

## Webinar Pelatihan Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19

**Dian Aulia Inzani<sup>1</sup>, Sri Ashrini AR<sup>2</sup>, Nur Halisa<sup>3</sup>, Latifah Asmil Fauzi<sup>4</sup>, Muh. Rahmat<sup>5</sup>,  
Muh.Syukur<sup>6</sup>, Muhammad Sofyan<sup>7</sup> Faizal Najamuddin<sup>8</sup>**

<sup>1</sup>Pend. Biologi, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan, Universitas Negeri Makassar

<sup>2</sup>Pend. Matematika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Makassar

<sup>3</sup>Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar

<sup>4</sup>Pend. Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Makassar

<sup>5,6</sup>Pend. Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Makassar

<sup>7</sup>Pend. Olahraga (PGSD), Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Makassar

<sup>8</sup>Pend. Teknik Elektronika, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Makassar

[1dianauliainsani739@gmail.com](mailto:dianauliainsani739@gmail.com), [2ashrinishry@gmail.com](mailto:ashrinishry@gmail.com), [31999nurhalisa@gmail.com](mailto:1999nurhalisa@gmail.com),

[4latifahhasmi@gmail.com](mailto:latifahhasmi@gmail.com), [5rahmatmuh670@gmail.com](mailto:rahmatmuh670@gmail.com), [6syukurmuh147@gmail.com](mailto:syukurmuh147@gmail.com),

[7fiansofyan1999@gmail.com](mailto:fiansofyan1999@gmail.com)

### ABSTRAK

Masa Epidemii virus Covid 19 memaksa perubahan perilaku manusia, terutama interaksi antara manusia untuk mengurangi dampak penyebaran virus ini. *Sosial distancing* yang mengharuskan setiap sekolah untuk mengatur jarak sosial berakibat banyak pada proses pembelajaran di sekolah maupun di perguruan tinggi. Tatap muka dalam kelas tidak dapat dilakukan, sehingga digantikan dengan pembelajaran dalam jaringan atau daring. Hal ini menuntut pendidik untuk mampu menguasai berbagai media pembelajaran yang bertujuan untuk memberikan metode ataupun model pembelajaran yang lebih kreatif dan bervariasi. Menyikapi hal tersebut, Mahasiswa KKN PPL Universitas Negeri Makassar melaksanakan webinar pelatihan media pembelajaran dalam hal ini cara mudah untuk membuat video pembelajaran yang interaktif menggunakan EduPuzzle dan aplikasi Canva. Pelatihan ini dilakukan untuk membantu pendidik dalam membuat konten video kreatif sebagai bahan pengajaran yang lebih bervariasi dan tentunya agar membuat peserta didik tidak merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran secara online di masa epidemii virus Covid 19 ini.

**Kata Kunci:** *Revitalisasi Papan Informasi Dosen, Pemberdayaan Fasilitas*

### ABSTRACT

*The Covid 19 virus epidemic period forced changes in human behaviour, especially interactions between humans to reduce the impact of the spread of this virus. Sosial distancing, which requires every human being to manage social distance, has a lot of impact on the learning process at school and in college. Face to face directly in the classroom cannot be done, so it is replaced by online learning. This requires educators to be able to master various learning media which aim to provide more creative and varied learning methods or models. In response to this, we conducted an instructional media training webinar in this case an easy way to make interactive learning videos using Edupuzzle and the Canva application. This training was conducted to assist educators in making creative video content as a more varied teaching material and of course so that students did not feel bored in participating in online learning during the Covid 19 epidemic.*

**Keywords:** *Training, Learning Media, Covid 19*

## PENDAHULUAN

Saat ini dunia sedang digemparkan dengan adanya suatu wabah penyakit berskala internasional yang disebabkan oleh suatu virus, yaitu virus corona. Sejak pertama kali kasus penyakit virus corona ini dilaporkan di Wuhan, Provinsi Hubei, China pada 8 Desember 2019, wabah virus ini kemudian diberi nama *Sever Acute Respiratory syndrome Coronavirus 2* (SARS – COV2) dan menyebabkan penyakit Coronavirus Disease-2019 (COVID 19) yang terus menyebar luas diberbagai negara (Siagian, 2020). Dilansir di laman CNN Indonesia, Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) menyatakan COVID -19 menjadi pandemi global mengingat penyebar virus corona yang cepat.

Penyebaran COVID-19 memberikan dampak yang besar di berbagai aspek kehidupan, mulai dari aspek kesehatan, ekonomi, sosial, keagamaan, pendidikan, dll. Kondisi yang seperti ini mengakibatkan perubahan yang signifikan seperti kebijakan pemerintah untuk mencegah penularan virus corona yaitu jaga jarak dan menghindari kerumunan. Sehingga segala aktivitas manusia dibatasi, tidak terkecuali pada proses belajar mengajar di sekolah.

Pada tanggal 24 maret 2020 menteri pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan surat edaran No 4 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran COVID, dalam surat edaran tersebut dijelaskan bahwa proses belajar dilaksanakan di rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pembelajaran bermakna bagi siswa (Dewi, 2020)

Proses belajar dari rumah merupakan hal yang baru bagi dunia pendidikan. Dalam pelaksanaannya, tentu ada banyak tantangan bagi pihak yang terlibat didalamnya. Agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik, pendidik dan peserta didik haruslah dapat menjalankan teknologi dengan terampil. Model pembelajaran yang diberikan oleh guru bersifat daring dan harus memakai bahan ajar yang bersifat aktif, inovatif dan kreatif agar anak didik tidak merasa bosan dengan kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan online (Safarati., dkk, 2020)

Hal ini tentu dirasa berat oleh pendidik dan peserta didik. Terutama bagi pendidik dituntut kreatif dalam penyampaian materi melalui media pembelajaran daring. Ini perlu disesuaikan juga dengan jenjang pendidikan dalam kebutuhannya (Atsani, 2020). Mengingat bahwa semakin canggihnya teknologi, ada banyak fitur fitur baru yang dapat digunakan dalam membuat media pembelajaran berbasis online.

Namun, berdasarkan hasil wawancara penulis terhadap salah seorang pendidik di kabupaten Pangkep menyatakan bahwa perlunya ada bimbingan dalam meningkatkan keterampilan dalam pembuatan media pembelajaran agar dapat mendukung proses pembelajaran daring yang kreatif dan inovatif. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Petrus dkk, menyatakan bahwa sebagian pendidik Sekolah Dasar di Kabupaten Halmahera Utara belum memiliki keterampilan dalam memanfaatkan fitur fitur online yang digunakan untuk pembelajaran secara daring (Petrus et al., 2020)

Kondisi ini terjadi karena ketidaksiapan pendidik dengan kondisi yang baru ini dalam dunia pendidikan. Pendidik dan peserta didik dituntut agar dapat menyesuaikan diri dengan kondisi tersebut. Sehubungan dengan itu, pendidik memiliki tanggung jawab untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Oleh karena itu maka perlu adanya pengembangan terhadap keterampilan yang dimiliki oleh seorang pendidik.

Berdasarkan kondisi tersebut, mahasiswa KKN-PPL terpadu Universitas Negeri Makassar, melaksanakan webinar pelatihan media pembelajaran dimasa pandemi kepada pendidik di Kabupaten Pangkep dalam menggunakan media canva dan edupuzzle.

Melalui aplikasi Canva dan Edupuzzle, pendidik dapat membuat media pembelajaran yang kreatif sehingga peserta didik juga dapat termotivasi dalam belajar, mengingat bahwa proses pembelajaran daring dapat membuat siswa menjadi jenuh jika media yang digunakan kurang bervariasi.

## METODE KEGIATAN

Pemberian pelatihan media pembelajaran di era covid19 kepada guru se kabupaten Pangkep dengan ini kami dari Mahasiswa KKN PPL membawa dua pemateri yang kreatif yakni bapak Hartoto S.Pd.,M.Pd sebagai penggiat dan peneliti *e-learning* dan multimedia pembelajaran Universitas Negeri Makassar dan kakak Mardiansyah Mahasiswa S2 Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Makassar. Adapun media yang dibawakan oleh pemateri pertama adalah cara mudah membuat video interaktif atau EduPuzzle dan pemateri kedua membawakan Media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Canva.

Kegiatan dimulai dengan perencanaan, pengajuan surat izin ke dinas kabupaten serta mensosialisasikan ke berbagai sekolah bahwa kami dari mahasiswa KKN PPL akan mengadakan pelatihan media pembelajaran di masa pandemi covid 19 dengan sasaran yaitu pendidik se kabupaten pangkep, kami dari Mahasiswa KKN PPL jg memberikan sertifikat pelatihan kepada guru yang telah mengikuti webinar. Kegiatan dibuka oleh Ibu Rukmini Ketua GTK Dinas Pendidikan kab. Pangkep,

Adapun gambaran tahapan pada kegiatan webinar pelatihan media pembelajaran di era Covid19 adalah sebagai berikut.

No	Kegiatan	Temp at	Keterangan
1.	Perencanaan	Posko induk Malebbi KKN PPL UNM Kab. Pangkep	Pada tahap ini, mahasiswa KKN PPL UNM mengumpulkan ide tentang kegiatan pengabdian yang dapat dilaksanakan, dari berbagai masukan yang telah diajukan maka mahasiswa KKN PPL UNM memutuskan untuk melakukan kegiatan webinar pelatihan media pembelajaran di masa pandemi covid 19.
2.	Pengajuan izin ke kantor dinas Pendidikan	Kantor dinas Pendidikan	Mahasiswa KKN PPL UNM melakukan pemberitahuan kepada sekretaris dinas Pendidikan lalu kemudian disampaikan ke bapak kepala dinas Pendidikan. Kegiatan webinar pelatihan media pembelajaran di masa pandemi covid 19 merupakan program kerja mahasiswa KKN PPL kabupaten pangkep. Pihak dinas memberikan saran agar sasaran kegiatan kami ditujukan kepada guru se kabupaten pangkep. Dimana masih banyak guru yang belum menguasai teknologi.
3.	Pengumpulan perlengkapan	Posko induk malebbikab. Pangkep (rujab Pangkep)	Mahasiswa KKN PPL Pangkep mulai mempersiapkan pamflet untuk disebar ke sosial media dan sekolah, mempersiapkan <i>link</i> zoom yang akan digunakan pada saat kegiatan dan mempersiapkan segala yang berkaitan dengan

			acara, mc, moderator dan kesediaan pemateri.
--	--	--	--

**Tabel 2. Tahap Pelaksanaan**

No	Kegiatan	Tempat	Keterangan
1.	Webinar “Pelatihan media pembelajaran di masa pandemi covid 19	Peserta dan pemateri di tempat masing masing dengan menggunakan aplikasi via zoom sedangkan mahasiswa KKN PPL di Warkop dg. Ichal pangkep	Webinar “Pelatihan media pembelajaran di era Covid 19 dilaksanakan pada tanggal 7 november 2020 ,jumlah peserta yang mengikuti pelatihan sebanyak kurang lebih 100 peserta dan kegiatan tersebut dilaksanakan ditempat peserta masing masing melalui via zoom, kegiatan pengabdian mahasiswa KKN PPL Pangkep berupaya untuk memberikan pelatihan media pembelajaran kepada guru se Kabupaten Pangkep melalui daring (via zoom), karena masih banyak guru yang kurang paham akan media apa yg diberikan ke peserta didik agar peserta didik dapat memahami pelajaran daring. Ada dua materi yakni cara mudah membuat video interaktif atau EduPuzzle dan kedua membawakan Media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Canva. Sampai pada akhir kegiatan kami mengadakan foto Bersama melalui via zoom.

## HASIL & PEMBAHASAN

Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan terletak di bagian barat dari Provinsi Sulawesi Selatan, dengan Ibukota Pangkajene dan sebagai pusat pelayanan wilayah bagi Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan, selain itu karena letaknya yang sangat strategis dekat dengan Ibukota Provinsi Sulawesi Selatan. Berdasarkan letak astronomi, Kabupaten pangkajene dan Kepulauan berada pada 11.00' Bujur Timur dan 040. 40' – 080. 00' Lintang Selatan. Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan merupakan salah satu Kabupaten yang wilayah administratifnya mencakup 13 Kecamatan, 4 Kecamatan Kepulauan, yakni Kecamatan Liukang Tangaya, Liukang Kalmas, Liukang Tupabbiring, Liukang Tupabbiring Utara, 9 Kecamatan Daratan yakni; Pangkajene, Minasatene, Balocci, Tondong Tallasa, Bongoro, Labakkang, Ma'rang, Segeri, dan Mandalle dengan jumlah desa/kelurahan sebanyak 103.

Pendidikan di Kabupaten Pangkep pada masa Pandemi COVID-19, di lakukan pembelajaran secara daring melalui aplikasi pembelajaran. Dimana semua guru melakukan

pembelajaran secara virtual, yang mendorong guru untuk melakukan kreativitas dalam melaksanakan pembelajaran, karena sangat berbeda dari tahun sebelumnya dimana pembelajaran dilakukan secara tatap muka. Keadaan ini menjadikan guru harus mengetahui cara pembelajaran daring yang efektif dan efisien juga mudah untuk di pahami oleh para peserta didik. Pemilihan media pembelajaran yang tepat sangat mempengaruhi hasil belajar peserta didik selama pandemi COVID-19. Selain guru, peserta didik juga menerima pembelajaran melalui smartphone masing-masing dengan pengawasan orangtua. Minimnya pengetahuan tentang teknologi akan menghambat aktivitas guru dan peserta didik melakukan pembelajaran. Maka diperlukan sebuah pelatihan untuk meningkatkan dan memberi pengetahuan dan pengalaman baru bagi para guru untuk dapat menunjang pembelajaran yang dilakukan secara daring.

Pendidikan adalah salah satu aspek dijadikan sebagai wadah untuk membentuk karakter anak bangsa. Dengan sebab itu dalam proses pendidikan seorang pendidik harus mampu menguasai berbagai media pembelajaran karena kondisi selalu berubah rubah. Lebih lebih pada saat sekarang ini Pandemi Covid-19 melanda dunia, berbagai sektor mengalami perubahan dan dituntut untuk menyesuaikan dengan keadaan. Termasuk juga lembaga pendidikan juga harus mentransformasikan media pembelajaran di masa pandemi Covid-19. *Work from home* (WFH) adalah bentuk imbauan pemerintah dalam rangka menghentikan penyebaran pandemi Covid-19. WFH ini diberlakukan hampir pada semua lembaga termasuk di dalamnya lembaga pendidikan. Bagi lembaga pendidikan, WFH ini berarti proses kegiatan belajar mengajar (KBM) yang biasanya dilakukan di ruang-ruang kelas secara langsung sekarang dihentikan sementara waktu dan digantikan dengan proses belajar mengajar menggunakan sistem *online*/daring.

Webinar Pelatihan Media Pembelajaran di masa pandemi COVID-19 pada guru di semua tingkatan pendidikan se Kabupaten Pangkep yang diadakan oleh Mahasiswa KKN-PPL UNM di Kabupaten Pangkep mendapat respon yang sangat baik di kalangan guru dan masyarakat setempat. Webinar pelatihan media pembelajaran ini diikuti lebih dari seratus tenaga pendidik yang berada di Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan baik yang telah berstatus sebagai pegawai negeri sipil maupun yang belum, kegiatan ini mendapat dukungan penuh oleh Dinas Pendidikan Kabupaten Pangkajene Kepulauan sehingga kegiatan webinar ini dapat berjalan dengan baik dan lancar.

Kegiatan webinar ini di lakukan secara virtual melalui aplikasi zoom, aplikasi ini digunakan karena pengoperasiannya yang mudah dan dapat menjangkau hingga seribu peserta, tenaga pendidik juga berpendapat bahwa aplikasi zoom tepat digunakan untuk melakukan webinar pelatihan media pembelajaran. Penggunaan aplikasi yang mudah dan praktis membuat peserta kegiatan webinar dapat mengikuti kegiatan ini, walaupun masi ada yang terkendala dengan jaringan untuk mengakses aplikasi untuk masuk elalui link zoom yang telah dibagikan di whatsapp group.



Gambar 1 Foto Pamflet

Kegiatan Webinar Pelatihan Media Pembelajaran di masa COVID-19 ini telah dilaksanakan pada Sabtu, 07 November 2020, melalui room zoom. Kegiatan ini melibatkan mahasiswa KKN-PPL UNM Kabupaten Pangkajene Kepulauan, Dinas Pendidikan Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan dan guru di semua tingkatan pendidikan. Adapun pemateri dari kegiatan ini yaitu Dosen Universitas Negeri Makassar dan Mahasiswa Pasca Sarjana Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Makassar, dan moderator dari mahasiswa KKN-PPL Universitas Negeri Makassar. Kegiatan ini dipublikasikan melalui media sosial dan bantuan dari Dinas Pendidikan Kabupaten Pangkep, sehingga kegiatan ini diketahui oleh guru guru di Kabupaten Pangkep, dengan melakukan registrasi pada link yang telah tertera pada pamflet kegiatan. Kegiatan ini dilakukan sehubungan dengan diberlakukannya protokol COVID-19 yang menyebabkan pembelajaran dilakukan secara daring, jadi Mahasiswa KKN-PPL Universitas Negeri Makassar membuat suatu wadah atau sarana penunjang bagi para guru yang ingin mengembangkan pengetahuan dan keterampilan untuk melakukan pembelajaran secara daring.



Gambar 1.2 Pemateri pertama



Gambar 3 Pemateri Kedua

Adapun materi dari webinar ini yaitu cara mudah membuat video interaktif atau EduPuzzle dan Media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Canva. Video interaktif merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat dipilih oleh seorang guru dalam melakukan pembelajaran yang disesuaikan dengan komponen materi yang di ajarkan. Menurut Molenda, sebagaimana dikutip oleh Adisusilo (2010) menjelaskan pengertian video interaktif, “video interaktif: video yang digabungkan dengan komputer sehingga siswa tidak saja mendengar dan melihat gambar-gambar tetapi siswa juga dapat 8 menanggapi/meresponnya secara aktif.” Video pembelajaran Interaktif adalah video yang sengaja dibuat atau didesain untuk pembelajaran yang digabungkan dengan komputer untuk keperluan pembelajaran sehingga siswa tidak saja mendengar dan melihat gambar-gambar tetapi siswa juga dapat menanggapi/meresponnya secara aktif dalam proses pembelajaran.

Pengalaman belajar dengan menggunakan video pembelajaran interaktif menurut kerucut pengalaman Dale, lebih banyak dari menggunakan media audio ataupun visual saja seperti audio ataupun buku teks. Video pembelajaran interaktif ini merupakan video yang digabungkan dengan komputer untuk keperluan pembelajaran, sehingga siswa tidak hanya mendengar dan (Molenda, 1982) melihat gambar-gambar, tetapi siswa juga dapat meresponnya secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga pengalaman belajar yang didapat lebih banyak.

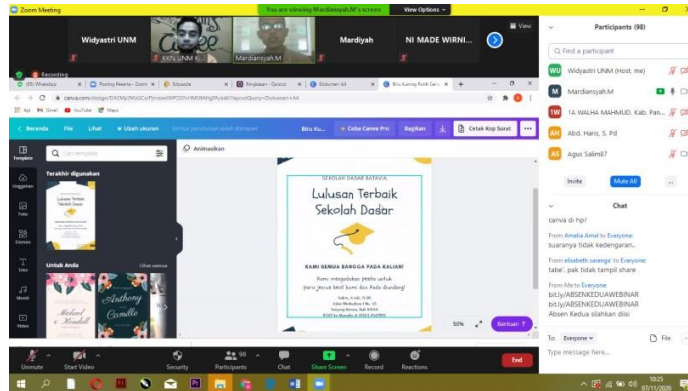
Hasil penelitian Kuntarto (2017) menunjukkan bahwa model pembelajaran daring telah memberikan pengalaman baru yang lebih menantang daripada model pembelajaran konvensional (tatap muka). Tak terbatas waktu dan tempat belajar memberikan peserta didik kebebasan untuk memilih saat yang tepat dalam pembelajaran berdasarkan kepentingan mereka, sehingga kemampuan untuk menyerap bahan pembelajaran menjadi lebih tinggi daripada belajar di dalam kelas, sedangkan hasil penelitian Wardani dkk. (2018) bahwa dengan blended learning dapat membuat peserta didik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran di kelas dan online, dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Apabila guru dapat membuat proses pembelajaran tersebut menyenangkan, maka peserta didik akan tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran.

Membuat media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Canva, direspon dengan baik oleh para guru yang mengikuti pelatihan media pembelajaran. Canva adalah program desain *online* yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, info grafis, spanduk, selebaran, sertifikat, ijazah, kartu undangan, kartu nama, kartu ucapan terima kasih, kartu pos, logo, label, penanda buku, buletin, sampul CD, sampul buku, *wallpaper desktop*, *template*, *editing* foto, gambar mini *youtube*, cerita instagram, kiriman twitter, dan sampul *facebook*. Jenis-jenis presentasi yang terdapat pada canva antara lain seperti presentasi kreatif, pendidikan, sederhana, bisnis, pemasaran, penjualan, arsitektur, periklanan, teknologi. Dalam penelitian digunakan presentasi pendidikan, yang menyediakan beragam jenis desain. Dalam mendesain guru cukup memasukan teks, gambar, dan memilih jenis desain grafis, *template* serta nomor halaman yang telah disediakan sesuai dengan yang diinginkan.

Pada media canva tersedia beragam *template* dan beragam transisi agar terlihat perpindahan slide yang menarik dan beragam grafis yang dapat ditambahkan pada *template* serta daya dukung animasi yang dapat menunjang tampilan *slide* presentasi pembelajaran. Hasil tampilan awal dari desain media pembelajaran canva ini berupa judul dari materi pembelajaran yang didesain dengan *template* yang menarik. Hasil penelitian Tanjung (2019) media canva dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran, sehingga dapat memajukan mutu pendidikan, kreativitas guru dan dapat menghemat waktu guru dalam merancang media pembelajaran. Berdasarkan hasil praktikalitas peserta didik, terlihat peserta didik memiliki antusias yang cukup tinggi dalam proses pembelajaran karena kepraktisan media tersebut, sehingga juga dapat meningkatkan hasil belajar.

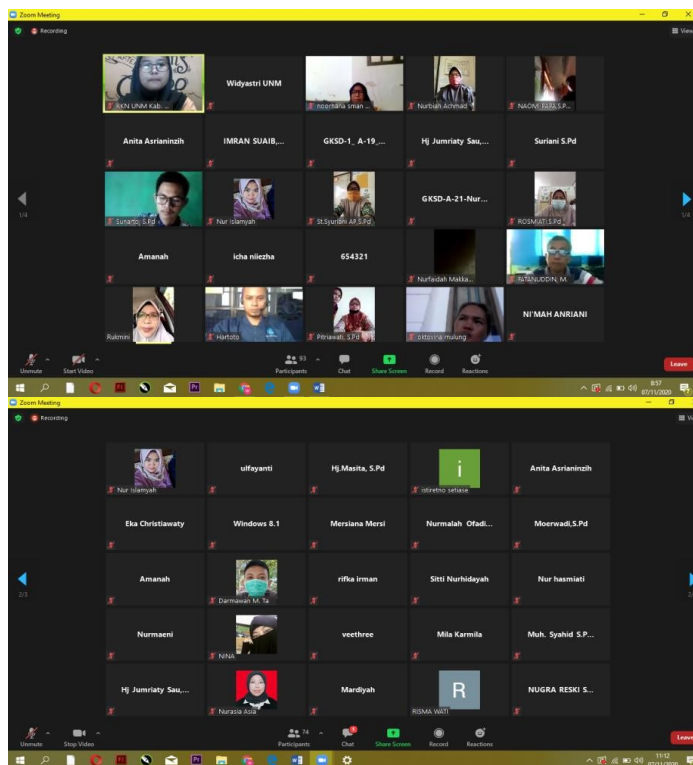


Gambar 4 Pemberian materi pelatihan media pembelajaran dengan video interaktif



Gambar 5 Pemberian materi pelatihan media pembelajaran dengan aplikasi Canva

Hasil penelitian mengungkapkan bahwa untuk memotivasi peserta didik baik secara intrinsik maupun ekstrinsik, penggunaan *e-learning* dalam proses pembelajaran harus memperhatikan prinsip-prinsip penggunaan serta kelebihan dan kekurangan *e-learning*. Proses pembelajaran dengan menggunakan *e-learning* hendaknya tidak menempatkan peserta didik hanya sebagai “pendengar” atau “penonton” saja, melainkan juga mendorong partisipasi aktif dari peserta didik untuk berinteraksi, berdialog, bekerja sama, berbagi dan membangun pengetahuan bersama. Selain itu, dalam menggunakan *e-learning* guru harus kreatif dan inovatif serta memiliki sikap kritis dalam memilih bahan pembelajaran, beretika baik dalam memanfaatkan bahan tersebut, menghindari penggunaan gambar-gambar atau audio yang kurang relevan dengan materi pembelajaran, mendorong partisipasi aktif dari peserta didik, memberikan perhatian dan menyediakan waktu lebih terhadap peserta didik tidak terbatas pada saat tatap muka di kelas, sabar membimbing peserta didik yang mengalami kesulitan dalam menggunakan *elearning*, profesional serta memiliki motivasi untuk terus belajar dan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan.



Gambar 6 Peserta Webinar Pelatihan Media Pembelajaran



## KESIMPULAN & SARAN

Pada situasi pandemi COVID-19 ini menuntun pendidik untuk menguasai berbagai media pembelajaran yang bertujuan untuk memberikan metode ataupun model pembelajaran yang lebih kreatif dan bervariasi. Oleh karena itu, di saat seperti ini sangat dibutuhkan pelatihan media pembelajaran pada tenaga pendidik sehingga dapat menunjang proses belajar mengajar secara daring dan dapat mengaplikasikan ilmu yang telah didapatkan kepada peserta didik. Kegiatan yang diadakan oleh mahasiswa KKN-PPL Kabupaten Pangkep ini sangat bermanfaat, dapat dilihat dengan situasi saat ini bahwa perlu adanya inovasi dan kreatifitas guru dalam melakukan pembelajaran. Pengetahuan dan keterampilan seorang guru dalam menggunakan teknologi sangat dibutuhkan di era saat ini, media pembelajaran yang efektif dan efisien akan sangat membantu proses belajar mengajar, juga pemilihan media pembelajaran yang menarik minat siswa untuk melakukan pembelajaran, meskipun secara virtual melalui smartphone mereka masing masing.

## DAFTAR PUSTAKA

- Atsani, L.G.M.Z. 2020. Transformasi Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19, *Jurnal Studi Islam*, 1(1), 87-89.
- Dewi, W.A.F. 2020. Dampak Covid 19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal ilmu pendidikan. Vol.2, No.1.*
- Kuntarto, E. 2017. Keefektifan Model Pembelajaran Daring dalam Perkuliahan Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi. *Journal Indonesian Language Education and Literature*, 3(1), 53–65.
- Mustakim. 2020. Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online Selama Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Matematika. *Journal of Islamic Education*, 2(1), 6-9.
- Safarati, N., Rahma, Fatimah., Sharfina. 2020. Pelatihan Inovasi Pembelajaran Menghadapi Masa Pandemi Covid-19. *Communnity Development Journal. Vol 1, No. 3.*
- Siagian, T.H. 2020. Mencari Kelompok Berisiko Tinggi Terinfeksi Virus Corona Dengan Dicourse network analysis. *Jurnal kebaikan kesehatan indonesia.*
- Sibero, A., Manurung, I., Sitanggang, R. 2020. Pelatihan Penggunaan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran dan Evaluasi Guru di SMK Negeri 11 Medan. *Jurnal Abdimas Mutiara. Vol. 1, No. 2.*
- Tanjung, R.E., & Delsina, F. 2019. Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika, *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*. 7(2), 80-83.
- Wakhudin. 2020. *COVID-19 dalam Ragam Tinjauan Perspektif*. Mbridge Press : Yogyakarta
- Wardani, D. N., Toenlio, A. J. E., & Wedi, A. 2018. Daya Tarik Pembelajaran di Era 21 Dengan Blended Learning. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan (JKTP)*, 1(1), 13–18.