

# Pelatihan pengembangan media pembelajaran daring menggunakan aplikasi Wix bagi sukarelawan Yayasan Rumah Impian Yogyakarta

Christmastuti Nur, Arida Susyetina\*, Rama E Darmayanan, & Karolus Wijaya

Universitas Kristen Duta Wacana

\* [arida@staff.ukdw.ac.id](mailto:arida@staff.ukdw.ac.id)

**Abstrak.** Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini (PkM) bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan para sukarelawan Yayasan Rumah Impian di Yogyakarta dalam mendampingi anak-anak jalanan pada masa pembelajaran daring yang meliputi pengetahuan dasar tentang Wix, langkah-langkah pembuatan, pemanfaatan, dan pengembangan Wix sebagai media pembelajaran daring. Metode pelaksanaan kegiatan ini adalah pelatihan sebagai bentuk proses pembelajaran dan praktik partisipatif (Participatory Learning and Action), dengan tahapan pelaksanaan PkM yaitu: (1) penyuluhan tentang manfaat Wix untuk mendukung pembelajaran daring (2) pelatihan dan praktik pembuatan Wix sebagai media pembelajaran (3) FGD (4) penugasan pembuatan Wix dalam kelompok (4) pendampingan kerja kelompok (5) presentasi hasil kerja kelompok dan perbaikan (6) evaluasi. Evaluasi dilakukan sejak awal kegiatan dengan kriteria jumlah kehadiran, partisipasi dalam setiap tahapan kegiatan, dan rancangan situs Wix yang dipresentasikan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa 90% sukarelawan Yayasan Rumah Impian mengerti dan dapat merancang situs Wix untuk pengembangan media pembelajaran daring berbasis web. Terciptanya situs Wix sesuai dengan kebutuhan anak-anak di wilayah yang didampingi telah merujuk pada situs Wix yang sudah dikembangkan oleh tim fasilitator dan mendukung tersedianya materi pembelajaran daring untuk proses belajar dari rumah.

**Kata kunci:** pelatihan; media pembelajaran; daring; Wix; sukarelawan

**Abstract.** This Community Service (PkM) aims to improve the knowledge and skills of the volunteers of Dream House Foundation in Yogyakarta in assisting street children during online learning which includes basic knowledge about Wix, steps to create, use, and develop Wix as an online learning medium. The activity is implemented using training methods as a form of Participatory Learning and Action, with the following implementation stages: (1) counseling on the benefits of Wix to support online learning (2) training and practice of creating Wix as online learning medium (3) FGD (4) creating Wix in groups (4) group work mentoring (5) result presentation and improvements (6) evaluation. The evaluation was started from the beginning of the activity with the criteria of the number of attendances, participation in each stage of the activity, and the presentation of Wix site design. The evaluation results show that 90% of the participants understand and can design Wix site to develop web-based online learning media. The creation of the Wix site according to the needs of the children in the assisted areas has referred to the Wix site developed by the facilitator team and supports the availability of online learning materials to study from home.

**Keywords:** workshop; learning media; online; Wix; volunteer

---

*To cite this article:* Nur, C., A. Susyetina., R. E. Darmayanan, & K. Wijaya. 2021. Pelatihan pengembangan media pembelajaran daring menggunakan aplikasi Wix bagi sukarelawan Yayasan Rumah Impian Yogyakarta. Unri Conference Series: Community Engagement 3: 190-199. <https://doi.org/10.31258/unricsce.3.190-199>

© 2021 Authors

Peer-review under responsibility of the organizing committee of Seminar Nasional Pemberdayaan Masyarakat 2021

---

## PENDAHULUAN

Yayasan Rumah Impian Indonesia atau sering dikenal dengan nama “Dream House” adalah sebuah organisasi yang bergerak di bidang pendampingan dan penyedia layanan bagi anak jalanan yang didirikan di Yogyakarta pada tahun 2006. *Dream House* telah menginisiasi dan melaksanakan program-program pemberdayaan anak jalanan sehingga mereka dapat bertransformasi menjadi pribadi yang mandiri dan peduli sesama. *Dream House* juga memiliki keyakinan bahwa jalanan bukanlah tempat bagi anak-anak dan anak jalanan memerlukan dukungan dan kesempatan untuk meraih cita-cita mereka demi masa depan yang lebih baik. Oleh karena itu, *Dream House* mengembangkan pendekatan yang lebih holistik yaitu dengan melakukan kegiatan pendampingan tidak hanya bagi anak jalanan tetapi bagi semua anak yang beresiko, dimana anak jalanan termasuk dalam kategori anak beresiko tinggi. Selain anak jalanan, yang termasuk dalam kategori anak beresiko adalah: (1) anak yang tidak dapat meraih mimpinya, (2) anak yang hidup di jalanan dengan usia berkisar 0-15 tahun, (3) anak marginal atau anak yang berasal dari keluarga dengan penghasilan rendah, mengalami/beresiko mengalami kekerasan dalam keluarga, terlantar/ditelantarkan, (4) anak yang berusia 0-17 tahun sesuai dengan acuan Konvensi Anak UN, (5) anak yang berasal dari keluarga yang mengalami masalah dengan Hukum. Pendekatan dan pola asuh khusus bagi anak-anak jalanan ini juga memerlukan strategi khusus seperti halnya pada anak-anak yang menderita trauma (Handoyo, 2020). Merujuk pada situs resmi *Dream House* (2021) mengenai fokus pada pemberdayaan dan pengembangan kepribadian anak sehingga setiap pribadi anak dapat mewujudkan mimpinya dalam komunitas yang mendukung, berikut adalah target capaian lembaga ini: (1) Tersedianya fasilitas terpadu untuk menunjang upaya transformasi anak jalanan menjadi mandiri dan penuh kasih (*Dream Land*), (2) Peningkatan kapasitas dan jumlah staf pendukung untuk advokasi anak-anak jalanan (*Dream Team*), (3) Peningkatan kesadaran dan dukungan masyarakat, pemerintah, dan perusahaan bahwa jalanan bukan tempat bagi anak (*Dream Campaign*), (4) Peningkatan dukungan finansial dari pihak-pihak yang peduli terhadap anak-anak jalanan (*Dream Fund*).

*Dream House* banyak melakukan kegiatan di lapangan (*street based*) dengan dukungan para sukarelawan yang terdiri dari masyarakat umum dan mahasiswa yang berasal dari berbagai perguruan tinggi dan akademi yang ada di Yogyakarta. Kegiatan di lapangan yang dilakukan diantaranya yaitu kunjungan ke jalanan dengan program-program pendampingan dan pembelajaran/pelatihan. Saat ini ada empat titik yang dilayani di Yogyakarta, yaitu titik Timoho, titik Alun-alun Utara, titik Borobudur Plaza, dan titik Taman Siswa. Selain itu, *Dream House* juga melakukan kegiatan pencegahan anak turun ke jalan dengan gerakan literasi berbasis kampung, yang kini telah tersebar di Kotamadya Yogyakarta (meliputi area Jogoyudan, Tukangan dan Sidomulyo), di Kabupaten Sleman (meliputi area Babarsari, Cebongan, Ngemplak dan Kalasan), di Kabupaten Bantul (meliputi area Wonocatur, dan Panembahan), serta di Kabupaten Kulon Progo yang masih dalam tahap perintisan. Selain itu, terdapat pula divisi *Education Center* yang bertanggung jawab dalam pengelolaan sanggar atau pusat kegiatan pengajaran, pelatihan, dan pendampingan bagi masyarakat marjinal, khususnya anak beresiko dan anak-anak yang rentan turun ke jalan. Sebagai basis pencegahan anak rentan untuk turun ke jalan, *Dream house* mengembangkan pendekatan *fun learning* dengan tujuan anak jalanan tetap dapat mengenyam pendidikan meskipun tidak bersekolah. Materi pembelajaran yang diberikan juga bervariasi dari belajar menulis dan membaca sampai pembelajaran bahasa Inggris, seni, dan kerajinan, Total anak yang didampingi hingga saat ini mencapai 300 orang (The Dream House, 2021).

Sejak merebaknya pandemi COVID-19 pada pertengahan Maret 2020, kegiatan *education center* terhambat karena adanya Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM). yang mengakibatkan ditundanya aktivitas di lapangan dan digantikan dengan aktivitas belajar di asrama bagi mantan anak-anak jalanan. Anak-anak diwajibkan mengikuti kegiatan belajar mengajar di rumah namun berdasarkan kondisi faktual di lapangan, *Dream House* membutuhkan bantuan untuk melatih dan mendampingi para sukarelawan terkait pengembangan media pembelajaran daring sehingga para sukarelawan tersebut mampu mendampingi anak-anak di asrama dengan lebih efektif dan efisien serta dapat mendampingi anak-anak belajar atau dapat mengajar secara kreatif. Latar belakang para sukarelawan yang bervariasi (non-akademisi) juga turut memberikan tantangan dalam mendesain pelatihan karena dari analisa kebutuhan terungkap bahwa selain keterbatasan fasilitas pembelajaran yang ada di asrama, mereka juga sangat membutuhkan bantuan pelatihan keterampilan untuk mendampingi proses belajar dan mengakses sumber-sumber pembelajaran daring. Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Yosua Lapudooh selaku Executive Director *Dream House*,

ditemukan bahwa para sukarelawan belum memahami tentang aplikasi *Wix* dan pemanfaatannya sebagai media pembelajaran daring. Sedangkan dari hasil wawancara dengan sukarelawan diperoleh informasi bahwa sukarelawan bergantung pada materi yang diberikan oleh guru di sekolah dan membuat soal latihan sendiri untuk pengayaan. Keluhan yang disampaikan oleh para sukarelawan yang lain adalah bahwa kurikulum pendidikan saat ini sangat berbeda dengan kurikulum ketika mereka bersekolah dahulu sehingga mereka sering mengalami kesulitan ketika mendampingi anak-anak belajar. Hal ini diperkuat oleh temuan Appana (2008) mengenai tantangan tersedianya media pembelajaran yang dapat diakses setiap saat dan terpenuhinya kebutuhan siswa untuk dapat belajar lebih dari sekedar mengerjakan tugas dari guru. Selain itu, dalam masa pandemi ini media pembelajaran daring juga diperlukan sebagai solusi yang memungkinkan guru untuk memastikan para siswanya dapat tetap belajar tanpa batas dan waktu meskipun guru dan siswa berada di waktu dan tempat yang berbeda (Sari, 2020).

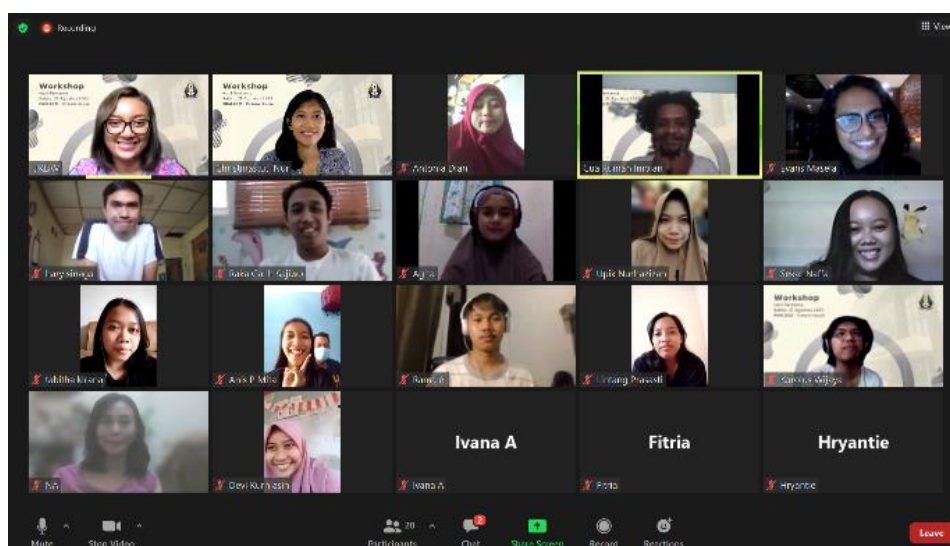
Ko & Rossen (2017) mendefinisikan pembelajaran daring sebagai pembelajaran jarak jauh yang memerlukan dukungan perangkat seperti laptop atau *smartphone* dengan koneksi internet sehingga memungkinkan siswa untuk dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dari rumah tanpa harus datang langsung ke sekolah. Teknologi telah memfasilitasi kegiatan pembelajaran daring sehingga siswa dapat memperoleh akses untuk dapat belajar kapan saja dan dimana saja untuk meraih capaian pembelajaran (Moorhouse, 2020; Ko & Rossen, 2017). Hal ini sesuai dengan pernyataan Atmojo dan Nugroho (2020) bahwa teknologi telah memungkinkan interaksi melalui web untuk kegiatan pembelajaran jarak jauh atau pembelajaran daring. Sehubungan dengan hal tersebut, tim fasilitator dari Universitas Kristen Duta Wacana (UKDW) mengusulkan penggunaan aplikasi *Wix* (*Wix.com*) untuk menjadi alternatif solusi permasalahan yang dihadapi dengan. *Wix* yang sudah ada sejak 28 Februari 2006 telah menyediakan fasilitas pembuatan konten *website* (*website builder*) berbasis *flash*. Dengan kemudahan cara pembuatan dan pemanfaatannya, *Wix* dapat berfungsi sebagai media untuk mengumpulkan berbagai konten multi bahasa dalam bentuk dokumen, gambar, video, dan suara (Hariyadi, 2011). *Wix* juga dipilih sebagai *platform* karena selain kemudahan pengaturan pembuatan *website* yang diinginkan, pengguna tidak perlu mengkhawatirkan tentang konfigurasi, *coding*, *hosting* dan *domain* (tidak perlu biaya tambahan dan lebih mudah pemeliharannya). Dengan modal keterampilan berbahasa Inggris dan *drag-and-drop* elemen yang diperlukan, pengguna sudah bisa membuat *website* sendiri di *Wix.com*. Selain itu, *tampilan dashboard* juga mudah dimengerti baik untuk posting dan *optimasi website*.

Adapun tujuan kegiatan PKM ini adalah: (1) meningkatkan wawasan sukarelawan dalam pengembangan media pembelajaran daring berbasis web dengan memperkenalkan aplikasi *Wix*, (2) meningkatkan keterampilan sukarelawan dalam merancang situs *Wix* sesuai dengan kebutuhan anak-anak yang didampingi dengan merujuk pada situs *Wix* yang sudah dikembangkan oleh tim fasilitator untuk mendukung proses belajar mantan anak-anak jalanan di asrama yang harus menjalani proses belajar dari rumah (*school from home*). Manfaat yang dapat diperoleh dari pelaksanaan PKM ini adalah: (1) sukarelawan mendapatkan referensi sumber pembelajaran yang terkini berbasis web dengan menggunakan aplikasi *Wix* yang dapat langsung digunakan sebagai media pembelajaran daring, (2) sukarelawan mendapatkan pelatihan untuk meningkatkan keterampilan dalam merancang situs *Wix* baik untuk media pembelajaran daring maupun untuk pengelolaan program *Dream House*, (3) tim fasilitator dapat mengaplikasikan ilmu dan pengetahuan yang dimiliki untuk melayani masyarakat luas sebagai salah satu bentuk perwujudan nilai-nilai kedutawacanaan terutama nilai keempat yaitu "Service to the world" atau melayani dunia (UKDW, 2021). merancang kegiatan pembelajaran dengan media yang menarik yang dapat digunakan oleh siapa saja baik sukarelawan, orang tua, anak-anak untuk belajar mandiri tanpa batas ruang dan waktu.

## METODE PENERAPAN

Kegiatan PKM dilaksanakan dengan menggunakan metode pelatihan sebagai bentuk proses pembelajaran dan praktik partisipatif (*Participatory Learning and Action*) untuk mengidentifikasi kebutuhan, merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi hasil pelatihan (Bozalek & Biersteker, 2010). Pelatihan dilaksanakan secara daring melalui *Zoom meeting* pada tanggal 21 dan 22 Agustus 2021 kemudian tim fasilitator memberikan pendampingan untuk pembuatan dan pengembangan *Wix* secara konsultatif dengan memberikan umpan balik. Presentasi *Wix* yang dibuat oleh peserta pelatihan dilaksanakan pada tanggal 28 Agustus 2021.

Peserta pelatihan adalah 18 orang sukarelawan dengan mayoritas mahasiswa di Yogyakarta dari berbagai macam universitas dan jurusan. Metode pelatihan yang digunakan adalah perpaduan antara teori dan praktik yang meliputi (1) penyuluhan tentang manfaat *Wix* untuk mendukung pembelajaran daring (2) cara pembuatan *Wix* sebagai media pembelajaran (3) *Focus Group Discussion* (FGD) untuk mempersiapkan penugasan kelompok sesuai dengan wilayah yang didampingi (4) penugasan pembuatan *Wix* dalam kelompok (4) pendampingan kerja kelompok (5) presentasi hasil kerja kelompok dan perbaikan (6) evaluasi. Evaluasi sudah dilakukan sejak kegiatan dimulai dengan menggunakan tiga kriteria yaitu jumlah kehadiran, partisipasi dalam setiap tahapan kegiatan, dan hasil rancangan situs *Wix* yang dipresentasikan (ketuntasan). Standar keberhasilan yang ditetapkan dari kegiatan PkM ini adalah enam puluh persen dari total sukarelawan yang ditunjuk hadir dan berpartisipasi aktif dari kegiatan nomor 1 (satu) yaitu penyuluhan sampai dengan kegiatan nomor 6 (enam) yaitu evaluasi. Data primer dikumpulkan dari peserta pelatihan melalui pengisian kuisisioner di *Google form* untuk selanjutnya dianalisis secara deskriptif. Data yang diperoleh dari hasil analisa deskriptif tersebut kemudian disajikan menggunakan grafik. Gambar 1 menunjukkan peserta dan fasilitator kegiatan PkM.



Gambar 1. Para peserta dan fasilitator kegiatan PKM

## HASIL DAN KETERCAPAIAN SASARAN

Pelatihan difokuskan pada pelaksanaan *Training for Trainers* (ToT) bagi para sukarelawan yang juga berperan sebagai mentor di *Dream House* yang berjudul “Pengembangan Konten Edukasi dengan Aplikasi *Wix* dan Portal Pembelajaran #bisatetapbelajar”. Topik ini diambil untuk mendukung gerakan belajar dari rumah karena pada masa pandemi ini kegiatan belajar dilakukan dari rumah dan peran para mentor ini sangat penting dalam pendampingan anak-anak belajar di *Hope Shelter* (HS). Tim fasilitator terdiri dari dua dosen dan dua mahasiswa UKDW dari Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris dan Desain Produk. Mahasiswa UKDW yang dilibatkan menjadi fasilitator adalah mahasiswa yang telah memiliki pengalaman merancang dan menggunakan *Wix* dalam kegiatan pembelajaran, bersedia untuk berpartisipasi dalam kegiatan PkM yang dilaksanakan di UKDW, dan telah merasakan manfaat menggunakan *Wix* sehingga dapat memotivasi dan menginspirasi para peserta pelatihan.

Pada awal pertemuan fasilitator menggali mengenai apa saja yang para mentor sudah lakukan untuk mendampingi anak-anak belajar di masa pandemi ini dan kesulitan yang dialami ketika mendampingi belajar dengan *Menti.com* dan diskusi. Hal-hal yang sudah dilakukan oleh para mentor yaitu:

- a. membantu memahami pelajaran dari sekolah
- b. membantu mengerjakan tugas
- c. melakukan *video call* untuk membahas pelajaran
- d. membacakan buku cerita dan mewarnai gambar

- e. menyediakan sarana bermain dan belajar yang lebih kreatif contohnya membuat video, reels, tiktok tentang keseharian mereka
- f. menemani mengerjakan tugas dan menjelaskan hal-hal yang belum dimengerti dan sharing kegiatan sehari-hari
- g. membantu pengerjaan PR atau tugas dari sekolah serta menambahkan latihan soal
- h. berkomunikasi dengan pihak sekolah atau wali kelas terkait tugas sekolah dan mendampingi mengerjakan tugas.
- i. mengajari anak dalam mengerjakan tugas, memberikan contoh dan cara mengerjakan tugas; saat belajar malam memberikan contoh soal baru
- j. melakukan *home visit* ke orang tua anak
- k. selalu mengecek WhatsApp kelas, *Google Classroom* dan mendampingi anak-anak belajar daring



Gambar 2. Kegiatan pendampingan yang dilakukan oleh mentor

Tantangan dan kesulitan yang dialami dalam mendampingi anak-anak belajar juga disampaikan dalam menti.com seperti yang ditampilkan dalam Gambar 3 dan dibahas lebih lanjut dalam diskusi dengan para mentor dan pimpinan HS. Beberapa tantangan yang dilaporkan oleh para mentor antara lain:

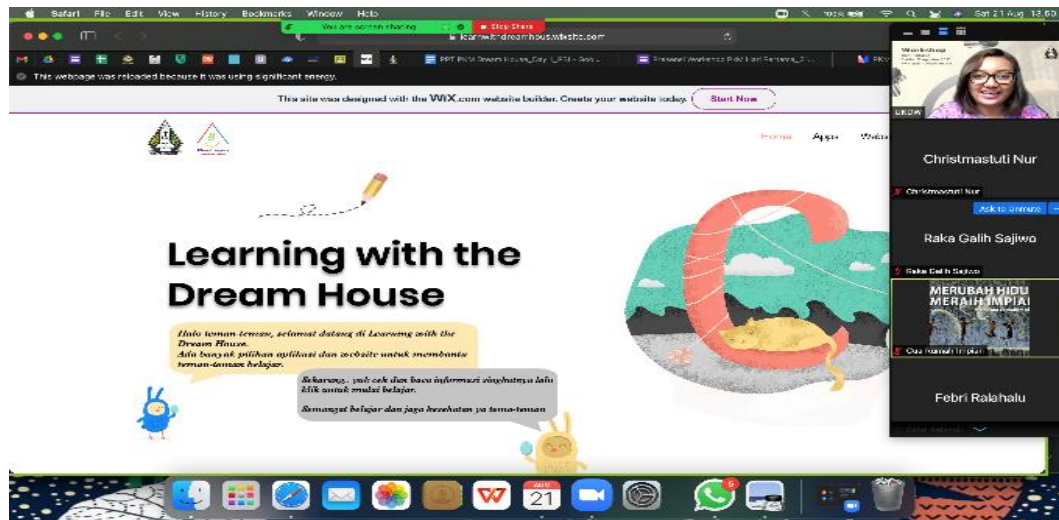
- a. materi sekolah yang semakin sulit, sedangkan para mentor sendiri tidak paham atau tidak menguasai materinya
- b. tidak ada penjelasan lengkap dari guru sekolah ketika anak-anak diminta mengerjakan tugas
- c. kesulitan mengarahkan anak-anak dalam mengerjakan tugas karena belum memahami materi
- d. tidak ada dukungan dari orang tua anak ketika anak-anak belajar atau mengerjakan tugas dari sekolah
- e. kehabisan ide kreatif
- f. anak-anak tidak fokus saat belajar, pengen cepat main game dan sosial media (karakter anak-anak yang cepat bosan)
- g. kesulitan membangkitkan mood anak-anak saat malas belajar
- h. keterbatasan fasilitas belajar (HP hanya ada dua di HS dan belum ada PC)



Gambar 3. Tantangan yang dihadapi oleh para mentor

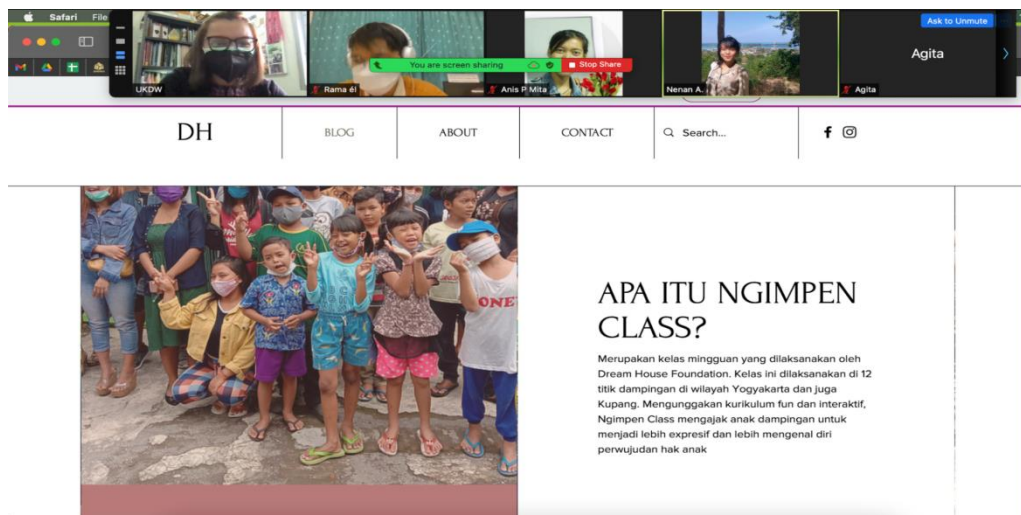
Pelatihan dilanjutkan dengan menyampaikan referensi portal-portal pembelajaran daring yang dapat diakses secara gratis sehingga dapat membantu memberikan referensi materi sesuai kurikulum nasional termasuk video penjelasan materi dan bank soal yang dapat digunakan. Kemudian fasilitator memperkenalkan aplikasi *Wix* sebagai alternatif solusi untuk mengumpulkan banyak referensi dalam satu wadah. *Wix.com* dipilih sebagai platform karena selain kemudahan pengaturan pembuatan *website* yang diinginkan, sehingga tidak perlu mengkhawatirkan tentang konfigurasi, coding, hosting dan domain (tidak perlu biaya tambahan dan lebih mudah pemeliharaannya). Dengan modal keterampilan berbahasa Inggris dan *drag-and-drop element* yang diperlukan, maka peserta sudah bisa membuat *website* sendiri di *Wix.com*! Bagi pengguna, tampilan *dashboard* juga mudah dimengerti baik untuk posting dan optimasi *website*.

Selanjutnya fasilitator menunjukkan contoh berbagai konten edukasi multi bahasa dalam bentuk dokumen, gambar, video, dan suara kemudian menunjukkan hasil kompilasi portal pembelajaran dalam *Wix* yang sudah dibuatkan yang bisa dengan mudah diakses untuk belajar mandiri oleh anak-anak penghuni HS dan anak-anak yang berada di bawah bimbingan Yayasan Rumah Impian dengan dibantu oleh para mentor dan relawan. Situs *Wix* yang diberi nama *Learning with Dream House* ini dapat diakses melalui tautan <https://learnwithdreamhous.Wixsite.com/my-site-1> dan dapat menjadi satu sumber andalan para mentor dalam mendampingi anak-anak belajar, satu pintu menuju banyak sumber referensi. Gambar 4 menunjukkan tampilan *Wix* yang khusus dirancang untuk *Dream House* dengan alamat email dan *password* khusus sehingga selanjutnya situs *Wix* ini dapat terus dikembangkan oleh para pengurus dan sukarelawan *Dream House* untuk mewujudkan gerakan yang diinisiasi oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi yaitu “Belajar dimana saja, kapan saja, dengan siapa saja” (Portal Rumah Belajar, 2021).

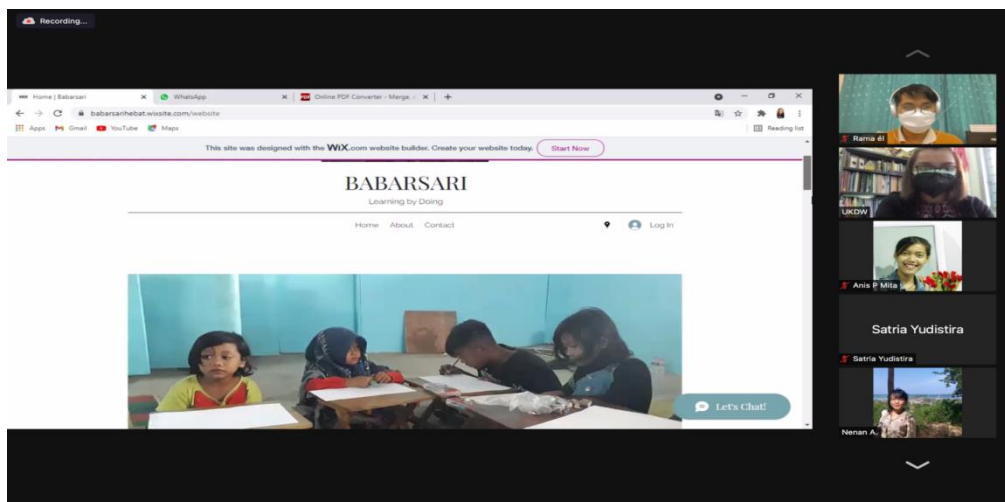


Gambar 4. Fasilitator mempresentasikan situs Wix “Learning with the Dream House”

Setelah melihat contoh *Wix* yang disiapkan, fasilitator memberikan pelatihan bagaimana membuat *Wix* sesuai kebutuhan dan pembuatan konten edukasi digital bagi para peserta. Selanjutnya dalam FGD, para peserta pelatihan mendiskusikan rancangan dan materi-materi yang diperlukan sebagai konten edukasi digital sesuai dengan kebutuhan wilayah yang didampingi. Setelah FGD selesai dilakukan, para peserta diberikan waktu untuk mengerjakan *Wix* secara berkelompok sampai tanggal 28 Agustus 2021 dan kesempatan konsultasi dan berdiskusi dengan fasilitator selama masa pengerjaan *Wix* untuk mendapatkan pendampingan teknis. Beberapa peserta sudah mengungkapkan dan menunjukkan draft desain terkait materi yang mereka butuhkan dan siapkan untuk pendampingan belajar, seperti bahasa Inggris, matematika, dan olahraga. Gambar 5 dan 6 menunjukkan contoh hasil rancangan situs *Wix* yang dibuat oleh peserta pelatihan.



Gambar 5. Peserta mempresentasikan hasil rancangan situs *Wix* “Ngimpen Class”



Gambar 6. Peserta mempresentasikan hasil rancangan situs Wix “Babarsari Hebat”

Kegiatan PkM ini dilaporkan telah memberikan dampak positif bagi para sukarelawan Dream House khususnya dalam meningkatkan wawasan sukarelawan terkait pengembangan media pembelajaran daring berbasis web dengan memperkenalkan aplikasi Wix. Tabel 1 menunjukkan keadaan para sukarelawan sebelum dan sesudah mengikuti pelatihan.

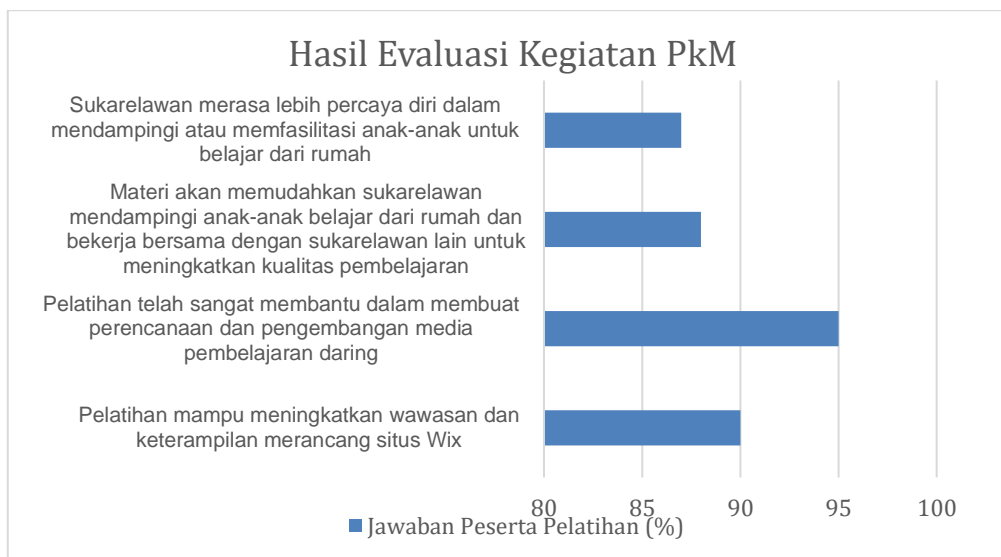
Tabel 1. Peningkatan wawasan dan keterampilan dalam merancang situs Wix

No	Uraian Kegiatan	Sebelum Kegiatan PkM	Setelah Kegiatan PkM
1	Penyuluhan dan pelatihan tentang Wix	Tidak tahu Wix	Sudah mengenal Wix, manfaatnya, dan tahapan cara pembuatannya
2	Pendampingan belajar dari rumah	Menggunakan HP untuk mencari jawaban soal di Google	Menggunakan situs Wix untuk mengakses kumpulan portal pembelajaran
3	Perancangan situs Wix	Tidak bisa merancang situs Wix	Mampu merancang situs Wix tidak hanya sebagai media pembelajaran daring tapi juga sebagai media publikasi kegiatan dan laporan kepada para stakeholders

Dari Tabel 1 di atas dapat dilihat perubahan yang cukup signifikan dari sebelum dan sesudah pelaksanaan kegiatan PkM. Sebelum mengikuti pelatihan, para sukarelawan belum pernah mendengar tentang Wix dan hanya menggunakan HP untuk mendampingi anak-anak belajar atau mengerjakan tugas sekolah. Dengan pelaksanaan PkM ini, terlihat peningkatan wawasan dan keterampilan para sukarelawan dalam merancang dan memanfaatkan Wix untuk pengembangan media pembelajaran daring dan menjadikannya media publikasi kegiatan dan laporan kepada para pemangku kepentingan, termasuk diantaranya para donatur dan orang tua anak-anak yang didampingi.

Hasil evaluasi juga menunjukkan tingkat ketertarikan dan partisipasi yang cukup tinggi dalam setiap tahap kegiatan PkM. Hal ini dilihat dari jumlah kehadiran para sukarelawan dalam pelatihan yaitu 18 peserta yang hadir penuh selama dua hari pelaksanaan pelatihan dan 16 peserta yang hadir pada saat presentasi rancangan situs Wix (dua orang peserta ijin tidak dapat hadir karena ada acara lain di kampus). Rancangan situs Wix yang dipresentasikan ada 8 (delapan) dengan rata-rata prosentase ketuntasan sebanyak 90%. Hal ini menunjukkan

tingginya tingkat partisipasi aktif yang merupakan unsur pokok pemberdayaan masyarakat yang menjadi tolok ukur keberhasilan program (Bozalek& Biersteker, 2010). Gambar 7 menunjukkan hasil evaluasi kegiatan PkM.



Gambar 7. Hasil evaluasi kegiatan PkM

Dapat dilihat di Gambar 7 bahwa 90% peserta pelatihan mampu meningkatkan wawasan dan keterampilan merancang situs *Wix* dan 95% peserta menyampaikan bahwa pelatihan ini sangat membantu dan mendukung usaha mereka untuk membuat perencanaan dan pengembangan media pembelajaran daring yang dipakai dalam mendampingi anak-anak belajar. 88% peserta mengungkapkan bahwa situs *Wix* yang sudah dibuat oleh Tim PkM membantu memberikan acuan dalam berkolaborasi dengan anggota kelompok untuk merancang situs *Wix* sesuai dengan kebutuhan anak-anak di wilayah yang mereka dampingi. Dalam evaluasi juga ditemukan bahwa 13% peserta belum sepenuhnya merasa percaya diri dalam mendampingi kegiatan belajar dari rumah karena meskipun ada situs *Wix* ada kendala keterbatasan fitur smartphone yang dimiliki dan sinyal yang tidak stabil yang mempengaruhi peranan mereka dalam memfasilitasi pendampingan belajar daring.

Selanjutnya, fasilitator berkoordinasi dengan pimpinan *Dream House* untuk menyampaikan hasil evaluasi kegiatan dan *Wix* yang dirancang oleh peserta pelatihan. Kegiatan PkM ditutup dengan diskusi antara Tim PkM dan pimpinan *Dream House* untuk kelanjutan kolaborasi berikutnya sebagai usaha untuk mengakomodasi masukan dari peserta pelatihan. Ada beberapa alternatif untuk program pelatihan metodologi pembelajaran yang menyenangkan bagi anak-anak di masa depan. Melihat bahwa banyak sukarelawan *Dream House* yang tidak memiliki latar belakang di bidang pendidikan, pelatihan bagi sukarelawan dalam *classroom management* dan pendampingan anak berkebutuhan khusus juga bisa menjadi rekomendasi langkah strategis. Selain itu, berdasarkan diskusi dengan para sukarelawan, ditemukan bahwa *Dream House* juga dapat menggunakan *Wix* tidak hanya untuk mendukung kegiatan pembelajaran tetapi juga sebagai portofolio untuk menampilkan profil, dokumentasi dan publikasi kegiatan, menyampaikan laporan kepada orang tua dan mitra, serta untuk tujuan penggalangan dana. Oleh karena itu, kegiatan PkM untuk para sukarelawan ini juga dapat bermanfaat untuk memberikan kesempatan berlatih dan menggunakan aplikasi *Wix* dalam berbagai fungsi.

## KESIMPULAN

Pelatihan pengembangan media pembelajaran daring dengan menggunakan aplikasi *Wix* dapat dikatakan sukses, terbukti dari hasil evaluasi yang menunjukkan bahwa 90% sukarelawan Yayasan Rumah Impian memahami manfaat dan dapat merancang situs *Wix* untuk pengembangan media pembelajaran daring berbasis web. Terciptanya situs *Wix* sesuai dengan kebutuhan anak-anak di wilayah yang didampingi telah merujuk pada situs *Wix* yang sudah dikembangkan oleh tim fasilitator dan mendukung tersedianya materi pembelajaran

daring untuk proses belajar dari rumah sehingga para sukarelawan yang sebelumnya hanya menggunakan metode konvensional dalam mendampingi anak-anak belajar pada masa pandemi ini sudah dapat menggunakan *Wix* yang dibuat oleh peserta pelatihan sebagai sumber media pembelajaran dengan kurikulum nasional yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja sehingga kegiatan pendampingan belajar dapat berlangsung lebih efektif dan efisien.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih ditujukan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta yang telah memberikan dukungan untuk pelaksanaan kegiatan PkM ini dalam skema Hibah Pengabdian kepada Masyarakat Tahun 2021. Terima kasih juga disampaikan kepada segenap pimpinan, staf, dan sukarelawan *The Dream House Indonesia* di Yogyakarta untuk dukungan dan kerja sama yang baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Appana, S. (2008). A Review of Benefits and Limitations of Online Learning in the Context of the Student, the Instructor, and the Tenured Faculty. *International Journal on E-Learning*, 7(1), 5-22. <https://www.learntechlib.org/primary/p/22909/>
- Atmojo, A.E.P., & A. Nugroho. (2020). EFL Classes Must Go Online! Teaching Activities and Challenges During Covid-19 Pandemic in Indonesia. *Register Journal*, 13(1), 49-76. <https://doi.org/10.18326/rgt.v13i1.49-76>
- Ayu, M. (2018). Interactive Activities for Effective Learning in the Overcrowded Classroom. *Linguists*, 4(2), 1-6. <http://dx.doi.org/10.29300/ling.v4i2.1658>
- Bozalek, V., & Biersteker, L. (2010). Exploring Power and Privilege Using Participatory Learning and Action Techniques. *Social Work Education*, 29(5), 551-572. <https://doi.org/10.1080/02615470903193785>
- Handoyo, A. (2020). Pelatihan Pola Pengasuhan Menghadapi Anak Trauma. *Riau Journal of Empowerment*, 3(3), 171-182. <https://doi.org/10.31258/raje.3.3.171-182>
- Hariyadi, S. (2011). *Cara Asyik! Membuat Flash Website dengan Wix.com*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Ko, S., & Rossen, S. (2017). *Teaching Online: A Practical Guide*. Taylor & Francis
- Moorhouse, B. L. (2020). Adaptations to a Face-to-face Initial Teacher Education Course 'Forced' Online due to the COVID-19 Pandemic. *Journal of Education for Teaching*, 00(00), 1-3. <http://dx.doi.org/10.1080/02607476.2020.1755205>
- Portal Rumah Belajar. (2021). Portal Rumah Belajar. <https://belajar.kemdikbud.go.id/> Diakses pada 28 September 2021.
- Susyetina, A. (2021). Challenges and pportunities of L2 remote learning during the pandemic: A case study of UKDW. Dalam Prosiding UNNES-TEFLIN National Seminar, Semarang, 19 Juni.
- The Dream House Website. (2021). Siapa Kami, <https://thedreamhouse.org/id/siapakami/> Diakses pada 28 September 2021.
- UKDW Website. (2021). Nilai-Nilai Universitas Kristen Duta Wacana, <https://www.ukdw.ac.id/profil/nilai-nilai-ukdw/> Diakses pada 28