

Pendampingan Pembuatan Aplikasi *Webquest* Bagi Guru SMK Negeri 8 Pekanbaru

Refika Andriani*¹, Bayu Febriadi², Mar'atul Afidah³

¹Prodi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lancang Kuning

²Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Lancang Kuning

³Program Studi Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lancang Kuning

*e-mail: refika@unilak.ac.id¹, bayufebriadi@unilak.ac.id², maratul@unilak.ac.id³

Abstract

This program aims at improving teachers' knowledge and skill at SMK Negei 8 Pekanbaru in developing and using webquest as an online media for teaching and learning process. This program was held at 19th of Ougust, 2020 in two sessions. First session is about delivering motivation and sharing topic related to online classroom management method. Second session is about guiding the participants in developing and using webquest as an online media for teaching and learning process. The outcome of this proram are the improvement of teachers' knowledge and skill in developing and using webquest as an online media for teaching and learning process, publication of article in the Nationl Journal of Community Service, and tutotial book of developing webquest as an online media for teaching and learning process.

Keywords: *webquest, learning media, online learning*

Abstrak

Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan dalam membuat dan menggunakan aplikasi webquest sebagai media pembelajaran daring bagi guru di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 8 Kota Pekanbaru. Kegiatan ini telah dilaksanakan pada tanggal 19 Agustus 2020 dan diikuti oleh 10 orang guru dalam dua sesi. Sesi pertama adalah pemberian motivasi dan metode pengelolah kelas daring oleh tim pelaksana kegiatan dan sesi kedua adalah pemberian materi oleh tim pelaksana sekaligus praktik pembuatan aplikasi webquest oleh peserta kegiatan tersebut yang didampingi secara langsung oleh tim dosen pelaksana kegiatan pengabdian dari Universitas Lancang Kuning. Adapun hasil dari kegiatan ini adalah adanya peningkatkan pemahaman dan keterampilan guru di SMK Negeri 8 Pekanbaru dalam membuat dan menggunakan aplikasi webquest sebagai media pembelajaran daring. Target luaran dari kegiatan ini adalah publikasi artikel ilmiah pada Jurnal Pengabdian Nasional terakreditasi Sinta dan buku referensi berupa tutorial pembuatan aplikasi webquest.

Kata kunci: *aplikasi webquets, media pembelajaran, pembelajaran daring*

1. PENDAHULUAN

SMK Negeri 8 Pekanbaru adalah sebuah instansi penyelenggara pendidikan yang berada di pelosok kecamatan Rumbai Kotamadya Pekanbaru Provinsi Riau. Dari segi pembangunan sarana dan fasilitas belajar, SMK Negeri 8 Pekanbaru masih dalam proses berkembang. Hal ini terkait dengan keberadaan sekolah tersebut yang baru 2 tahun menyelenggarakan proses pembelajaran. SMK Negeri 8 Pekanbaru adalah sekolah kejuruan dengan 3 jurusan antara lain Rekayasa Perangkat Lunak (RPL), Tata Boga (TB), dan Agribisnis Tanaman Pangan Holtikultura (ATPH). Meskipun baru beroperasi, SMK 8 sudah memiliki fasilitas belajar yang menunjang untuk terlaksananya proses pembelajaran berbasis teknologi seperti labor computer dan jaringan internet. Menurut kepala sekolah, fasilitas-fasilitas ini disediakan dengan tujuan agar para guru dapat memanfaatkan seluruh fasilitas tersebut dalam proses pembelajaran daring maupun luring sehingga kualitas pembelajaran dapat meningkat dan pelaksanaan pembelajaran daring di masa pandemic ini berjalan selaras dengan era revolusi industri 4.0 saat ini.

Namun sayangnya, kelengkapan fasilitas ini tidak sejalan dengan motivasi yang dimiliki oleh guru-guru di SMK Negeri 8 tersebut dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh tim dosen pelaksana kegiatan pada bulan Maret 2020, ditemukan fakta bahwa guru di SMK Negeri 8 Pekanbaru menerapkan metode pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran yang bervariasi terlebih lagi yang

berteknologi canggih. Adapun sumber belajar yang digunakan adalah buku paket dan Lembar Kerja Siswa (LKS). Hal itu menyebabkan siswa tidak memiliki motivasi dan ketertarikan yang baik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran baik daring maupun luring.

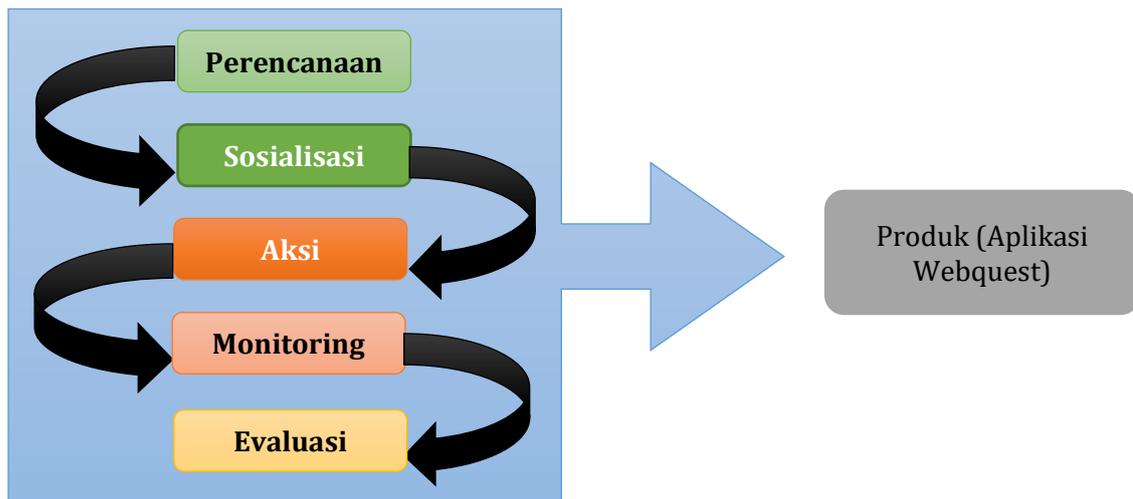
Hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor, pertama, guru tidak memiliki motivasi dalam memanfaatkan fasilitas yang ada. Hal ini dikarenakan guru tidak memiliki bahan ajar yang dapat disampaikan melalui pemanfaatan teknologi tersebut. Kedua, guru tidak memiliki wadah dan kesempatan dalam mengolah keterampilan untuk membuat media pembelajaran berbasis teknologi. Se jauh ini, para guru di sekolah mitra hampir tidak pernah mendapatkan pelatihan ataupun *workshop* terkait dengan peningkatan keterampilan pembuatan dan penerapan media pembelajaran berteknologi canggih. Sehingga, pengetahuan dan keterampilan guru dalam membuat dan mengaplikasikan media pembelajaran melalui teknologi tersebut sangat rendah. Sebagai hasilnya, pembelajaran di kelas berlangsung seadanya dengan memanfaatkan buku pedoman paket sebagai sumber utama. Sehingga, minat belajar dan hasil belajar siswapun menjadi rendah dan pembelajaran menjadi kurang bermakna.

Berdasarkan pertimbangan tersebut, tim dosen pengusul kegiatan pengabdian kepada masyarakat menawarkan sebuah solusi terhadap permasalahan yang dihadapi oleh guru di SMK Negeri 8 Kota Pekanbaru tersebut melalui kegiatan pelatihan dan pendampingan pembuatan aplikasi *webquest* untuk meningkatkan proses pembelajaran bagi guru dan siswa. *Webquest* adalah sebuah aplikasi berbasis internet yang dapat digunakan secara *online* atau daring oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Seperti pendapat Sujatna (2012) bahwa *webquest* adalah suatu kegiatan yang berdasarkan permintaan yang berorientasi yang mana beberapa atau semua informasi yang berinteraksi dengan peserta didik berasal dari sumber di internet dan dilengkapi dengan *videoconference*. Sejalan dengan pendapat di atas, Marianne, Grace, Jane dan Karla (2004) menyebutkan bahwa *webquest* adalah kerangka aktivitas pembelajaran *online*. *Webquest* adalah aktivitas berbasis inquiry yang mengharuskan pembelajar berinteraksi dengan internet. Ada 6enam komponen *webquest* yaitu: a). *Introduction* atau pendahuluan yang dapat menangkap minat siswa, b). *Description of the task* atau gambaran tugas yang harus dilengkapi siswa, c). *Process* atau proses yang berisi langkahlangkah siswa dalam mengerjakan tugas, d). *Sources* merupakan informasi yang dibutuhkan untuk mengerjakan tugas, e). *Evaluation*, dan f). *Conclusion*.

Solusi berupa pemberian pendampingan pembuatan aplikasi *webquest* sebagai media pembelajaran daring ini tentunya sangat mendukung keadaan pembelajaran yang sekarang sedang terjadi di Indonesia. Di mana menteri pendidikan telah memutuskan bahwa proses pembelajaran dilaksanakan secara daring hingga akhir semester ganjil 2020/2021 karena adanya pandemic covid-19. Kegiatan pendampingan pembuatan aplikasi *webquest* ini dilakukan dengan mekanisme yang mencakup beberapa langkah terdiri dari 4 tahapan kegiatan; perencanaan, aksi (pelatihan dan pendampingan), monitoring kegiatan, dan evaluasi. Seluruh rangkaian kegiatan ini telah dilaksanakan secara maksimal oleh tim dosen pelaksana kegiatan dengan mendayagunakan pengetahuan dan keterampilan serta fasilitas yang ada.

2. METODE

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dengan memberikan pelatiband dan pendampingan dengan beberapa langkah yang terdiri dari 4 tahapan kegiatan; perencanaan, aksi (pelatihan dan pendampingan), monitoring kegiatan, dan evaluasi. Adapun alur dari mekanisme kegiatan ini adalah sebagai berikut.



Gambar 1. Alur mekanisme kegiatan

Di mana mekanisme kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini akan dijelaskan secara terperinci dalam diagram dibawah ini:

1. Tahap perencanaan. Pada tahap ini, tim pelaksana program melakukan observasi awal pada sekolah mitra. Kegiatan ini dilaksanakan untuk menemukan permasalahan-permasalahan yang terjadi pada proses pembelajaran yang berlangsung di sekolah mitra. Setelah itu, tim pelaksana kegiatan melakukan kajian *literature* untuk memperoleh dan menetapkan suatu solusi yang efektif untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi oleh sekolah mitra khususnya pada proses pembelajaran daring.
2. Tahap sosialisasi. Tim pelaksana kegiatan memberikan sosialisasi kepada guru mengenai perkembangan metode, strategi, dan media pembelajaran yang kekinian dengan mendayagunakan teknologi canggih. Tahapan ini ditujukan untuk memperbaharui wawasan dan keterampilan, serta memotivasi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas melalui pembuatan dan penerapan aplikasi *Webquest*. Sosialisasi diberikan secara langsung oleh tim pelaksana sebagai ahli dari bidang pendidikan dan teknologi informasi yang sudah memiliki pengalaman terkait dengan pembuatan dan penerapan media pembelajaran berteknologi canggih.
3. Pelatihan dan pendampingan. Pada tahapan ini, guru di sekolah mitra dilatih untuk dapat membuat aplikasi *webquest* yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran daring. Dalam tahapan ini, guru didampingi secara langsung oleh tim pelaksana sehingga hambatan-hambatan yang ditemui dalam proses pembuatan aplikasi dapat diatasi dengan cepat dan tepat. Pada tahapan ini, materi disampaikan secara langsung oleh salah seorang anggota tim dengan keparakan ilmu komputer. Tahap ini berlangsung selama 1 sesi penuh demi ketuntasan seluruh materi atau langkah-langkah yang diperlukan dalam membuat aplikasi *webquest*.
4. Tahapan selanjutnya adalah monitoring. Monitoring dilakukan oleh tim pelaksana kegiatan beberapa minggu setelah tahap pelatihan dan pendampingan. Tahapan monitoring ini dilakukan oleh tim pelaksana dengan berkunjung secara langsung ke sekolah mitra. Adapun kuantitas kunjungan sebagai monitoring adalah sebanyak 2 kali. Tahapan monitoring ini dilaksanakan selama 1 bulan. Adapun tujuan dari monitoring ini adalah untuk terus memotivasi dan membantu guru di sekolah mitra dalam menyelesaikan aplikasi *webquest* menjadi sebuah media pembelajaran sempurna dan dapat dipergunakan dalam proses pembelajaran daring.
5. Tahap terakhir adalah evaluasi. Evaluasi dilakukan dengan tujuan untuk memberikan masukan terhadap kualitas yang dihasilkan dari produk aplikasi *webquest*. Selain itu, tahapan

ini dilakukan juga untuk membantu guru dalam mengimplementasikan aplikasi tersebut dalam proses pembelajaran daring.

Seluruh rangkaian kegiatan ini telah dilaksanakan secara maksimal oleh tim dosen pelaksana kegiatan dengan mendayagunakan pengetahuan dan keterampilan serta fasilitas yang ada. Adapun muara dari seluruh rangkaian kegiatan ini adalah meningkatnya keterampilan guru di sekolah mitra dalam membuat dan menerapkan aplikasi pembelajaran *webquest*. Sehingga, proses pembelajaran daring yang akan dilaksanakan kedepannya diharapkan mampu menarik motivasi siswa dan dapat meningkatkan nilai siswa tersebut.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat dengan judul “Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Aplikasi *Webquest* Untuk Meningkatkan Proses Pembelajaran Daring di SMK Negeri 8 Rumbai Kota Pekanbaru” telah terlaksana dengan baik pada hari Rabu tanggal 19 Agustus 2020. Pelatihan diawali dengan pemberian motivasi dan pemahaman mengenai ragam dan manfaat pembelajaran daring dengan menggunakan media pembelajaran online seperti *webquest*, penyampaian materi ini menggunakan metode ceramah dan menggunakan video oleh pemateri I (Refika Andriani, M.Pd) dan II (Mar’atul Afidah, M.Pd). Selanjutnya, penyampaian materi terkait pembuatan media pembelajaran berupa aplikasi *webquest* diberikan oleh pemateri ke III (Bayu Febriadi, M.Kom). Pada sesi ini, peserta pelatihan secara langsung mempraktekkan pembuatan aplikasi *webquest* dengan menggunakan materi pembelajarannya masing-masing.

Dari keseluruhan materi terkait pembuatan aplikasi *webquest* sebagai media pembelajaran online yang disampaikan, peserta menilai bahwa media ini sangat dibutuhkan saat ini untuk menunjang pelaksanaan pembelajaran daring di masa pandemic ini. Tes identifikasi pengetahuan guru-guru terkait keterampilan dalam membuat *webquest* juga dilakukan untuk mengukur sejauh mana kegiatan ini bermanfaat bagi para guru tersebut.

Tabel 1. Hasil Pre-Test Peserta Kegiatan Pengabdian

No	Pernyataan	Jawaban									
		SS		S		KS		TS		TT	
		F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
1	Saya belum memahami tentang <i>webquest</i> sebagai media pembelajaran.	5	50	5	50	0	0	0	0	0	0
2	Saya belum pernah mengikuti pelatihan pembuatan <i>webquest</i> sebagai media pembelajaran.	7	70	3	30	0	0	0	0	0	0
3	Saya termotivasi dalam menggunakan <i>webquest</i> sebagai media pembelajaran.	0	0	0	0	1	10	6	60	3	30
4	Kemampuan saya dalam menggunakan dan mengembangkan <i>webquest</i> sebagai media pembelajaran belum memadai.	2	20	6	60	1	10	1	10	0	0
5	Saya belum menggunakan <i>webquest</i> dalam proses pembelajaran secara menarik dan kreatif.	4	40	6	60	0	0	0	0	0	0
6	Media dan fasilitas yang saya miliki mendukung saya dalam menggunakan dan mengembangkan <i>webquest</i> sebagai media pembelajaran.	3	30	5	50	2	20	0	0	0	0
7	Sarana dan prasarana yang ada di sekolah menunjang saya dalam menggunakan dan mengembangkan <i>webquest</i> sebagai media pembelajaran.	4	40	4	40	1	10	1	10	0	0

8	Saya belum pernah mengikuti pelatihan terkait pembuatan webquest sebagai media pembelajaran	6	60	2	20	1	10	1	10	0	0
9	Saya tidak memiliki komunitas pengguna webquest sebagai media pembelajaran.	3	30	6	60	1	10	0	0	0	0

Berdasarkan hasil pre-test di atas, seluruh (100%) guru menyatakan bahwa mereka belum memahami cara membuat aplikasi webquest sebagai media pembelajaran. Pada pernyataan kedua terkait dengan keikutsertaan guru dalam pelatihan pembuatan aplikasi webquets sebagai media pembelajaran, seluruh (100%) guru menyatakan bahwa mereka tidak pernah mengikuti pelatihan tersebut sebelumnya. Sehingga hal ini menyebabkan guru-guru di sekolah mitra tersebut tidak *familiar* dengan aplikasi webquest, terlebih lagi menggunakannya sebagai media yang dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran daring.

Pada pernyataan terkait motivasi menggunakan aplikasi webquest sebagai media pembelajaran, sebanyak 7 (70%) guru mengaku tidak termotivasi untuk menggunakan aplikasi tersebut sebagai media pembelajaran karena tidak *familiar*, 3 (30%) guru menyatakan tidak tahu. Sebanyak 22 (50%) siswa menyatakan tidak memiliki motivasi dalam menggunakan Blog dan Vlog sebagai media pembelajaran. Selanjutnya, 24 (54.54%) menyatakan bahwa kemampuan mereka dalam menggunakan Blog dan Vlog sebagai media pembelajaran belum memadai.

Sebanyak 8 (80 %) guru-guru di sekolah mitra menyatakan bahwa mereka belum bisa membuat dan menggunakan aplikasi webquest sebagai media kreatif dan menarik untuk meningkatkan proses pembelajaran daring. 2 (20 %) guru menyatakan memiliki pengetahuan yang memadai terkait dengan aplikasi webquest namun belum pernah menggunakannya dalam proses pembelajaran daring. Berikutnya, 10 (100 %) guru di sekolah mitra menyatakan bahwa mereka belum pernah menggunakan aplikasi webquest dalam proses pembelajaran.

Berikutnya, sebanyak 8 (80 %) guru di sekolah mitra menyatakan bahwa fasilitas yang mereka miliki kurang mendukung mereka untuk membuat dan menggunakan aplikasi webquest sebagai media pembelajaran. Sementara itu, 2 (20 %) guru di sekolah mitra tersebut menyatakan bahwa mereka sudah memiliki fasilitas yang sudah cukup mendukung untuk membuat dan menggunakan webquest sebagai media pembelajaran daring. Selanjutnya, 8 (80 %) guru di sekolah mitra menyatakan bahwa sekolah belum menyediakan fasilitas memadai yang dapat digunakan untuk mendukung guru-guru dalam mengembangkan aplikasi webquest sebagai media pembelajaran daring.

Pada pernyataan terkait dengan keikutsertaan guru-guru di sekolah mitra pada pelatihan pembuatan aplikasi webquest, sebanyak 8 (80%) guru menyatakan belum pernah mengikuti dan 2 (20 %) guru menyatakan pernah mengikuti pelatihan terkait pembuatan media pembelajaran online yang serupa dengan webquest. Selanjutnya, sebanyak 9 (90%) guru menyatakan bahwa mereka tidak memiliki komunitas yang berhubungan dengan keterampilan membuat aplikasi webquest yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran online selama masa pandemic ini.

Berdasarkan hasil angket tersebut secara keseluruhan, dapat diketahui bahwa sebagian besar responden guru belum memiliki pengetahuan dan keterampilan yang memadai terkait dengan pembuatan dan penggunaan aplikasi webquest sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran daring di masa pandemic seperti saat ini. Hal ini sangat disayangkan mengingat pada dasarnya guru-guru tersebut telah memiliki fasilitas yang memadai seperti *laptop*, jaringan, dan *smartphone* yang dapat diberdayakan.

Pada sesi kedua, pemateri ke III (Bayu Febriadi, M.Kom) memberikan materi terkait dengan langkah-langkah dalam membuat aplikasi webquest yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran daring. Pada sesi ini, peserta pelatihan secara langsung mempraktekkan pembuatan aplikasi webquest dengan menggunakan materi pembelajarannya masing-masing.

Meskipun kendala jaringann internet sering terjadi, namun semangat para guru dalam membuat aplikasi webquest sangat baik. Hal ini tampak dari keseriusan mereka dalam menyelesaikan media pembelajarannya. Pada sesi ini, pendampingan juga diberikan secara langsung oleh pemateri bagi para peserta yang terkendala.

Untuk mengetahui sejauh mana manfaat kegiatan pengabdian ini, maka tim pengabdian memberikan angket yang diisi oleh seluruh peserta. Angket diberikan setelah kegiatan pengabdian untuk mengukur efektifitas kegiatan dan untuk mengetahui manfaat kegiatan pelatihan pembuatan aplikasi webquest sebagai media pembelajaran daring yang dapat digunakan selama proses pembelajaran jarak jauh. Berikut adalah hasil post-test peserta kegiatan pengabdian.

Tabel 2. Hasil Pre-Test Peserta Kegiatan Pengabdian

No	Pertanyaan	Jawaban									
		SS		S		KS		TS		TT	
		F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
1	Saya sudah memahami tentang webquest sebagai media pembelajaran.	5	50	4	40	1	10	0	0	0	0
2	Pembuatan webquest sebagai media pembelajaran yang saya dapatkan bermanfaat.	5	50	5	50	0	0	0	0	0	0
3	Pelatihan pembuatan webquest sebagai media pembelajaran yang saya dapat sangat mendukung saya dalam mengajar.	4	40	6	60	0	0	0	0	0	0
4	Pelatihan pembuatan webquest sebagai media pembelajaran yang saya dapat menambah keterampilan saya dalam mengajar.	5	50	5	50	0	0	0	0	0	0
5	Sajian materi pelatihan pembuatan webquest yang disampaikan menarik dan memotivasi.	2	20	8	80	0	0	0	0	0	0
6	Waktu yang digunakan dalam menyampaikan materi pelatihan pembuatan webquest optimal.	3	30	7	70	0	0	0	0	0	0
7	Bahasa yang digunakan dalam menyampaikan materi pelatihan pembuatan webquest mudah difahami.	4	40	6	60	0	0	0	0	0	0
8	Sarana dan prasarana yang tersedia mendukung kegiatan pelatihan pembuatan webquest.	0	0	3	30	5	50	2	20	0	0
9	Saya bersedia mengikuti pelatihan serupa untuk meningkatkan kualitas pembelajaran saya ke depan.	4	40	6	60	0	0	0	0	0	0

Berdasarkan table di atas, diketahui bahwa 9 (90 %) peserta kegiatan telah mengetahui bagaimana cara membuat dan menggunakan webquest sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan untuk proses pembelajaran daring. Namu, 1 (10 %) peserta menyatakan masih kurang memahami dengan sepenuhnya. Pada pernyataan berikutnya, 10 (100 %) peserta menyatakan bahwa pelatihan terkait pembuatan aplikasi webquest sebagai media pembelajaran sangat bermanfaat untuk menambah .

Dalam pernyataan berikutnya, 10 (100 %) peserta menyatakan bahwa pelatihan pembuatan aplikasi webquest yang mereka ikuti dapat membantu mereka dalam membuat dan menggunakan media pembelajaran online yang bervariasi yang dapat mereka gunakan selama proses pembelajaran daring berlangsung. Selain itu, 10 (100 %) guru menyatakan bahwa kegiatan pelatihan pembuatan aplikasi webquest yang mereka dapatkan menambah pengetahuan dan keterampilan mereka dalam mengajar.

Pada pernyataan terkait dengan materi yang disampaikan, 10 (100 %) peserta menyatakan bahwa materi yang disampaikan oleh dosen pelaksana kegiatan pengabdian menarik dan memotivasi peserta. Selain itu, seluruh peserta juga menyebutkan bahwa dosen pelaksana kegiatan mampu menggunakan waktu secara efektif dan efisien dalam menyampaikan materi kegiatan.

Selain itu, 10 (100 %) peserta menyatakan bahwa bahasa yang digunakan dosen pelaksana kegiatan dalam menyampaikan materi terkait pembuatan aplikasi webquest sebagai media pembelajaran daring mudah difahami. Pada pernyataan berikutnya terkait sarana dan prasarana yang digunakan, 3 (20 %) peserta menyatakan bahwa sarana dan prasarana yang digunakan dalam kegiatan pengabdian sepenuhnya dapat mendukung berlangsungnya kegiatan. Namun 7 (70 %) peserta menyatakan bahwa sarana dan prasarana yang digunakan kurang mendukung kegiatan pengabdian yang dilaksanakan. Hal ini disebutkan karena jaringan internet sangat susah diakses ketika kegiatan sedang berlangsung.

Berdasarkan hasil angket tersebut dapat disimpulkan bahwa kegiatan pelatihan pembuatan aplikasi webquest sebagai media pembelajaran daring bagi guru SMK Negeri 8 Pekanbaru ini sangat bermanfaat bagi peserta sebagai usaha meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dalam membuat media pembelajaran daring yang dapat digunakan selama proses pembelajaran daring di masa pandemic Covid-19. Dengan demikian, adapun luaran yang telah dicapai dari kegiatan ini antara lain adalah:

1. Peningkatan keterampilan guru dalam membuat dan menggunakan aplikasi webquest sebagai media pembelajaran daring.
2. *Submission* artikel kegiatan pada jurnal ilmiah.
3. Buku referensi dalam proses *drafting*.
4. Laporan akhir kegiatan.

4. KESIMPULAN

Dari Kegiatan Program Pengabdian Masyarakat yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengetahuan guru dalam membuat webquest sebagai media pembelajaran daring meningkat setelah mengikuti pelatihan.
2. Guru menjadi terampil dalam menggunakan aplikasi webquest sebagai media pembelajaran daring.
3. Guru memiliki keterampilan dalam menggunakan media pembelajaran yang bervariasi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Lancang Kuning khususnya Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat yang telah memberi dukungan **financial** terhadap pengabdian ini. Seterusnya, ucapan terima kasih juga diucapkan untuk Kepala Sekolah dan guru-guru di SMK Negeri 8 yang telah membantu terlaksananya kegiatan pengabdian ini secara baik dan maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, R. (2016). Improving Students' Vocabulary Mastery using Interactive Multimedia. *ELT-Lectura*, 3(1).
- Andriani, R. (2018). The Factors influence the Students' Learning Outcome in Translation Subject by Using Android. *ELT-Lectura*, 5(2), 183-188.

- Andriani, R., & Kasriyati, D. (2018). Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia bagi Guru Sekolah Dasar (SD) Kecamatan Rumbai Kota Pekanbaru Provinsi Riau. *J-ABDIPAMAS (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 2(2), 119-126.
- Andriani, R. (2019). Using Interactive Movie to Improve English Foreign Language Learners' Outcome. *J-SHMIC: Journal of English for Academic*, 6(2), 34-39.
- Andriani, R. (2019). Digital Application in EFL Classroom Activity. *ELT-Lectura*, 6(2), 178-185.
- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Gerlach & Elly. 1980. *Teaching and Media*. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice Hall, Inc
- Kurniawan, K., Andriani, R., & Kasriyati, D. (2017). Pengembangan Media Animasi Untuk Pembelajaran Bahasa Inggris Sekecamatan Rumbai Kota Pekanbaru. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 68-73.
- Kurniawan, Nanang. 2014. *Kurikulum 2013 dan Pergeseran Peran Guru*. Didapat dari: <http://bangka.tribunnews.com/2014/03/27/kurikulum-2013-dan-pergeseran-peran-guru>
- Natasya, Eka Putri Utami. 2015. *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia*. Didapat dari: <http://ekanatasya999.blogspot.co.id/2015/06/media-pembelajaran-berbasis-multimedia-7.html>
- Rusman, dkk. 2011. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Sa'diyah, Halimatus. 2015. *Peran Pendidikan Pada Era Globalisasi*. Didapat dari: <http://halya76.blogspot.co.id/2015/10/makalah-peran-pendidikan-pada-era-6.html>
- Smaldino, Sharon E, et all. 2005. *Instructional Technology and Media for Learning*. New Jersey: Pearson Prentice Hall.
- Sujatna, Meita L.2012. *Webquest Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Berbasis ICT*. Procceding Seminar Nasional Bahasa. Bandung : Fakultas Bahasa Universitas Widyatama.
- UU. No. 20 Tahun 2003 *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Bandung: Fokus Media
- Wahyono, Budi. 2016. *Peran Pendidikan Dalam Pembangunan Nasional dan/atau Sebaliknya*. Didapat dari: <http://www.pendidikanekonomi.com/2012/12/peran-pendidikan-dalam-pembangunan.html>