

PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA BEKEN (BELAJAR KEREN dan kekiniaN) SEBAGAI UPAYA OPTIMALISASI POTENSI GURU MADRASAH DI MASA PANDEMI COVID-19

Anggun Winata¹, Ifa Seftia Rakhma Widiyanti^{2*}, Sri Cacik³

^{1,2,3}Pendidikan Biologi, Universitas PGRI Ronggolawe

*Email: adibahmujtaba2020@gmail.com

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian masyarakat Pelatihan Pembuatan Media Belajar Keren dan Kekinian (Beken) di dua mitra yaitu MTs Nurul Huda Kragan dan MA Nurul Huda Kragan Rembang. Sekolah tersebut dipilih karena kemampuan IT peserta didik dan guru yang rendah serta belum pernah menggunakan aplikasi *book creator* dan *wordwall* dalam pembelajaran daring. Pelaksanaan pelatihan selama dua hari. Peserta pelatihan memperoleh informasi terkait cara membuat *e-book* menggunakan aplikasi *book creator* dan *game* menggunakan aplikasi *wordwall* pada saat penjelasan dan pemaparan materi oleh tim pengmas. Peserta pelatihan mampu membuat *e-book* dan *game* secara mandiri. Peserta pelatihan dapat *men-sharingkan* dengan teman guru dan peserta didik di sekolah lain. Peserta pelatihan dapat menggunakan produk *e-book* dan *game* hasil pengembangannya saat pembelajaran daring. Pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh Tim Pengabdian Masyarakat UNIROW mampu memberikan beberapa hasil, antara lain: (1) terciptanya sinergi antara UNIROW dengan YPKSI Nurul Huda Kragan, (2) respon yang baik dari peserta pelatihan dengan hasil angket sebesar lebih dari 90,52%.

Kata Kunci: pelatihan; media pembelajaran; *e-book*, *game*; *wordwall*

PENDAHULUAN

Kecamatan Kragan kabupaten Rembang merupakan salah satu kecamatan yang memiliki letak yang strategis dan berada di bagian utara Provinsi Jawa Tengah yang berbatasan dengan Provinsi Jawa Timur [1]. Letak yang strategis tidak lantas akan berkorelasi dengan perkembangan masyarakatnya. Perkembangan masyarakat di kecamatan Kragan dapat dilihat dari aspek sosial ekonomi keluarga dan sosial pendidikan. Perkembangan masyarakat di kecamatan Kragan memiliki kondisi masyarakat dengan tingkat sosial ekonomi keluarga yang rendah [2]. Keadaan sosial ekonomi keluarga mempunyai peranan yang sangat penting terhadap proses perkembangan anak-anak terutama dalam bidang pendidikan. Sejalan dengan sosial ekonomi keluarga, aspek sosial pendidikan masyarakat di kecamatan Kragan memiliki kondisi masyarakat dengan status sosial pendidikan yang masih rendah [3]. Perilaku sosial menjadi suatu bentuk tindakan atau interaksi yang berhubungan dengan orang lain. Menurut Darmadi [4] lingkungan utama yang sangat bertanggung jawab terhadap kelangsungan pendidikan adalah keluarga, masyarakat dan pemerintah dalam hal ini adalah sekolah.

Berdasarkan data referensi Badan Pusat Statistik Rembang [2], sekolah di kecamatan Kragan kabupaten Rembang terdiri dari 50 sekolah dari SD/MI, SMP/MTs, dan SMA/MA/SMK. Berdasarkan jumlah sekolah yang ada di kecamatan Kragan sekitar 66,67 % sekolah didominasi oleh sekolah Madrasah. Analisis awal tersebut menunjukkan bahwa populasi guru di kecamatan Kragan kabupaten Rembang banyak didominasi oleh Guru Madrasah. Berdasarkan angket yang diberikan kepada peserta didik madrasah di kecamatan Kragan melalui teknik *random sampling* diperoleh hasil bahwa keaktifan peserta didik dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) sebesar 21,77%, keantusiasan peserta didik dalam PJJ sebesar 13,54%, ketekunan peserta didik dalam mengerjakan tugas dalam PJJ sebesar 47,90%, penggunaan aplikasi *bookcreator* dan *wordwall* sebesar 0%. Berdasarkan angket yang diberikan kepada guru madrasah di kecamatan Kragan melalui teknik *random sampling* diperoleh hasil bahwa penguasaan IT guru sebesar 54,17%, pembuatan media pembelajaran berbasis IT sebesar 38,53%, pembuatan lembar evaluasi berbasis IT sebesar 23,54%, dan penggunaan aplikasi *bookcreator* dan *wordwall* selama PJJ sebesar 0%. Berdasarkan analisis angket yang

diberikan kepada peserta didik dan guru madrasah diperoleh hasil bahwa perlunya penguasaan pembelajaran berbasis IT yang menunjang guru dalam pembelajaran, pembelajaran yang menarik bagi peserta didik, meningkatkan aktifitas peserta didik dan antusias peserta didik dalam belajar dari rumah melalui PJJ menjadi meningkat.

Sesuai surat edaran Mendikbud Nomor 4 [5], belajar dari rumah melalui PJJ meliputi (1) memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, tanpa terbebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum kenaikan kelas maupun kelulusan, (2) memfokuskan pada pendidikan kecakapan hidup antara lain mengenai pandemi Covid-19, (3) memberikan variasi aktivitas dan tugas pembelajaran belajar dari rumah antarsiswa, sesuai minat dan kondisi masing-masing, termasuk mempertimbangkan kesenjangan akses/ fasilitas belajar dari rumah, dan (4) memberikan umpan balik terhadap bukti atau produk aktivitas belajar dari rumah yang bersifat kualitatif dan berguna bagi guru, tanpa diharuskan memberi skor/ nilai kualitatif. Melalui PJJ menjadi tantangan bagi guru maupun tenaga kependidikan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan serta membuat peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran. PJJ tepat diimplementasikan pada masa pandemi Covid-19 seperti sekarang ini. Hal ini disebabkan karena pembelajaran yang biasanya dilakukan secara *face to face*/ tatap muka tidak mungkin untuk dilakukan. Walaupun melalui PJJ, keaktifan dan antusias peserta didik dalam pembelajaran harus menjadi perhatian yang lebih bagi guru. Guru diharapkan mampu dalam membuat inovasi pembelajaran seperti inovasi pembelajaran daring yang tidak membosankan, inovasi pengembangan media pembelajaran interaktif dan menyenangkan sampai inovasi yang berupa evaluasi belajar. Semua yang dilakukan guru bertujuan untuk masih dapat tersampainya materi pembelajaran serta masih dapat dilakukan evaluasi belajar pada peserta didik yang menarik dan menyenangkan dengan PJJ.

Salah satu aplikasi yang dapat digunakan dalam menunjang PJJ yaitu *bookcreator* dan *wordwall*. Aplikasi *bookcreator* dan *wordwall* merupakan aplikasi mudah, keren, menarik dan menantang karena aplikasi *bookcreator* dapat menampilkan materi berupa gambar, video dan simbol-simbol menarik lainnya yang dapat

menambah daya tarik dan antusias peserta didik. *Bookcreator* selain dapat digunakan untuk penyampaian materi pembelajaran, guru juga dapat membuat lembar evaluasi dan lembar peserta didik (LKPD) secara aktif. Selain itu, aplikasi *wordwall* merupakan aplikasi game yang menarik, cara mengerjakan menggunakan aplikasi *wordwall* tergolong mudah dan praktis karena peserta didik hanya membuka link yang diberikan oleh guru kemudian mengikuti petunjuk pengerjaan. Aplikasi *wordwall* juga menyenangkan karena berupa *game* yang secara tidak langsung melatih latihan soal. Aplikasi *bookcreator* dan *wordwall* menjadi salah satu aplikasi yang dibutuhkan saat ini atau dengan istilah lain yaitu kekinian. Tim pengabdian masyarakat menyebut media belajar dengan menggunakan aplikasi *bookcreator* dan *wordwall* dengan nama “media BEKEN” yang merupakan singkatan dari “media BELajar KEren dan kekiniaN” pada sekolah mitra yang dipilih.

Sasaran mitra dari tim pengabdian masyarakat dilakukan secara *random sampling* seluruh madrasah di kecamatan Kragan kabupaten Rembang. Berdasarkan teknik yang tim pengabdian masyarakat lakukan diperoleh dua lembaga sekolah yaitu MA Nurul Huda dan MTs Nurul Huda Kragan. Kedua sekolah ini sangat butuh dilakukan pengabdian masyarakat karena perolehan hasil angket guru dan peserta didik yang rendah. Dari lima SMA/ MA di Kabupaten Kragan diketahui bahwa MA Nurul Huda menunjukkan hasil angket guru dan peserta didik dengan perolehan terendah dibandingkan dengan sekolah lainnya. Selain itu, diketahui bahwa hasil angket guru MTs Nurul Huda dengan perolehan terendah dibandingkan dengan sekolah lainnya. Kedua sekolah tersebut termasuk dalam satu yayasan yaitu YPKSI Nurul Huda.

Berdasarkan profil sekolah Profil MTs Nurul Huda dan MAs Nurul Huda Kragan-Rembang, terlihat bahwa sarana prasana mendukung untuk dilaksanakannya Pelatihan Pembuatan Media BEKEN (BELajar KEren dan kekiniaN) karena tersedianya laboratorium komputer dengan akses internet yang baik yang digunakan bersama oleh dua sekolah tersebut karena berasal dari satu yayasan yang sama yaitu YPKSI Nurul Huda. Selain itu, sumberdaya manusia yaitu guru dan tenaga kependidikan yang cukup dimana 18 guru dan 2 tenaga pendidik di MTs Nurul Huda Kragan Rembang serta 12 guru dan 3 tenaga pendidikan di MAs

Nurul Huda Kragan Rembang. Dengan jumlah sumberdaya manusia tersebut mempermudah tim pengabdian masyarakat fokus dalam membimbing dan melakukan pendampingan. Selain dari segi kesediaan sarana prasarana dan sumberdaya manusia, letak mitra pengmas dengan kampus juga menjadi pertimbangan. Jarak Kampus Universitas PGRI Ronggolawe Tuban (UNIROW) dengan MTs Nurul Huda Kragan berjarak 59 Km atau setara dengan ditempuh dalam waktu 1 jam 22 menit. Sedangkan Jarak Kampus Universitas PGRI Ronggolawe Tuban (UNIROW) dengan MAS Nurul Huda Kragan berjarak 70 Km atau setara dengan ditempuh dalam waktu 1 jam 41 menit.

Berdasarkan analisis situasi di atas, maka permasalahan mitra meliputi:

1. Keaktifan peserta didik dalam PJJ masih rendah
2. Keantusiasan peserta didik dalam PJJ masih rendah
3. Ketekunan peserta didik dalam mengerjakan tugas dalam PJJ masih rendah
4. Selama PJJ belum pernah menggunakan aplikasi *bookcreator* dan *wordwall*
5. Penguasaan IT guru masih rendah
6. Guru jarang melakukan pengembangan media pembelajaran berbasis IT
7. Guru jarang melakukan pengembangan lembar evaluasi berbasis IT
8. Guru belum pernah menggunakan aplikasi *bookcreator* dan *wordwall*

Kendala yang dihadapi guru-guru di YPKSI Nurul Huda senada dengan hasil penelitian Baalwi [6] dan Taradisa [7]. Oleh karena itu tim pengabdian masyarakat Universitas PGRI Ronggolawe (UNIROW) Tuban bermaksud mengadakan **Pelatihan Pembuatan Media BEKEN (BELajar KERen dan kekiniaN)** dalam upaya pengoptimalisasi potensi guru madrasah dimasa pandemi Covid-19.

Berdasarkan permasalahan mitra, maka solusi yang ditawarkan untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi mitra antara lain sebagai berikut.

1. Melakukan Pelatihan Pembuatan Media Interaktif BEKEN (BELajar KERen dan kekiniaN) di MA dan MTs Nurul Huda Kecamatan Kragan Kabupaten Rembang berupa pemberian materi aplikasi *bookcreator* dan *wordwall*, cara pembuatan akun guru dan siswa pada aplikasi *bookcreator* dan *wordwall*, serta

pengembangan *bookcreator* dan *wordwall* pada materi-materi yang diajarkan di kelas.

2. Pengembangan media pembelajaran/ LKPD/ lembar evaluasi menggunakan aplikasi *bookcreator* dan *wordwall* untuk masing-masing peserta pelatihan
3. Melakukan pendampingan dalam menyelesaikan target produk media pembelajaran/ LKPD/ lembar evaluasi yang dikembangkan oleh masing-masing peserta pelatihan.
4. Memberikan angket sebelum dan setelah pelaksanaan pelatihan untuk dapat mengetahui tingkat pemahaman dan antusias peserta pelatihan.

Target atau sasaran dari program pengabdian masyarakat ini adalah peserta didik dan guru di MTs Nurul Huda Kragan dan MA Nurul Huda Kragan Kabupaten Rembang. Luaran yang diharapkan dari program pengabdian masyarakat ini sebagai berikut.

- a. Peserta pelatihan memperoleh informasi terkait materi aplikasi *bookcreator* dan *wordwall*, cara pembuatan akun guru dan siswa pada aplikasi *bookcreator* dan *wordwall*, serta pengembangan *bookcreator* dan *wordwall*.
- b. Peserta pelatihan mampu membuat pengembangan media pembelajaran/ LKPD/ lembar evaluasi menggunakan aplikasi *bookcreator* dan *wordwall* secara mandiri.
- c. Peserta pelatihan didampingi oleh tim pengabdian masyarakat dapat menyelesaikan target produk media pembelajaran/ LKPD/ lembar evaluasi yang dikembangkan oleh masing-masing peserta pelatihan.
- d. Peserta pelatihan dapat *sharing* dengan teman guru di sekolah lain.
- e. Peserta pelatihan dapat menggunakan produk pengembangan dengan menggunakan aplikasi *bookcreator* dan *wordwall* hasil pengembangannya di kelas masing-masing.

Target yang diharapkan tim pengmas UNIROW sejalan dengan hasil penelitian Ceha, dkk [8] yang menyajikan data bahwa kegiatan pelatihan berbasis teknologi informasi untuk guru-guru dapat meningkatkan kemampuan IT guru-guru dalam memanfaatkan teknologi yang tersedia.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian masyarakat berupa pelatihan pembuatan media BEKEN (BELajar KERen dan kekiniaN) dalam upaya pengoptimalisasi potensi guru madrasah dimasa pandemi Covid-19 di Kecamatan Kragan Kabupaten Rembang dilaksanakan di dua mitra yaitu MTs dan MA Nurul Huda Kecamatan Kragan Kabupaten Rembang. Sekolah tersebut dipilih sebagai mitra pengabdian masyarakat karena hasil angket menyatakan bahwa kemampuan IT peserta didik dan guru di MA Nurul Huda Kragan masih rendah, serta kemampuan IT guru MTs Nurul Huda Kragan menunjukkan hasilnya terendah dibandingkan dengan sekolah lainnya.

Waktu pelaksanaan pelatihan secara terperinci dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 1. Waktu Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat

No.	Tanggal	Uraian Kegiatan
1.	Februari 2021	Survei ke sekolah Pembuatan Proposal Pengabdian Masyarakat Penentuan lokasi dan sasaran Masyarakat Perijinan kepada Mitra I dan II
2.	Maret 2021	Penyusunan bahan/materi pelatihan
3.	April 2021	Penyampaian materi aplikasi <i>bookcreator</i> dan <i>wordwall</i> , serta pengembangan dengan <i>bookcreator</i> dan <i>wordwall</i> pada materi-materi yang diajarkan di kelas (tanggal 20-21 Agustus secara daring)
4.	Mei-Juni 2021	Pengembangan dan pendampingan media pembelajaran/ LKPD/ lembar evaluasi menggunakan aplikasi <i>bookcreator</i> dan <i>wordwall</i> untuk masing-masing peserta pelatihan
5.	Juli 2020	Publikasi, Luaran, Evaluasi, dan Laporan Akhir

Metode pendekatan yang ditawarkan untuk menyelesaikan permasalahan mitra adalah pelatihan pembuatan media BEKEN (BELajar KERen dan kekiniaN). Tahapan pelatihan yang dilakukan adalah:

Tahap persiapan

Pada tahap persiapan, hal-hal yang dilakukan meliputi:

- Survei lokasi sasaran pengabdian masyarakat.
- Membuat proposal pengabdian masyarakat
- Penentuan lokasi dan sasaran pengabdian masyarakat
- Mengurus perijinan kepada Mitra I dan II
- Penyusunan bahan/materi pelatihan, yang meliputi: *slide power point* materi aplikasi *bookcreator* dan *wordwall*, cara pembuatan akun guru dan siswa pada aplikasi *bookcreator* dan *wordwall*, serta pengembangan *bookcreator* dan *wordwall* pada materi-materi yang diajarkan di kelas.

Tahap pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan, hal-hal yang dilakukan meliputi:

- Penjelasan materi aplikasi *bookcreator* dan *wordwall*
- Penjelasan materi cara pembuatan akun guru dan siswa pada aplikasi *bookcreator* dan *wordwall*
- Pengembangan *bookcreator* dan *wordwall* pada materi-materi yang diajarkan di kelas
- Pendampingan dalam pengembangan *bookcreator* dan *wordwall* pada materi-materi yang diajarkan di kelas
- Melakukan evaluasi terhadap hasil pelatihan dan pendampingan. Evaluasi pelaksanaan pelatihan tidak cukup sampai pelatihan. Namun, keberlanjutan pelaksanaan pelatihan setelah selesai kegiatan pengabdian kepada masyarakat di mitra I dan II dapat dilakukan di sekolah lain yang memiliki permasalahan yang sama dengan kedua mitra.

HASIL YANG DICAPAI

Hasil dari pelaksanaan pengabdian masyarakat diperoleh hasil sebagai berikut:

- Terjalin kerjasama antara tim pengabdian masyarakat UNIROW dengan mitra yaitu YPKSI Nurul Huda Kragan Rembang**

Program pengabdian masyarakat ini terlaksana atas kerjasama antara tim pengabdian masyarakat UNIROW dengan YPKSI Nurul

Huda Kragan dalam membantu guru dalam memperoleh keterampilan pembuatan media belajar yang keren dan kekinian. Kerjasama yang terjalin antara tim pengabdian masyarakat UNIROW Tuban telah terjalin sebelumnya pada pelatihan pembuatan pupuk organik cair dari daun ketapang sebagai inovasi peduli lingkungan di masa pandemi Covid-19 [9].

2. Terlaksananya pelatihan pembuatan media beken (belajar keren dan kekinian) yang dilaksanakan selama 2 hari di YPKSI Nurul Huda Kragan

Pelatihan pembuatan media beken (belajar keren dan kekinian) dilaksanakan selama 2 hari yaitu tanggal 10-11 Mei 2021 secara online via *google meet* ditunjukkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Pelatihan Media Beken

Guru-guru MTS dan MA Nurul Huda Kragan berharap pengembangan *e-book* dan *game* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik di YPKSI Nurul Huda Kragan. Harapan guru-guru peserta pelatihan sejalan dengan hasil penelitian Faisol [10] dan Hasbiyati [11] yang menunjukkan bahwa penerapan *e-book* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik di SMP dan SMK. Nurhayati [12] menyajikan hasil penelitian bahwa penerapan *game* dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran daring. Penelitian Astuti [13] menunjukkan bahwa penerapan *game* meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Penerapan *e-book* juga diharapkan dapat memfasilitasi peserta didik untuk dapat belajar secara mandiri. Harapan guru-guru sejalan dengan hasil penelitian Azrai [14] bahwa *e-book* digunakan sebagai salah sumber belajar mandiri untuk peserta didik.

3. Respon peserta pelatihan pembuatan media beken

Setelah pelatihan dilakukan, peserta pelatihan diberikan angket dan diperoleh hasil yang disajikan pada Tabel 1 bahwa peserta banyak yang menjawab sangat setuju bahwa (1) materi pelatihan yang diberikan sesuai yang

Tabel 1. Angket Hasil Setelah Pelatihan Media Beken

Indikator Ke-	Pernyataan yang diberikan	Hasil Skor		
		MTs Nurul Huda	MAs Nurul Huda	Rata-rata (%)
1	Materi pelatihan yang diberikan sesuai yang dibutuhkan peserta	84,06	83,40	83,73
2	Metode pelatihan yang digunakan sesuai dengan jenis kebutuhan yang diperlukan untuk mitra	91,03	90,64	90,34
3	Kemampuan instruktur pelatihan dalam memberikan pelatihan sudah sesuai harapan	91,75	90,09	90,92
4	Peserta antusias yang tinggi dalam pelatihan	94,32	91,90	93,11
5	Pelatihan dapat memberikan penyegaran pikiran untuk peserta	92,42	92,94	92,68
6	Peserta mampu menyerap ilmu pengetahuan yang diberikan setelah mengikuti pelatihan	90,03	87,03	88,53
7	Peserta mampu menyerap ilmu keterampilan yang diberikan setelah mengikuti pelatihan	93,11	90,65	91,88
8	Terdapat relevansi kondisi saat ini dengan pelatihan yang telah dilaksanakan	94,12	91,76	92,94
Total				724,13
Rata-rata				90,52%

Peserta dijelaskan tentang aplikasi *book creator* untuk mengembangkan *e-book* dan *wordwall* untuk mengembangkan *game*. Peserta pelatihan antusias dengan materi yang disajikan tim pengmas berdasarkan pertanyaan-pertanyaan yang diajukan peserta pelatihan terkait teknis pembuatan *e-book* dan *game*.

dibutuhkan peserta, (2) metode pelatihan yang digunakan sesuai dengan jenis kebutuhan yang diperlukan untuk mitra, (3) kemampuan instruktur pelatihan dalam memberikan pelatihan sudah sesuai harapan, (4) peserta antusias yang tinggi dalam pelatihan, (5) pelatihan dapat memberikan penyegaran pikiran

untuk peserta, (6) peserta mampu menyerap ilmu pengetahuan yang diberikan setelah mengikuti pelatihan, (7) peserta mampu menyerap ilmu keterampilan yang diberikan setelah mengikuti pelatihan, (8) terdapat relevansi kondisi saat ini dengan pelatihan yang telah dilaksanakan. Berdasarkan kedelapan item pernyataan tersebut item ke-4 yaitu peserta antusias yang tinggi dalam pelatihan sebesar 93,11%. Sedangkan perolehan skor terendah adalah item ke-1. Item ke-1 yaitu Materi pelatihan yang diberikan sesuai yang dibutuhkan peserta yang memberikan hasil terendah sebesar 83,73%. Hasil perolehan setiap indikator sebagai berikut. Berdasarkan hasil rata-rata angket hasil peserta pelatihan setelah dilakukan pelatihan penggunaan aplikasi *bookcreator* dan *wordwall* di sekolah mitra yaitu MTs Nurul Huda dan MAs Nurul Huda Kragan diperoleh hasil bahwa 90,52%. Hasil ini menyatakan bahwa peserta pelatihan memberikan respon sangat baik sesuai kriteria respon pada **Tabel 2**.

Tabel 2. Kriteria Presentase Respon Peserta

Angka	Kategori
0-10%	Sangat Kurang
11-40%	Kurang
41-60%	Cukup
61-90%	Baik
91-100%	Sangat Baik

(Sumber: Arikunto, 2006)

Selain respon peserta yang berupa angket, tim pengmas juga memberikan *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta dalam pelatihan menggunakan aplikasi *bookcreator* dan *wordwall*. Untuk mengetahui peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta pelatihan maka dilakukan analisis sebelum dan setelah pelaksanaan pelatihan menggunakan aplikasi *bookcreator* dan *wordwall* melalui *pretest* dan *posttest*. Skala yang digunakan untuk mengukur kemampuan peserta yaitu 1= kurang/tidak, 2 = cukup, 3 = baik, 4 = sangat baik. Hasil *pretest* pelatihan menggunakan aplikasi *bookcreator* dan *wordwall*.

Secara umum kemampuan peserta pelatihan sebelum dilakukan pelatihan penggunaan aplikasi *bookcreator* dan *wordwall* belum banyak yang mengetahui tentang aplikasi

bookcreator dan *wordwall*, belum tahu cara menggunakan aplikasi *bookcreator* dan *wordwall*, belum tau cara menggunakan setiap fitur pada aplikasi *bookcreator* dan *wordwall* dan semua terkait dua aplikasi tersebut yang terlihat hasil *pretest* pelatihan penggunaan aplikasi *bookcreator*.

Persentase rata-rata hasil *pretest* ini menunjukkan bahwa banyak peserta yang sangat kurang dalam pemahaman tentang materi yang akan dilatihkan melalui pemberian beberapa soal *pretest* dan peserta yang sangat baik pemahamannya tentang materi yang akan dilatihkan sangat sedikit sehingga pelatihan ini sangat penting untuk dilakukan dengan tujuan yang telah disampaikan diawal.

Setelah dilakukan pelatihan penggunaan aplikasi *bookcreator* dan *wordwall* selama 2 hari, dilakukan pemberian *posttest*. Hasil *posttest* pelatihan penggunaan aplikasi *bookcreator* dan *wordwall*. Secara umum kemampuan peserta pelatihan setelah dilakukan penggunaan aplikasi *bookcreator* dan *wordwall* telah mampu menguasai semua yang diajarkan saat pelatihan, terlihat pada hasil *posttest* penggunaan aplikasi *bookcreator* dan *wordwall*. Persentase rata-rata hasil *posttest* menunjukkan bahwa banyak peserta yang sangat baik memahami tentang materi yang akan dilatihkan melalui pemberian beberapa soal *posttest* dan peserta yang sangat kurang pemahamannya tentang materi yang telah dilatihkan sangat sedikit sehingga pelatihan ini diartikan sangat membantu mitra dalam menangani permasalahan pada masing-masing mitra melalui pelatihan penggunaan aplikasi *bookcreator* dan *wordwall*.

4. Terciptanya produk bahan ajar menggunakan aplikasi *bookcreator* dan game menggunakan aplikasi *wordwall*

Peserta mampu membuat bahan ajar menggunakan aplikasi *bookcreator* dan game menggunakan aplikasi *wordwall*. Target ini sejalan dengan pelatihan yang dilakukan Rahmi, dkk [15] tentang pelatihan *e-learning* bagi guru-guru SMA sehingga diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

KESIMPULAN

Setelah dilaksanakan Program Pengabdian Masyarakat, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. (1) Sebelum pelatihan, dilakukan survei dan pemberian angket. dari hasil observasi awal diperoleh permasalahan mitra yaitu

- Keaktifan peserta didik dalam PJJ masih rendah. (2) Keantusiasan peserta didik dalam PJJ masih rendah. (3) Ketekun peserta didik dalam mengerjakan tugas dalam PJJ masih rendah, (4) Selama PJJ belum pernah menggunakan aplikasi *bookcreator* dan *wordwall*. (5) Penguasaan IT guru masih rendah. (6) Guru jarang melakukan pengembangan media pembelajaran berbasis IT. (7) Guru jarang melakukan pengembangan lembar evaluasi berbasis IT. (8) Guru belum pernah menggunakan aplikasi *bookcreator* dan *wordwall*.
2. Kegiatan pelatihan diikuti dengan seluruh mitra yaitu guru MTs Nurul Huda Kragan dan MAs Nurul Huda Kragan dengan sangat antusias terlihat dari banyaknya pertanyaan yang disampaikan dan hasil respon guru tentang keantusiasan dalam kegiatan pelatihan.
 3. Setelah pelatihan dilakukan, peserta pelatihan diberikan angket dan diperoleh hasil bahwa peserta banyak yang menjawab sangat setuju bahwa (1) materi pelatihan yang diberikan sesuai yang dibutuhkan peserta, (2) metode pelatihan yang digunakan sesuai dengan jenis kebutuhan yang diperlukan untuk mitra, (3) kemampuan instruktur pelatihan dalam memberikan pelatihan sudah sesuai harapan, (4) peserta antusias yang tinggi dalam pelatihan, (5) pelatihan dapat memberikan penyegaran pikiran untuk peserta, (6) peserta mampu menyerap ilmu pengetahuan yang diberikan setelah mengikuti pelatihan, (7) peserta mampu menyerap ilmu keterampilan yang diberikan setelah mengikuti pelatihan, (8) terdapat relevansi kondisi saat ini dengan pelatihan yang telah dilaksanakan. Berdasarkan kedelapan item pernyataan tersebut item ke-4 yaitu peserta antusias yang tinggi dalam pelatihan sebesar 93,11%. Sedangkan perolehan skor terendah adalah item ke-1. Item ke-1 yaitu Materi pelatihan yang diberikan sesuai yang dibutuhkan peserta yang memberikan hasil terendah sebesar 83,73%. Berdasarkan hasil rata-rata angket hasil peserta pelatihan setelah dilakukan pelatihan penggunaan aplikasi *bookcreator* dan *wordwall* di sekolah mitra yaitu MTs Nurul Huda dan Mas Nurul Huda Kragan diperoleh hasil bahwa 90,52%.
 4. Rata-rata hasil *pretest* kemampuan peserta dalam pelatihan penggunaan aplikasi *bookcreator* dari kurang, cukup, baik, dan baik sekali secara berturut-turut memberikan hasil sebagai berikut 50,4%; 37,7%; 11,9%; dan 0%. Sedangkan, rata-rata hasil postest kemampuan peserta dalam pelatihan penggunaan aplikasi *bookcreator* dari kurang, cukup, baik, dan baik sekali secara berturut-turut memberikan hasil sebagai berikut 1,15 %; 8,08%; 37,69% dan 53,08%. Sehingga dapat diartikan hasil postest dalam pelatihan penggunaan aplikasi *bookcreator* menunjukkan peningkatan yang signifikan.
 5. Hasil yang sama juga ditunjukkan dari hasil *pretest* dan *postest* pelatihan penggunaan aplikasi *wordwall*. Rata-rata hasil *pretest* kemampuan peserta dalam pelatihan penggunaan aplikasi *wordwall* dari kurang, cukup, baik, dan baik sekali secara berturut-turut memberikan hasil sebagai berikut 35,8%; 42,7%; 18,1%; dan 3,5%. Sedangkan, rata-rata hasil *postest* kemampuan peserta dalam pelatihan penggunaan aplikasi *wordwall* dari kurang, cukup, baik, dan baik sekali secara berturut-turut memberikan hasil sebagai berikut 2,7%; 10,4%; 40% dan 46,9%. Sehingga dapat diartikan hasil *postest* dalam pelatihan penggunaan aplikasi *wordwall* menunjukkan peningkatan yang signifikan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Mahdavikya and H. Tjahjono, "Pengetahuan dan Keterampilan Nelayan Menggunakan Alat Navigasi Global Navigation System (Gps) untuk Aktivitas Melaut di Kecamatan Kragan Kabupaten Rembang," *Edu Geogr.*, vol. 9, no. 1, pp. 66–77, 2021.
- [2] B. P. S. K. Rembang, "Rembang dalam Angka 2015." Rembang, 2013.
- [3] M. S. Fatwa, "Dinamika Pendidikan Masyarakat Nelayan di Desa Pandangan Wetan Kecamatan Kragan Kabupaten Rembang," in *Forum Ilmu Sosial*, 2016, vol. 43, no. 1, pp. 38–45.
- [4] D. R. H. DARMADI and M. PD, *Pengantar Pendidikan Era Globalisasi: Konsep Dasar, Teori, Strategi dan Implementasi dalam Pendidikan Globalisasi*. AnImage, 2019.
- [5] S. E. M. Nomor, "tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disease (COVID-19)," *Jakarta Menteri Pendidik. dan Kebud.*

- Republik Indones.*, 4AD.
- [6] M. A. Baalwi, "Kendala guru dalam proses pembelajaran online selama masa pandemi ditinjau dari kemampuan information technology (IT) guru," *Lintang Songo J. Pendidik.*, vol. 3, no. 2, pp. 38–45, 2020.
- [7] N. Taradisa, "Kendala Yang Dihadapi Guru Mengajar Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Min 5 Banda Aceh," *Kendala yang Dihadapi Guru Mengajar Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 di Min 5 Banda Aceh*, pp. 1–11, 2020.
- [8] R. Ceha, E. Prasetyaningsih, and I. Bachtiar, "Peningkatan Kemampuan Guru dalam Pemanfaatan Teknologi Informasi pada Kegiatan Pembelajaran," *ETHOS J. Penelit. dan Pengabd. Kpd. Masy.*, pp. 131–138, 2016.
- [9] I. S. R. Widiyanti and S. Cacik, "Pelatihan Pembuatan Pupuk Organik Berbasis Lingkungan Sekolah Di Ypksi Nurul Huda Kragan Rembang," *Pros. SNasPPM*, vol. 5, no. 1, pp. 238–241, 2020.
- [10] A. A. Faisol, "Pengaruh penggunaan e-book sebagai sumber belajar sejarah terhadap prestasi belajar siswa Kelas X IPA Madrasah Aliyah Negeri 2 Kota Probolinggo." Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2018.
- [11] H. Hasbiyati and K. Laila, "Penerapan media e-book bereksistensi EPUB untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa SMP pada mata pelajaran IPA," *J. Pena Sains*, vol. 4, no. 1, 2017.
- [12] E. Nurhayati, "Meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran daring melalui media game edukasi quiziz pada masa pencegahan penyebaran covid-19," *J. Paedagogy*, vol. 7, no. 3, pp. 145–150, 2020.
- [13] I. A. Astuti, S. Suyanto, and S. Sukoco, "Penerapan Metode User Centered Design Pada Game Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa," *Inf. Interaktif*, vol. 2, no. 1, pp. 10–20, 2017.
- [14] E. P. Azrai and R. D. R. Dj, "Efektifitas Penerapan e-book sebagai Sumber Belajar Mandiri dalam Pembelajaran Biologi," *Pros. SEMIRATA 2013*, vol. 1, no. 1, 2013.
- [15] U. Rahmi, A. Hidayati, and A. Azrul, "Pelatihan E-Learning Untuk Mengintegrasikan Tik Dalam Pembelajaran Bagi Guru-Guru Sma," *Panrita Abdi-Jurnal Pengabd. pada Masy.*, vol. 4, no. 1, pp. 34–41, 2020.