. *Proceedings Of The 28th International Conference On Literature: "Literature as of Source Of Wisdom"*, 65–74. <https://doi.org/10.24815/V1i1.14402>
- 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.
- Dewi, W. A. F. (2020). Dampak Covid-19 terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55–61.
- Fatwa, A. (2020). Pemanfaatan Teknologi Pendidikan di Era New Normal. *Indonesian Journal of Instructional Technology*, 1(2), 20–30.
- Herawati, Susetya. (2020). Pelatihan Packging Produk Unggulan Masyarakat Desa Wisata. *JMM: Jurnal Masyarakat Mandiri*, 4(6), 1040-1048.
- Husamah, H. (2014). *Pembelajaran Bauran (Blended Learning)*. Malang: Prestasi Pustaka.
- Jayul, A., & Irwanto, E. (2020). Model Pembelajaran Daring sebagai Alternatif Proses Kegiatan Belajar Pendidikan Jasmani Di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 6(2), 190–199.
- Lakoriha, R. P., Wowor, H. F., & Paturusi, S. D. E. (2019). Pengembangan Sistem Pengelolaan Pembelajaran Daring untuk Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Teknik Informatika Vol*, 13(4), 1–6.
- Malyana, A. (2020). Pelaksanaan Pembelajaran Daring dan Luring dengan Metode Bimbingan Berkelanjutan pada Guru Sekolah Dasar di Teluk Betung Utara Bandar Lampung. *Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Indonesia*, 2(1), 67–76.
- Masitoh, S. (2018). Blended Learning Berwawasan Literasi Digital suatu Upaya Meningkatkan Kualitas Pembelajaran dan Membangun Generasi Emas 2045. *Proceedings Of The Icecrs*, 1(3), 13–34. <https://doi.org/10.21070/Picecrs.V1i3.1377>
- Nurhayati, N. (2020). Pengaruh Peer Teaching Berbantuan Aplikasi SPSS terhadap Kemampuan Penguasaan Konsep pada Materi Statistika. *Jurnal Gammath*, 5(2), 72–78.
- Nurhayati, N., & Zuhra, F. (2020). Analisis Tingkat Kepuasan Mahasiswa FKIP Matematika Universitas Almuslim Terhadap Pemanfaatan E-Learning di Era Pandemi Covid 19. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Al-Qalasadi*, 4(2), 83–90.
- Putri, A. P., Rahhayu, R. S., Suswandari, M., & Ningsih, P. A. R. (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., Herlina, K., & 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-19. *Biodik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 6(1), 214–224.
- Usman, M., Mari, M., Hasbi, H., Muhammad, R., & Genda, A. (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.
- Zuraini, Z., & Nurhayati, N. (2021). Efektifitas Pembelajaran E-Learning Diera New Normal. *Genta Mulia*, XII(1), 130–136.