

## Sumber Belajar, Media Komunikasi, dan Desain Pembelajaran yang Direkomendasikan Pada Masa Pandemi COVID-19

Noer Saudah<sup>1</sup>, Nurul Hikmah<sup>2</sup>, Inayah<sup>3</sup>, Sri Suryanti<sup>4</sup>, Risna Zubaidah<sup>5</sup>, Syaharuddin<sup>6</sup>

<sup>1</sup>Keperawatan, STIKes Bina Sehat PPNI, Indonesia

<sup>2</sup>PGSD, Universitas Widya Gama Mahakam, Indonesia

<sup>3</sup>Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, Indonesia

<sup>4</sup>Pendidikan Matematika, Universitas Muhammadiyah Gresik, Indonesia,

<sup>5</sup>Administrasi Rumah Sakit, STIKes Ar Rahma Mandiri, Indonesia,

<sup>6</sup>Pendidikan Matematika, Universitas Muhammadiyah Mataram, Indonesia

[noersaudah15@gmail.com](mailto:noersaudah15@gmail.com)<sup>1</sup>, [nuruluwgm@gmail.com](mailto:nuruluwgm@gmail.com)<sup>2</sup>, [inayah@walisongo.ac.id](mailto:inayah@walisongo.ac.id)<sup>3</sup>, [srisuryanti13@gmail.com](mailto:srisuryanti13@gmail.com)<sup>4</sup>, [risnazubaidah13@gmail.com](mailto:risnazubaidah13@gmail.com)<sup>5</sup>, [syaharuddin.ntb@gmail.com](mailto:syaharuddin.ntb@gmail.com)<sup>6</sup>

**Abstrak:** Tujuan dilaksanakan kegiatan ini yakni untuk meningkatkan pemahaman guru atau mahasiswa sebagai calon guru dalam meningkatkan output pembelajaran di kelas berbasis online baik dari penggunaan sumber belajar, media komunikasi, maupun metode pembelajaran yang direkomendasikan. Metode yang dilakukan adalah sosialisasi, diskusi dan tanya jawab via *Zoom Meeting*, sedangkan proses evaluasi menggunakan angket skala Likert 5 *option*. Hasil evaluasi dari 126 peserta yang hadir menunjukkan bahwa tingkat pemahaman peserta rata-rata sebesar 79,77%. Salah satu indikator yang masih rendah nilainya yakni penguasaan peserta dalam mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Google Site*. Hal ini karena kendala pada jaringan internet yang kurang kuat sehingga membutuhkan proses yang lama sehingga berdampak pada beberapa langkah yang belum dijelaskan secara detail.

**Kata kunci:** sumber belajar; media komunikasi; desain pembelajaran

**Abstract:** The purpose of this activity is to improve the understanding of teachers or students as prospective teachers in increasing the output of learning in online-based classes both from the use of learning resources, communication media, and recommended methods of defense. The method is socialization, discussion and Q&A via *Zoom Meeting*, while the evaluation process uses Likert 5 option scale questionnaire. The evaluation results of the 126 participants present showed that the average level of understanding of participants was 79.77%. One indicator that is still low in value is the mastery of participants in developing learning media using *Google Site*. This is because the constraints on the internet network are less powerful so it requires a long process so that it has an impact on some steps that have not been explained in detail.

**Keywords :** learning resources; communication media; learning design



**Article History:**

Received: 25-10-2021

Revised : 17-12-2021

Accepted: 18-12-2021

Online : 27-12-2021



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license

## A. Pendahuluan

Proses pembelajaran pada masa pandemi COVID-19 merupakan hal penting yang harus diperhatikan. Karena pendidikan merupakan salah satu sektor yang menjadi perhatian publik terutama siswa dan orangtua. Para peneliti menyimpulkan bahwa sumber belajar menjadi kendala utama yang dihadapi oleh siswa dan orangtua (Al Hakim, 2021), (Wahyono et al., 2020), selanjutnya media komunikasi yang digunakan juga hambatan karena tidak adanya sarana ataupun kuota internet yang tentunya tidak sedikit perlu disiapkan oleh orangtua demi kelancaran proses belajar siswa (Budiman, 2021).

Sumber belajar menurut hasil penelitian banyak bersumber dari youtube, rumah belajar, ruang guru, sekolahmu, dan meja kita (Mandailina et al., 2021), (Shoumi, 2019), (Setiawati, 2019). Namun hal penting yang diperhatikan bahwa sumber belajar tersebut harus sesuai standar kurikulum yang berlaku. Artinya, guru tidak serta merta harus *share* materi kepada siswa jika tidak sesuai dengan standar kurikulum. Karena akan berdampak pada proses evaluasi akhir, dikhawatirkan siswa mengerjakan soal yang materinya belum pernah mereka dapatkan.

Di samping itu, media komunikasi juga perlu diperhatikan, syaratnya harus mudah diakses oleh siswa. Beberapa media komunikasi yang sering digunakan oleh siswa atau orangtua yakni *WhatsApp* (Daheri et al., 2020), *Telegram* (Widiyono, 2020), *Facebook Messenger* (Abdullah et al., 2020), *Google Meet* (Aisyah & Sari, 2021), *Zoom Meeting* (Hamidy, 2021), bahkan ada guru yang menggunakan *Google Classroom* (Ramadhan & Tarsono, 2020), *Schoology* (Handaini & Zulfah, 2021), dan *Learning Management System* (LMS) (Setyaningsih, 2020). Setiap lembaga pendidikan berhak menentukan aplikasi yang akan digunakan sebagai media komunikasi dengan siswa, namun harus diperhatikan bahwa aplikasi tersebut mudah diakses dan tidak menyedot kuota internet lebih banyak.

Salah satu kondisi buruk yang perlu dihindari baik oleh pemerintah maupun lembaga pendidikan adalah *learning loss*. Salah satu ciri tanda *learning loss* adalah kemampuan belajar siswa menurun dan kurangnya motivasi belajar. Oleh sebab itu, model pembelajaran yang diterapkan oleh guru sangat menentukan alur cerita proses belajar mengajar. Selama pandemi COVID-19, beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *blended learning* sangat bagus diterapkan dan dapat meningkatkan motivasi belajar (Vera Mandailina et al., 2021), (Khoiroh, 2018), dan hasil belajar siswa (Atika et al., 2020).

Hal ini menjadi salah satu perhatian para guru dan mahasiswa calon guru bahwa selama ini belum adanya regulasi terkait aplikasi mana yang harus digunakan baik sebagai sumber belajar maupun media komunikasi. Oleh sebab itu, perlunya ada sosialisasi terkait (1) hasil-hasil riset terkait penggunaan sumber belajar dan media komunikasi yang optimal digunakan, (2) tawaran desain pembelajaran jarak jauh (*daring*) pada masa pandemi COVID-19. Dari kegiatan ini diharapkan para peserta kegiatan mampu melakukan terobosan baru dengan tawaran desain pembelajaran tersebut, melakukan evaluasi dan perbaikan proses belajar mengajar di kelas.

## B. Metode Pelaksanaan

Kegiatan ini dilaksanakan secara *daring* via Zoom kolaborasi Universitas Muhammadiyah Mataram dan IKIP Siliwangi Bandung pada tanggal 5 Agustus 2021. Peserta sebanyak 126 orang berasal dari kalangan guru dan mahasiswa jurusan pendidikan sebagai calon guru. Kegiatan diawali dengan penyampaian materi dan diikuti dengan diskusi dan tanya jawab. Adapun tahapan pelaksanaan sebagai berikut.

### 1. Penyampaian Materi dan Simulasi Media

Pada tahap ini, pemateri menyampaikan beberapa hal penting yakni (1) kondisi statistik Covid-19 di Indonesia terkait kasus terkonfirmasi baru, sembuh, meninggal, dan tingkat persentase masyarakat yang sudah divaksin dan belum vaksin; (2) kebijakan pemerintah (Kemendikbud Ristek RI) dalam pembelajaran di sekolah; (3) sumber belajar dan media komunikasi pembelajaran *daring*; (4) hasil-hasil penelitian yang menggambarkan penggunaan media komunikasi via *daring* saat pandemic Covid-19; dan (5) tawaran desain pembelajaran pada masa pandemi Covid-19.

Di samping itu, pemateri juga melakukan sosialisasi dan simulasi penggunaan sumber belajar “Rumah Belajar” yang dikembangkan oleh pemerintah.

## 2. Diskusi dan Tanya Jawab

Setelah penyampaian materi, kemudian dilanjutkan diskusi dan tanya jawab dengan peserta terhadap bagian-bagian dari materi yang belum dipahami atau mencakup materi yang lebih luas berdasarkan pengalaman para guru dan dosen selama proses pembelajaran daring.

## 3. Evaluasi Kegiatan

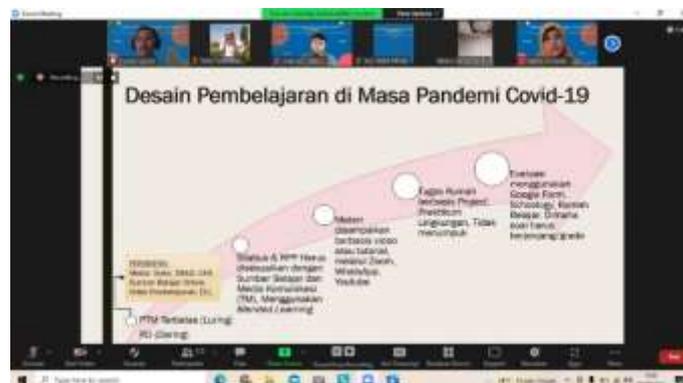
Tahap terakhir yakni evaluasi kegiatan. Pada tahap ini, pemateri menyebarkan angket via Google Form yang berisi tujuh pertanyaan dengan 5 option skala Likert. Hal ini diberikan untuk mengukur tingkat pemahaman peserta terhadap materi yang telah disampaikan.

# C. Hasil dan Pembahasan

## 1. Penyampaian Materi dan Simulasi Media

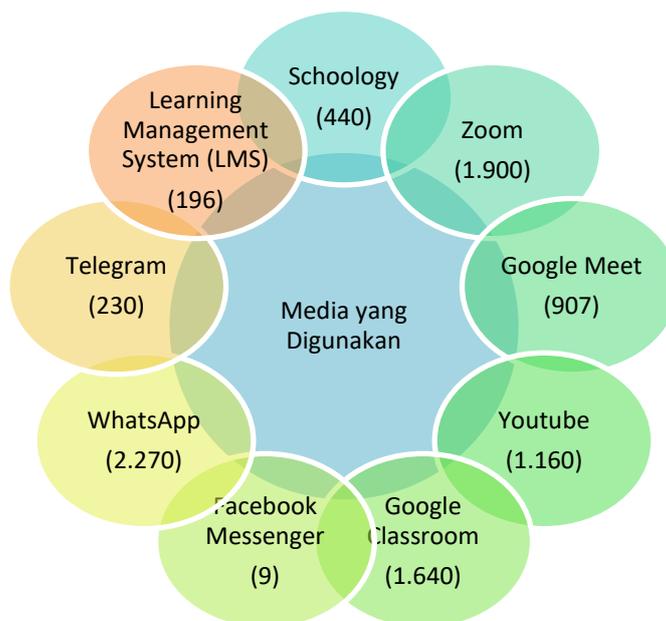
Pemateri telah menyampaikan beberapa hal penting kepada peserta yakni (1) kondisi statistik Covid-19 di Indonesia terkait kasus terkonfirmasi baru, sembuh, meninggal, dan tingkat persentase masyarakat yang sudah divaksin dan belum vaksin; (2) kebijakan pemerintah (Kemendikbud Ristek RI) dalam pembelajaran di sekolah; (3) sumber belajar dan media komunikasi pembelajaran daring; (4) hasil-hasil penelitian yang menggambarkan penggunaan media komunikasi via daring saat pandemic Covid-19; dan (5) tawaran desain pembelajaran pada masa pandemi Covid-19.

Penyampaian materi berlangsung dengan baik. Para peserta menyaksikan dengan seksama. Peserta sebanyak 126 orang berasal dari kalangan mahasiswa, guru, dan dosen telah hadir dari awal sampai akhir (penutup). Hal ini juga dibuktikan pada tahap diskusi dan tanya jawab, para peserta sangat antusias bertanya tentang sumber belajar yang baik digunakan saat pandemi COVID-19. Adapun suasana penyampaian materi dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Proses Penyampaian Materi

Selanjutnya, pada Gambar 2 menunjukkan hasil-hasil penelitian yang telah dilakukan oleh para peneliti dengan menjadikan media komunikasi sebagai objek riset. Hasil tersebut menunjukkan bahwa aplikasi WhatsApp merupakan aplikasi paling populer digunakan oleh guru dan siswa. Kemudian untuk sesi parallel dalam proses pembelajaran ternyata Zoom Meeting menjadi aplikasi yang paling banyak digunakan. Di samping itu, sumber belajar dari youtube juga banyak digunakan.



**Gambar 2.** Hasil Riset tentang Media Komunikasi

## 2. Diskusi dan Tanya Jawab

Pada sesi diskusi dan tanya jawab, beberapa pertanyaan dari peserta meliputi (1) sumber belajar dari “Rumah Belajar” apakah sudah terukur atau tidak?. Tentu hal ini menjadi hal penting, karena “Rumah Belajar” merupakan sumber belajar yang telah dikembangkan oleh pemerintah (Kemendikbud Ristek RI) yang disesuaikan dengan standar kurikulum yang berlaku; (2) selain “Rumah Belajar”, apakah ada yang lain?. Banyak sekali, sesuai diketahui sebelumnya bahwa ada 12 platform sumber belajar yang telah bekerja sama dengan pemerintah, namun tidak semua gratis dan dapat diakses seperti Rumah Belajar, Meja Kita, Kelas Pintar, Ruang Guru, Sekolahmu, *indonesiaX*, *Microsoft Office 365*, *Quipper School*, *Zenius*, *Cisco Webex*, *Icando*, bahkan Youtube. Selain itu, ada juga penelitian yang melakukan pengembangan sumber belajar secara mandiri seperti *Google for Education* dan *Learning Management System (LMS)*. Namun tidak banyak karena membutuhkan waktu, tenaga, dan kuota internet yang banyak untuk mengembangkannya.

## 3. Hasil Evaluasi Kegiatan

Pada tahap akhir, tim Abdimas melakukan evaluasi terhadap pelaksanaan kegiatan. Evaluasi dilakukan menggunakan google form berisi tujuh pertanyaan dengan skala Likert 5 option. Adapun hasil evaluasi terlihat pada Tabel 1 berikut.

**Tabel 1.** Hasil Evaluasi Kegiatan

No	Indikator	Penguasaan (%)
1	Saya memahami kondisi pandemi Covid-19 sehingga pemerintah memberlakukan Pembelajaran Tatap Muka (PTM) Terbatas dan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ)	86,28
2	Saya memahami sumber-sumber belajar yang telah bekerjasama dengan Kemendikbud Ristek RI	75,12
3	Saya memahami bahwa menyusun silabus & RPP harus disesuaikan dengan Sumber Belajar dan Media Komunikasi (TM), serta berbasis Blended Learning	77,67
4	Saya memahami bahwa materi disampaikan harus berbasis video atau tutorial serta dengan media komunikasi yang tepat seperti Zoom dan	85,81

WhatsApp.		
5	Saya memahami bahwa tugas rumah (PR) harus berbasis Project, Praktikum Lingkungan, dan tidak menumpuk	83,49
6	Saya memahami bahwa evaluasi menggunakan Google Form atau Schoology atau Rumah Belajar, dimana soal harus berjenjang/grade	79,53
7	Saya memahami cara pengembangan <i>Google Site</i> sebagai media pembelajaran di masa pandemi Covid-19	70,47
Rata-rata		<b>79,77</b>

Tabel 1 menunjukkan bahwa tingkat pemahaman peserta terhadap materi yang disampaikan rata-rata sebesar 79,77%. Indikator paling rendah adalah pemahaman peserta tentang cara pengembangan *Google Site* sebagai media pembelajaran sebesar 70,47%. Hal ini karena, pada saat penyampaian materi tentang *Google Site*, jaringan internet tidak kuat sehingga proses loading yang lama membuat peserta merasa bosan menunggu dan banyak langkah-langkah pembuatan yang belum dijelaskan secara detail.

Sehingga desain pembelajaran sebaiknya meliputi ketentuan yakni (1) penyusunan silabus dan rencana pembelajaran sebaiknya berbasis *blended learning*, (2) menggunakan sumber belajar yang sesuai standar kurikulum seperti Rumah Belajar, (3) optimalisasi penggunaan media komunikasi yang mudah diakses oleh siswa seperti WhatsApp dan Zoom Meeting, (4) tugas sebaiknya berbasis project, praktikum lapangan dan berjenjang, (5) soal evaluasi disusun menggunakan Google Form atau Schoology dengan tipe soal berbeda setiap anak.

#### D. Simpulan dan Saran

Dampak negatif dari pembelajaran jarak jauh atau daring adalah *learning loss*. Oleh sebab itu, media komunikasi, sumber belajar, dan metode pembelajaran harus didesain sebaik mungkin. Hasil-hasil penelitian menunjukkan bahwa media komunikasi yang baik digunakan adalah WhatsApp dan Zoom Meeting. Sedangkan sumber belajar dari youtube juga banyak digunakan. Namun, setiap guru harus memperhatikan sumber belajar yang baik. Oleh sebab itu, Rumah Belajar menjadi rujukan yang direkomendasikan selama pandemi COVID-19. Dari hasil evaluasi yang telah dilakukan diperoleh informasi bahwa tingkat pemahaman peserta webinar terhadap materi yang disampaikan rata-rata sebesar 79,77%. Hasil ini menunjukkan bahwa untuk kegiatan selanjutnya, disarankan penyampaian yang lebih detail tentang pengembangan media pembelajaran menggunakan *Google Site* ataupun media lainnya yang lebih optimal dan mudah diakses oleh siswa.

#### Ucapan Terima Kasih

Tim penulis mengucapkan Terima Kasih kepada Pimpinan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, UM Matarm yang telah memberikan ijin dan support sehingga kegiatan ini berjalan dengan lancar. Selanjutnya, kepada mahasiswa yang sudah antusias mengikuti kegiatan ini. Semoga dapat diterapkan secara maksimal dalam rangka mengurangi tingkat plagiat pada hasil karya ilmiahnya.

#### Referensi

- Abdullah, A. W., Achmad, N., & Fahrudin, N. C. (2020). Deskripsi Hasil Belajar Matematika Siswa Melalui Pembelajaran Daring Pada Pokok Bahasan Bangun Ruang Sisi Datar. *Euler : Jurnal Ilmiah Matematika, Sains Dan Teknologi*, 8(2), 36–41. <https://doi.org/10.34312/euler.v8i2.10324>
- Aisyah, S., & Sari, D. I. (2021). Efektivitas Penggunaan Platform Google Meet Terhadap Hasil Belajar Siswa. *JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 4(1), 45–49.
- Al Hakim, M. F. (2021). Peran guru dan orang tua: Tantangan dan solusi dalam pembelajaran daring pada masa pandemi COVID-19. *Riwayat: Educational Journal of History and Humanities*, 1(1), 23–32.

- Atika, A., Machmud, A., & Suwatno, S. (2020). Pendekatan Meta-Analisis : Blended Learning terhadap Hasil Belajar Di Era Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 919–926. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.488>
- Budiman, J. (2021). EVALUASI PELAKSANAAN Pembelajaran Daring Di Indonesia Selama Masa Pandemi Covid-19. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 12(1), 104–113. <https://doi.org/10.31932/ve.v12i1.1074>
- Daheri, M., Juliana, J., Deriwanto, D., & Amda, A. D. (2020). Efektifitas WhatsApp sebagai Media Belajar Daring. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 775–783. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.445>
- Hamidy, A. (2021). Zoom Meeting vs Google Classroom : Perbedaan Hasil Belajar Matematika Berdasarkan Platform Pembelajaran Daring. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(1), 61–68.
- Handaini, M., & Zulfah, Z. (2021). Penerapan e-Learning melalui Media Schoology untuk Meningkatkan Motiasi Belajar Siswa SMP Negeri 3 Tapung. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 16. <https://doi.org/10.33365/jm.v3i1.993>
- Khoiroh, N. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Blended Learning dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMPN 1 Gumukmas. *JURNAL PENELITIAN ILMU PENDIDIKAN*, 10(2), 97. <https://doi.org/10.21831/jpipfip.v10i2.13986>
- Mandailina, V., Pramita, D., Syaharuddin, S., & ... (2021). Rumah Belajar: Sebagai Media Pembelajaran Daring Berbasis Android Bagi Siswa di Lombok Barat. *JAHE (Journal of ...)*, 1(3), 10–13.
- Ramadhan, O. M., & Tarsono, T. (2020). Efektifitas pembelajaran sejarah kebudayaan Islam melalui google classroom ditinjau dari hasil belajar siswa. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 6(2). <https://doi.org/10.22219/jinop.v6i2.12927>
- Setiawati, N. S. R. dan 2Mia. (2019). Aplikasi Pendidikan Online “Ruang Guru” Sebagai Peningkatan Minat Belajar Generasi Milenial Dalam Menyikapi Perkembangan Revolusi Industri 4.0. *Seloka: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(2), 241–246.
- Setyaningsih, N. (2020). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Dengan Menerapkan Model Discovery Learning Melalui Learning Management System Berbasis Moodle. *Habitus: Jurnal Pendidikan, Sosiologi, & Antropologi*, 4(1), 100. <https://doi.org/10.20961/habitus.v4i1.45759>
- Shoumi, A. Z. (2019). Peran Multimedia Dalam Pendidikan Pada Aplikasi Ruang Guru. *Prosiding Seminar Nasional Cendekiawan*, 2. <https://doi.org/10.25105/semnas.v0i0.5809>
- Vera Mandailina, Syaharuddin, Dewi Pramita, Ibrahim, & Haifaturrahmah. (2021). Pembelajaran Daring Dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Selama Pandemi Covid-19: Sebuah Meta-Analisis. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 3(2), 120–129.
- Wahyono, P., Husamah, H., & Budi, A. S. (2020). Guru profesional di masa pandemi COVID-19: Review implementasi, tantangan, dan solusi pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, 1(1), 51–65.
- Widiyono, A. (2020). Efektifitas Perkuliahan Daring (Online) pada Mahasiswa PGSD di Saat Pandemi Covid 19. *Jurnal Pendidikan*, 8(2), 169–177. <https://doi.org/10.36232/pendidikan.v8i2.458>