

Pelatihan Pengembangan Desain Pembelajaran Daring (*Elearning*) Bahasa Inggris Berbasis Aplikasi *Whatsapp* bagi Guru SMP Negeri-3 Palangka Raya

Iwan Fauzi*, Merylin Simbolon, Dina Mardiana

FKIP, Universitas Palangka Raya

*Email: i_fauzi@edu.upr.ac.id

Abstract

The development of online-based English learning design has now become a demand for teachers in line with the increasing development of information and communication technology. Junior high school students who are millennial young generation are inevitable from their needs in requiring gadgets as smart communication tools. This phenomenon must be exploited by teachers of 21st century as a moment of educating students through elearning by facilitating them to understand online-based learning materials. On this basis, online learning design is very important and must be mastered by professional teachers in this digital era, so that the learning process of students is not restricted to be implemented. This article is a non-research type, namely a report of training on developing elearning-based English learning design that took the subject of seven English teachers in the secondary school of SMP Negeri-3 Palangka Raya. The results achieved were increased knowledge, attitudes, motivation and abilities of teachers in developing and implementing online English learning design so that teachers had competitiveness and competence in the application of science and technology in the community, especially in developing learning designs on elearning-based materials.

Keywords: *e-learning, WhatsApp, English teaching, ICT*

Pendahuluan

Perubahan peradaban manusia di Abad 21 menuju masyarakat berpengetahuan (knowledge society) menuntut sebuah keterampilan yang mampu memahami dan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (ICT literacy skill) secara maksimal. Pendidikan memegang peranan sangat penting dan strategis dalam membangun masyarakat berpengetahuan dengan memiliki keterampilan yang meliputi: (1) melek teknologi dan media; (2) melakukan komunikasi efektif; (3) berpikir kritis; (4) memecahkan masalah; dan (5) berkolaborasi. Oleh karena itu pemerintah Indonesia mengantisipasi dan mentransformasikan eksistensinya dengan mengeluarkan berbagai kebijakan pendidikan berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).

Dengan hadirnya TIK di dunia pendidikan bisa membawa dampak positif apabila teknologi tersebut dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Trend pengajaran (teaching) yang dulunya

menempatkan guru sebagai satu-satunya komunikator aktif menggunakan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses belajar mengajar, kini telah mengalami perubahan besar; guru (pendidik/ pengajar) dan siswa (pembelajar) telah ditempatkan dalam posisi yang sama-sama aktif menggunakan teknologi dan media dalam proses pembelajaran (learning).

Perkembangan pesat di bidang teknologi, khususnya teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai bidang, termasuk pula dalam bidang pendidikan. Salah satu Teknologi Informasi yang dapat menunjang proses pembelajaran di sekolah adalah teknologi yang berbasis daring (e-learning). Istilah e-learning mengandung pengertian yang sangat luas, sehingga banyak pakar yang menguraikan tentang definisi e-learning dari berbagai sudut pandang. Salah satu definisi yang dapat diterima banyak pihak misalnya dari Darin E. Hartley (2001) yang menyatakan bahwa e-learning merupakan suatu jenis belajar-mengajar yang memungkinkan

tersampainya bahan ajar ke siswa dengan menggunakan media internet, intranet atau media jaringan komputer lain. Dalam Glossary of e-Learning Terms dinyatakan suatu definisi yang lebih luas bahwa “e-learning adalah sistem pendidikan yang menggunakan aplikasi elektronik untuk mendukung belajar-mengajar melalui media”. Dalam kaitannya dengan pembelajaran di sekolah, Wahono (2007) menyatakan bahwa e-learning merupakan aplikasi pembelajaran berbasis online dan digital yang di dalamnya mencakup administrasi pembelajaran, materi pembelajaran dan adanya interaksi langsung antara siswa dan guru.

Ada tiga hal penting sebagai persyaratan kegiatan belajar daring atau e-Learning menurut Darmawan, (2014: 25) yaitu: (1) kegiatan pembelajaran dilakukan melalui pemanfaatan jaringan/internet; (2) lembaga yang menyelenggarakan/mengelola kegiatan pembelajaran mengerti cara mengelola sistem pembelajaran; dan (3) peserta didik dan tenaga kependidikan memiliki sikap positif terhadap teknologi komputer dan Internet. Untuk mewujudkan hal ini, guru sebagai agent of change harus memiliki karakteristik guru abad-21, yakni guru harus mampu memanfaatkan teknologi digital untuk mendesain pembelajaran yang kreatif dan inovatif, terutama melalui e-learning.

Selain itu, karakteristik guru abad-21, menurut Eko Indrajid (Ketua Divisi Smart Learning Centre PGRI) dalam Suastika dkk (2018), harus mulai dibiasakan untuk merasakan pembelajaran digital yang terus berkembang karena penggunaan teknologi dalam proses belajar mengajar berguna untuk memfasilitasi pembelajaran yang berkualitas. Oleh karena itu karakteristik guru abad-21, ditambahkan oleh Wahyono (2011), harus dapat mencakup: (1) selain sebagai fasilitator, guru juga harus menjadi motivator dan inspirator; (2) guru mampu mentransformasikan diri dalam era pedagogi siber atau era digital; (3) guru harus memiliki minat baca yang tinggi dan kemampuan menulis yang handal; (4) guru

harus kreatif dan inovatif dalam mengembangkan metode belajar sehingga meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis TIK; dan (5) guru harus mampu melakukan transformasi kultural, yakni proses penyesuaian alih ubah nilai, sikap, dan praktik budaya lama menuju budaya baru (kejujuran, disiplin, dan kerja keras).

Berlandaskan pada karakteristik guru abad-21 inilah, guru Bahasa Inggris harus dapat membuat materi pelajaran yang disampaikan kepada siswa dengan berbasis internet. Saat ini semua siswa sekolah menengah rata-rata memiliki gadget komunikasi seperti smartphone, tablet, dan sejenisnya. Alangkah sangat disayangkan apabila alat komunikasi seperti ini hanya digunakan untuk hal-hal yang negatif dan tidak sesuai dengan peruntukannya. Ada banyak hal yang dapat dimanfaatkan melalui teknologi komunikasi ini yakni pembelajaran Bahasa Inggris dapat disampaikan kepada peserta didik tanpa harus bertatap muka secara langsung dengan gurunya. Dengan demikian, melalui pembelajaran e-learning situasi belajar bersifat kolaboratif dan kooperatif, memungkinkan peserta didik memanfaatkan keterampilan kognitifnya; dan belajar menjadi sesuatu yang bermakna karena adanya proses transformasi yang di dalamnya peserta didik berinteraksi dengan isi materi, peserta didik lain dan pengajar.

Dalam analisis situasi di sekolah mitra, beberapa masalah yang kontras adalah pembelajaran bahasa Inggris harus didukung oleh media audio-visual secara online, bukan yang konvensional, belum interaktif, dan masih berpatokan kepada buku teks. Banyak penyedia platform e-learning yang secara maksimal menyediakan fitur-fitur yang bisa membantu siswa untuk belajar bahasa Inggris dengan cara yang menyenangkan tetapi masih belum ada di sekolah mitra. Selain itu, dalam belajar bahasa Inggris siswa tidak menjadi pembelajar yang aktif untuk menemukan sendiri pemaknaan pengetahuan karena siswa lebih banyak melihat dan mendengar (pembelajar pasif).

Hal ini dikarenakan siswa kurang diberi kesempatan untuk berperan aktif menggunakan kemampuannya dalam mengeksplorasi lingkungan belajar guna memperoleh pengetahuan baru. Namun hal yang paling penting adalah guru Bahasa Inggris di sekolah mitra masih belum memiliki kemampuan memadai untuk mengantisipasi proses belajar mengajar apabila pembelajaran tidak memungkinkan harus dilakukan di sekolah. Seorang guru profesional harus dapat mengembangkan desain pembelajaran dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (ICT) dalam rangka menjalankan proses pembelajaran di luar sekolah (maksudnya di dalam rumah masing-masing siswa) apabila terjadi keadaan yang sangat mendesak dan darurat bencana seperti wilayah yang terpapar bencana kabut asap misalnya. Dari beberapa permasalahan tersebut, salah satu teknologi informasi yang dapat menunjang proses pembelajaran di luar sekolah adalah teknologi yang berbasis internet (e-learning). Melalui e-Learning aplikasi pembelajaran di sekolah seperti administrasi pembelajaran, materi pembelajaran, dan interaksi langsung antara siswa dan guru dapat ditingkatkan tanpa harus bertatap muka sehingga fungsi guru sebagai fasilitator bisa maksimal.

Terkait dengan platform pengembangan desain pembelajaran, awalnya pelatihan pengembangan ini direncanakan untuk membuat desain pembelajaran Bahasa Inggris berbasis e-learning dengan platform website. Namun setelah dilakukan audiensi dan konsultasi dengan pihak sekolah mitra, sekitar 80% guru mengakui kalau mereka tidak pandai menggunakan komputer terutama yang terkoneksi dengan internet sehingga bila pelatihan ini tetap menggunakan platform website kemungkinan besar tidak akan berhasil. Dengan demikian, konsep pengembangan desain pembelajaran e-learning yang semula dengan platform Wordpress (website) telah dibatasi pengembangannya menjadi platform WhatsApp (WA) saja. Hal ini dilakukan

karena desain pembelajaran e-learning dengan platform WA sangat ramah pengguna (friendly users) sehingga mudah dan praktis untuk dioperasikan oleh guru yang minim kemampuan digitalnya. Selain itu, semua guru sudah memiliki akun WA; yakni basis platform desain pembelajaran yang akan dikembangkan.

Dalam kaitannya dengan kondisi geografis Provinsi Kalimantan Tengah, akan ada banyak manfaat yang diperoleh oleh guru-guru Bahasa Inggris bila mereka memiliki kemampuan untuk mendesain materi pelajaran mereka dengan berbasis e-learning, seperti fungsi guru sebagai fasilitator dan motivator dalam kegiatan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Selain itu, pembelajaran e-learning sangat bermanfaat untuk mengantisipasi bencana regional musiman yang kerap terjadi di Kota Palangka Raya. Seperti kita ketahui, hampir setiap tahunnya Provinsi Kalimantan Tengah dilanda bencana kebakaran hutan dan lahan yang mengakibatkan kabut asap di wilayah tersebut sehingga sangat berdampak kepada proses belajar mengajar siswa di sekolah. Kebijakan pemerintah daerah yang meliburkan siswa sekolah dasar dan menengah sangat merugikan peserta didik sehingga memperlambat ketercapaian hasil belajar siswa akibat tertundanya proses belajar mengajar yang diliburkan. Untuk mengantisipasi terkendalanya proses pembelajaran di sekolah akibat bencana kabut asap ini maka guru (dalam hal ini guru bahasa Inggris) harus tetap melaksanakan proses belajar mengajar meskipun tidak berada di dalam ruang kelas. Atas dasar inilah desain pembelajaran berbasis e-learning penting dan harus dikuasai oleh guru profesional supaya proses belajar siswa tidak terbengkalai.

Dengan demikian tujuan pelaksanaan kegiatan pengembangan desain pembelajaran ini adalah untuk (1) meningkatkan pemahaman guru bahasa Inggris tentang hakikat dan konsep dasar desain pembelajaran berbasis e-learning; (2) menghasilkan guru bahasa Inggris yang

profesional di era digital supaya mampu mengembangkan desain pembelajaran bahasa Inggris berbasis e-learning; dan (3) melatih guru bahasa Inggris menjadi guru yang kreatif dan inovatif dalam mengembangkan desain pembelajaran berbasis e-learning sehingga para guru sudah mampu melaksanakan pembelajaran bahasa Inggris yang inovatif sesuai dengan visi dan misi pemerintah dalam menghadapi era industri 4.0.

Metode Pelaksanaan

Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Kegiatan ini merupakan sebuah kegiatan pengabdian kepada masyarakat, yakni pelatihan pengembangan desain

pembelajaran Bahasa Inggris berbasis e-learning bagi guru Bahasa Inggris Sekolah Menengah Pertama (SMP). Meskipun demikian, kegiatan ini tetap melakukan evaluasi atas hasil sebuah produk yang dikembangkan sehingga diperlukan sebuah instrumen untuk mengevaluasi berhasil tidaknya pelatihan yang diberikan setelah dilaksanakan.

Pelatihan pengembangan desain pembelajaran Bahasa Inggris berbasis e-learning ini mengambil objek guru bahasa Inggris di SMP Negeri-3 Palangka Raya sebanyak tujuh orang yang meliputi enam guru PNS (guru tetap) dan satu guru honorer (guru tidak tetap).



Gambar 1. Peserta pelatihan beserta narasumber dan kepala sekolah mitra

Kegiatan pelatihan dilaksanakan selama dua hari, yakni pada tanggal 23—24 September 2019 yang dimulai dari jam 08.00—12.00 WIB dan dilanjutkan pada jam 13.00—16.00 WIB setiap harinya bertempat di SMP Negeri-3 Palangka Raya.

Pada hari pertama dilaksanakan penyampaian materi pelatihan sedangkan di hari kedua adalah workshop, yakni guru berlatih mengembangkan desain pembelajaran berbasis *e-learning* dengan platform *WhatsApp*.



Gambar 2. Dosen fasilitator memberikan materi pelatihan kepada peserta.



Gambar 3. Peserta pelatihan sedang menyimak materi yang diberikan.

Pada hari kedua inilah guru diberi pendampingan supaya dapat menciptakan sebuah desain pembelajaran *e-learning* yang siap guna. Sebuah kelas *online* (dalam

skala kecil) dibuat untuk mensimulasikan desain pembelajaran *e-learning* yang sudah disusun oleh masing-masing guru.



Gambar 4. Dosen fasilitator memantau peserta saat menyusun desain materi pembelajaran daring melalui smartphone.



Gambar 5. Peserta pelatihan sedang melakukan simulasi desain pembelajaran yang sudah disusun.

Tahapan Kegiatan

Langkah-langkah kegiatan pelatihan adalah sebagai berikut:

a) Hakikat dan konsep dasar pembelajaran *e-learning*

- Menyampaikan konsep dasar dalam membuat desain pembelajaran daring dengan platform *WhatsApp* sebagai media *e-learning*.

b) Tahap persiapan desain platform *e-learning*.

- Membuat akun *WA* (bila belum memiliki akun)

- Membuat grup *WA* pembelajaran
- Membuat akun email (bila belum memiliki email)

c) Tahap menyusun materi pelajaran daring.

- Mendesain draf materi pembelajaran
- Memasukkan materi pelajaran, menyisipkan gambar, dan video untuk konten pelajaran audio-visual yang memuat keterampilan berbahasa Inggris seperti *listening*, *speaking*, *reading* dan *writing*.

d) Tahap pelaksanaan *e-learning*.

- Menyusun aturan *online* yang menjadi tata cara belajar
 - Membuka pelajaran (*opening greeting*)
 - Absensi peserta didik
 - Memulai pelajaran (desain inti)
 - Sessi interaktif (diskusi, dan tanya-jawab)
 - Sessi pemberian tugas
 - Menutup pelajaran (*closing greeting*)
- e) Tahap *pasca-online*.
- Mengecek email yang menjadi tempat mengumpul karya siswa
 - Mengevaluasi karya siswa
 - Mengarsipkan karya siswa

Instrumen dan Evaluasi

Untuk mengukur ketercapaian kegiatan sebelum dan sesudah dilaksanakannya pelatihan telah digunakan sebuah instrumen berbentuk kuisisioner dengan skala Likert. Sebelum pelatihan dilaksanakan, informasi berupa data awal melalui kuisisioner diberikan kepada guru untuk menghimpun informasi tentang pengetahuan dan kemampuan guru terkait pengembangan desain pembelajaran Bahasa Inggris berbasis *e-learning*. Kemudian, setelah dilaksanakan pelatihan dan pendampingan dalam mengembangkan desain pembelajaran tersebut, evaluasi dilakukan kembali untuk melihat pengetahuan dan kemampuan guru pada pasca-pelatihan.

Data hasil evaluasi yang dihimpun sebelum dan sesudah pelatihan dianalisis untuk diberikan skor. Bentuk skor untuk kuisisioner diberikan dalam bentuk rentang berskala 1 sampai 4. Respon positif tertinggi bernilai 4 dan respon negatif terendah bernilai 1. Masing-masing guru dihitung jumlah skor perolehan dari kuisisioner yang mereka jawab. Kemudian, skor perolehan tersebut dibagikan dengan skor maksimum untuk dikalikan dengan angka 100 sehingga diperoleh skor akhir. Untuk mencari signifikansi dari hasil evaluasi terkait program pelatihan yang dilaksanakan tersebut, hasil skor akhir yang diperoleh masing-masing guru sebelum dan sesudah pelatihan dianalisis dengan

menggunakan statistik non-parametrik untuk dua sampel berhubungan melalui uji Wilcoxon pada tingkat kepercayaan 95% ($\alpha = 0,05$). Apabila nilai sig. uji Wilcoxon lebih besar dari $\alpha 0,05$ maka tidak ada perbedaan pengetahuan dan kemampuan guru sebelum dan setelah pelatihan, sebaliknya bila nilai sig. uji Wilcoxon lebih kecil dari $\alpha 0,05$ maka ada perbedaan signifikan pengetahuan dan kemampuan guru sebelum dan setelah pelatihan.

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pelatihan pengembangan desain pembelajaran bahasa Inggris berbasis *e-Learning* bagi guru-guru di SMP Negeri-3 Palangka Raya telah menghasilkan satu buah produk desain pembelajaran Bahasa Inggris *online* melalui platform *WhatsApp*. Para peserta dari sekolah mitra diberikan pendalaman materi yang terdapat dalam bahan materi pelatihan oleh dosen selaku narasumber. Adapun materi pelatihan yang disampaikan adalah (1) pendalaman materi tentang teori pembelajaran dalam perancangan *e-learning*, (2) pendalaman materi tentang pengembangan desain pembelajaran Bahasa Inggris berbasis *e-learning*, dan (3) workshop dan pendampingan dalam menyusun sebuah desain pembelajaran bahasa Inggris *online* melalui platform *WhatsApp*.

Sebelum pelatihan dan pendampingan dilaksanakan, terlebih dulu dilakukan observasi awal terhadap pengetahuan dan kemampuan guru Bahasa Inggris terhadap desain pembelajaran *e-learning*. Ada tujuh item yang ditanyakan terkait pengetahuan dan kemampuan dalam pembelajaran daring yang meliputi pemahaman, motivasi, sikap, dan kemampuan yang dimiliki guru tentang desain pembelajaran *e-learning*. Setelah kegiatan pun subjek pelatihan dievaluasi kembali tingkat pemahaman, motivasi, sikap, dan kemampuan mereka terkait desain pembelajaran Bahasa Inggris secara *online*. Berikut adalah hasil evaluasi sebelum kegiatan dan setelah kegiatan pelatihan di sekolah mitra.

Tabel 1. Hasil evaluasi sebelum pelatihan

No.	Peserta Pelatihan	Skor kuisioner per item berskala 1—4							Jumlah skor	Koversi skor akhir
		1	2	3	4	5	6	7		
1.	G01	4	3	1	3	1	2	3	17	60,7
2.	G02	1	1	1	1	1	1	1	7	25,0
3.	G03	1	2	1	1	1	1	1	8	28,6
4.	G04	4	3	1	2	1	1	1	13	46,4
5.	G05	1	2	1	1	1	1	1	8	28,6
6.	G06	4	3	1	2	1	1	1	13	46,4
7.	G07	4	3	1	2	1	2	2	15	53,6

Tabel 1 adalah gambaran skor hasil evaluasi terhadap peserta pelatihan sebelum pelatihan dilaksanakan, sedangkan Tabel 2

adalah gambaran hasil evaluasi setelah pelatihan dan pendampingan diberikan kepada guru-guru dari sekolah mitra.

Tabel 2. Hasil evaluasi setelah pelatihan

No.	Peserta Pelatihan	Skor kuisioner per item berskala 1—4							Jumlah skor	Koversi skor akhir
		1	2	3	4	5	6	7		
1.	G01	4	4	4	4	4	3	4	27	96,4
2.	G02	4	3	4	3	3	3	3	23	82,1
3.	G03	4	3	4	3	3	2	3	22	78,6
4.	G04	4	3	4	4	4	3	4	26	92,9
5.	G05	4	3	4	4	3	3	4	25	89,3
6.	G06	4	3	4	4	4	3	4	26	92,9
7.	G07	4	4	4	4	4	3	4	27	96,4

Selanjutnya, nilai masing-masing hasil evaluasi pada Tabel 1 dan Tabel 2 dianalisis dengan menggunakan uji statistik non-parametrik dengan dua sampel berhubungan menggunakan *Wilcoxon signed ranks test*.

Tabel 3 berikut menjelaskan hasil skor rerata terkait evaluasi sebelum dan setelah pelatihan dilaksanakan di SMP Negeri-3 Palangka Raya.

Tabel 3. Deskripsi skor rerata hasil evaluasi sebelum dan sesudah pelatihan

Jenis evaluasi	N	Mean	Std. Deviation
1. Skor yang dicapai guru sebelum pelatihan	7	41,329	13,9519
2. Skor yang dicapai guru setelah pelatihan	7	89,800	6,9680

Kemudian hasil evaluasi sebelum dan sesudah pelatihan pada Tabel 3 diuji statistik menggunakan uji *Wilcoxon* untuk mencari apakah ada perbedaan yang signifikan terkait pengetahuan dan kemampuan guru-guru Bahasa Inggris SMP Negeri-3 Palangka Raya (sebelum dan sesudah) dilaksanakannya pelatihan.

Berdasarkan hasil uji *Wilcoxon* pada Tabel 4 diperoleh nilai Sig. sebesar 0,018 di

mana nilai ini lebih kecil dari α 0,05 sehingga terdapat perbedaan signifikan antara skor evaluasi sebelum dan sesudah dilakukannya pelatihan. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa kegiatan pelatihan pengembangan desain pembelajaran Bahasa Inggris berbasis *e-learning* bagi guru-guru di SMP Negeri-3 Palangka Raya telah berhasil dan tercapai. Hal tersebut didasarkan pada hasil uji signifikanitas atas

evaluasi yang dilakukan saat sebelum dan sesudah pelatihan dilaksanakan. Dengan demikian pelatihan pengembangan desain pembelajaran Bahasa Inggris berbasis *e-learning* yang diterapkan kepada guru-guru di SMP Negeri-3 Palangka Raya memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap pengetahuan, sikap, motivasi dan kemampuan guru-guru dalam mengembangkan dan mengimplementasikan desain pembelajaran

Bahasa Inggris secara *online*. Bagaimanapun, hal yang terpenting dari kegiatan PKMS (Program Kemitraan Masyarakat Stimulus) ini adalah adanya peningkatan daya saing dan peningkatan kompetensi sekolah mitra dalam penerapan IPTEK di masyarakat, yakni meningkatnya kompetensi guru dalam mengembangkan desain pembelajaran Bahasa Inggris berbasis *e-learning*.

Tabel 4. Hasil uji Wilcoxon

		N	Mean rank	Sum of rank	Z	Asymp. Sig. (2-tailed)
Skor evaluasi sebelum dan sesudah pelatihan	Negative Ranks	0 ^a	0,00	0,00		
	Positive Ranks	7 ^b	4,00	28,00	-2,371	0,018
	Ties	0 ^c				
	Total	7				

Kesimpulan

Melalui kegiatan pelatihan pengembangan desain pembelajaran Bahasa Inggris berbasis *e-Learning* ini guru-guru di SMP Negeri-3 Palangka Raya dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman mereka dalam menginisiasi pembelajaran *online* bagi siswa mereka. Selain itu, kegiatan pelatihan pengembangan desain pembelajaran Bahasa Inggris berbasis *e-Learning* ini mampu menambah kemampuan guru-guru bahasa Inggris di SMP Negeri-3 Palangka Raya terutama kemampuan digital mereka dalam mengembangkan desain pembelajaran *online* secara kreatif dan inovatif melalui platform *WhatsApp* untuk mata pelajaran Bahasa Inggris sesuai dengan visi misi era industri 4.0.

Terkait hasil program pelatihan ini ada dua hal yang dapat direkomendasikan kepada guru-guru dan kegiatan pelatihan selanjutnya. Pertama, desain pembelajaran Bahasa Inggris berbasis *e-learning* dengan platform *WhatsApp* adalah desain yang paling ramah pengguna (*friendly users*) bagi guru-guru yang memiliki literasi

komputer di bawah rata-rata sehingga praktis dan mudah bagi guru menjalankannya serta bagi siswa untuk mengikutinya karena aplikasi *WhatsApp* merupakan aplikasi yang sangat populer bagi pengguna *smartphone* saat ini. Dengan demikian tidak ada alasan lagi bagi guru untuk tidak melaksanakan pembelajaran *online* bila dalam kondisi mendesak untuk dibutuhkan karena mereka sudah bisa memulainya dengan mengembangkan desain pembelajaran *e-learning* melalui platform *WhatsApp* yang mudah dan praktis. Kedua, diperlukan sebuah pelatihan yang berkelanjutan dan terprogram dalam mengembangkan desain pembelajaran *e-learning* bagi guru-guru Bahasa Inggris terutama bagi guru yang sudah mahir dengan platform *WhatsApp* untuk ditingkatkan lagi menuju platform *website* atau blog. Dengan menggunakan platform blog ini guru lebih mudah menyiapkan materi pelajaran dan mengevaluasinya karena fasilitas aplikasi lebih lengkap dari platform *WhatsApp*.

Ucapkan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih yang setinggi-tingginya kepada Bapak Dr. Andrie Elia, M.Si., selaku Rektor Universitas Palangka Raya yang telah mendukung kegiatan program pengabdian kepada masyarakat ini melalui Bapak Prof. Dr. Ir. Salampak, MS., selaku Wakil Rektor-1. Ucapan terima kasih juga tak lupa disampaikan kepada Bapak Dr. Aswin Usup selaku Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Palangka Raya beserta jajaran stafnya yang telah memfasilitasi kegiatan Program Kemitraan Masyarakat Stimulus ini. Hal yang sama pula disampaikan kepada Bapak Drs. Gunarhad, M.Pd., selaku Kepala Sekolah SMP Negeri-3 Palangka Raya yang sudah bersedia menjadi mitra program pelatihan ini.

Daftar Pustaka

- Anonim. (2001). "Glossary of e-Learning Terms". Bersumber dari laman: www.LearnFrame.Com diretrive pada tanggal 12 Agustus 2019.
- Darin E. Hartley. (2001). *Modul Kompetensi Pedagogik Program PPG Dalam Jabatan Tahun 2019*. FKIP Universitas Palangka Raya, Palangka Raya.
- Darmawan, Deni. (2014). *Pengembangan E-Learning: Teori dan Desain*. Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Suastika, Komang Gde., dkk, (2018). "Panduan Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat: Sumber Dana DIPA PNBPU PR 2018". LPPM Universitas Palangka Raya (UPR), Palangka Raya.
- Wahono, RS. (2007). "Sistem eLearning Berbasis Model Motivasi Komunitas", dalam *Jurnal Teknodik* 21/XI/TEKNODIK.
- Wahyono. (2011). *Teknologi untuk Pengembangan Media dan Pembelajaran*. UNY Press, Jogjakarta.