

Pelatihan Pemanfaatan Teknologi Digital Untuk Meningkatkan Kompetensi Guru dalam Membuat Media Pembelajaran Di SDN Tabing Rimbah 2

Agus Alim Muin*¹, Abdul hafiz², Erfan Karyadiputra³, Fauzi Yusa rahman⁴, Sefto Pratama⁵, Agus Setiawan⁶

^{1,2,3,4,5,6} Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Albanjari Banjarmasin

*e-mail: alim.blues@gmail.com¹, abdulhafiz@uniska-bjm.ac.id², Erfantsy@gmail.com³, Fauziyusa@gmail.com⁴, Seftoprata.bjm@gmail.com⁵, agusteknik90@gmail.com⁶

Abstrak

Ketersediaan sumber daya manusia yang profesional terutama Guru adalah modal paling utama untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia khususnya dalam bidang pendidikan, oleh sebab itu diperlukan upaya meningkatkan pemahaman dan kemampuan para tenaga pengajar dalam mengikuti perkembangan teknologi informasi dan memanfaatkan fasilitas teknologi tersebut dalam kegiatan belajar mengajar di Sekolah. Tujuan kegiatan pengabdian ini membantu para guru dalam membuat media pembelajaran berbasis digital dan meningkatkan pengetahuan tentang media pembelajaran. Metode pelaksanaan yang digunakan dalam pengabdian ini adalah penyampaian materi kemudian Pelatihan dan pendampingan serta Praktek mandiri. Hasil dari kegiatan ini adalah meningkatnya keberdayaan Masyarakat sebesar 61% sehingga dapat membantu mengembangkan keahlian dan keterampilan para Guru di SDN Tabing Rimbah 2 dalam hal membuat media pembelajaran yang menarik dan interaktif serta dapat terus mengikuti perkembangan teknologi dalam dunia Pendidikan.

Kata Kunci: Guru, Media Pembelajaran, Teknologi Digital

Abstract

The availability of professional human resources, especially teachers, is the most important capital to improve the quality of human resources, especially in the field of education, therefore efforts are needed to increase the understanding and ability of teaching staff in following the development of information technology and utilizing these technological facilities in teaching and learning activities in schools. The purpose of this service activity is to help teachers in making digital-based learning media and increase knowledge about learning media. The implementation method used in this service is the delivery of material then Training and mentoring as well as independent practice. The result of this activity is an increase in community empowerment by 61% so that it can help develop the expertise and skills of teachers at SDN Tabing Rimbah 2 in terms of making interesting and interactive learning media and can continue to follow technological developments in the World of Education.

Keywords: Teachers, Learning Media, Digital Technology

1. PENDAHULUAN

Era globalisasi ditandai dengan pesatnya perkembangan teknologi (Desyanti *et al.*, 2022). Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), menuntut terciptanya sumber daya manusia yang handal dan memiliki kemampuan sejalan dengan perkembangan era teknologi informasi dan komunikasi tersebut. Ketersediaan sumber daya manusia yang profesional terutama Guru adalah modal paling utama untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia khususnya dalam bidang pendidikan, oleh sebab itu diperlukan upaya meningkatkan pemahaman dan kemampuan para tenaga pengajar dalam mengikuti perkembangan teknologi informasi dan memanfaatkan fasilitas teknologi tersebut dalam kegiatan belajar mengajar di Sekolah. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia No. 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen yang menjelaskan beberapa kompetensi yang harus dimiliki seorang guru profesional, salah satunya kemampuan guru dalam

memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam proses belajar mengajar (Pemerintah RI, 2005).

Pendidikan merupakan pilar utama dalam pembangunan suatu bangsa. Kualitas pendidikan yang baik dapat memberikan bekal pengetahuan dan keterampilan kepada generasi muda, sehingga mereka siap menghadapi berbagai tantangan di masa depan (Nursyifa *et al.*, 2019). Dalam hal ini, penggunaan teknologi digital sebagai alat bantu pembelajaran telah membuka pintu menuju metode pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Pemanfaatan teknologi digital dalam media pembelajaran memberikan kemampuan untuk menyajikan informasi secara visual, interaktif, dan lebih mudah dipahami oleh berbagai jenis pembelajar.

Melihat perkembangan teknologi yang begitu pesat, SDN Tabing Rimbah 2 ingin terus meningkatkan dan beradaptasi dengan perkembangan teknologi agar dapat memberikan pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan relevan bagi para siswa (Wulandari *et al.*, 2022). Oleh karena itu, kami, sebagai tim pengabdian kepada masyarakat, telah merancang dan melaksanakan program pelatihan pemanfaatan teknologi digital untuk media pembelajaran di SDN Tabing Rimbah 2.

Penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran memiliki potensi untuk mengubah paradigma pendidikan tradisional menjadi pembelajaran yang lebih interaktif, inklusif, dan memotivasi (Pendampingan Pelatihan dan Pembinaan Karakter Bagi, Sukmawati and Kharisma Bandung, 2023). Melalui program pelatihan ini, kami berharap dapat memberikan pengetahuan dan keterampilan tentang penggunaan *canva*, *nearpod* dan *quizziz* kepada para guru dan staf sekolah di SDN Tabing Rimbah 2 dan dapat mengintegrasikan teknologi digital ke dalam proses pembelajaran mereka. Dengan demikian, kami berupaya meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah ini (Penerapan *et al.*, 2022).

Selain itu, pelatihan ini juga nantinya dapat berpengaruh terhadap perkembangan kompetensi siswa dalam pembelajaran, sehingga siswa akan lebih semangat dalam pembelajaran dengan di bantu media pembelajaran yang interaktif dengan *canva* dan lebih interaktif dengan bantuan media pembelajaran *nearpod* serta memberikan tugas-tugas yang di kemas lebih menarik dengan *quizziz* sehingga dapat lebih maksimal dalam menyerap materi yang diberikan oleh guru (Pemanfaatan Perkembangan Teknologi Untuk Peningkatan SDM Berkualitas Bagi Warga Kelurahan Sukasari Tangerang Budi Sudrajat *et al.*, 2023). Ini merupakan langkah penting untuk menjadikan siswa lebih siap dalam melanjutkan Pendidikan kedepan karena sudah terbiasa dengan media pembelajaran digital (Urva *et al.*, 2022).

Pelatihan pemanfaatan teknologi digital untuk media pembelajaran merupakan suatu langkah penting dalam memastikan bahwa para pendidik memiliki keterampilan yang cukup untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran (Yusa Rahman *et al.*, 2021). Dalam pelatihan ini, guru dan pendidik diperkenalkan dengan jenis perangkat lunak yang saat ini banyak digunakan oleh guru-guru dan mudah dapat penerapannya serta menghasilkan media pembelajaran yang disukai dan interaktif bagi siswa (Peningkatan *et al.*, 2022). Selain itu, guru juga akan diajarkan bagaimana mengadaptasi dari pembelajaran tradisional ke dalam pembelajaran dengan jenis digital, sehingga guru akan selalu mengikuti perkembangan teknologi dalam membuat materi pembelajaran yang disukai oleh para siswa (Ilhaq and Kurniawan, 2023).

2. METODE

Metode yang digunakan dalam pengabdian kepada masyarakat ini meliputi persiapan pelaksanaan kegiatan, proses pelatihan yang akan dilaksanakan, pendampingan hingga melakukan evaluasi setelah kegiatan selesai dilaksanakan.

Tujuan dari penerapan metode ini adalah memberikan pemahaman secara umum terkait pembuatan media pembelajaran baik menggunakan canva, Nearpod dan Quizizz yang meliputi pengenalan fitur dan apa fungsinya dan tujuan dari pembuatan, serta manfaat yang akan dihasilkan. Pada tahap persiapan, penulis terlebih dahulu melakukan observasi terkait penentuan tema yang akan dijadikan materi pada pelatihan, kemudian dilakukan serangkaian persiapan lain seperti mempersiapkan materi pelatihan dan mempersiapkan media penyampaian kepada peserta dengan menggunakan presentasi yang akan dilakukan oleh ketua pengabdian. Setelah persiapan pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan canva, nearpod dan quizizz ini selesai dilakukan, dilanjutkan dengan tahap proses pelatihan dan pendampingan oleh semua tim pengabdian serta dilanjutkan dengan evaluasi hasil pelaksanaan pengabdian dengan menggunakan quisioner pretest dan posttest.

Kegiatan pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat dilakukan dengan beberapa tahap dari penyampaian materi di lanjutkan melakukan pelatihan dan pendampingan serta melakukan praktek mandiri, dengan penjelasan sebagai berikut :

1. Metode presentasi berupa sosialisasi kegiatan untuk meningkatkan pengetahuan secara umum, sikap dan perilaku kelompok sasaran, terutama yang berkenaan dengan materi dari pengenalan canva, nearpod dan quizizz dan manfaat penggunaannya
2. Metode pelatihan dan pendampingan tentang bagaimana memanfaatkan Teknologi digital dengan canva, Nearpod, Quizizz dari membuat presentasi, video pembelajaran, penugasan dan media pembelajaran digital
3. Metode Praktek Mandiri dimaksudkan untuk memberikan kesempatan kepada para Guru untuk mempraktekkan secara langsung bagaimana cara membuat media pembelajaran dengan menggunakan canva, Nearpod, Quizizz



Gambar 1. Metode Pelaksanaan Pengabdian

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian Kepada masyarakat yang di lakukan di SDN Tabing Rimbah 2 mendapat respon sangat baik, ini dibuktikan dengan antusias peserta yang mengikuti acara pengabdian dari awal sampai akhir, dari pengabdian kepada Masyarakat yang telah di laksanakan di dapat beberapa hasil adalah sebagai berikut :

1. Meningkatkan Pemahaman dan pengetahuan guru tentang pembuatan media pembelajaran menggunakan powtoon, canva, Nearpod, Quizizz terutama menggunakan canva yang menjadi focus pelatihan

2. Para guru dapat membuat media pembelajaran yang menarik dan interaktif secara mandiri menggunakan Canva, dapat membuat penugasan menggunakan quizzz dan dapat mengetahui media pembelajaran dengan naerpod
3. Meningkatnya kemampuan hard skill guru dalam pembuatan media pembelajaran di buktikan dengan hasil pre-test dan post-test selama kegiatan pengabdian kepada masyarakat

Tabel 1. Progres Tingkat Keberdayaan Peserta

Keterangan	pertanyaan					Rata-rata
	1	2	3	4	5	
Sebelum pelatihan	50%	25%	25%	25%	30%	31%
Sesudah pelatihan	90%	90%	95%	95%	90%	92%
Progress peningkatan	40%	65%	70%	70%	60%	61%

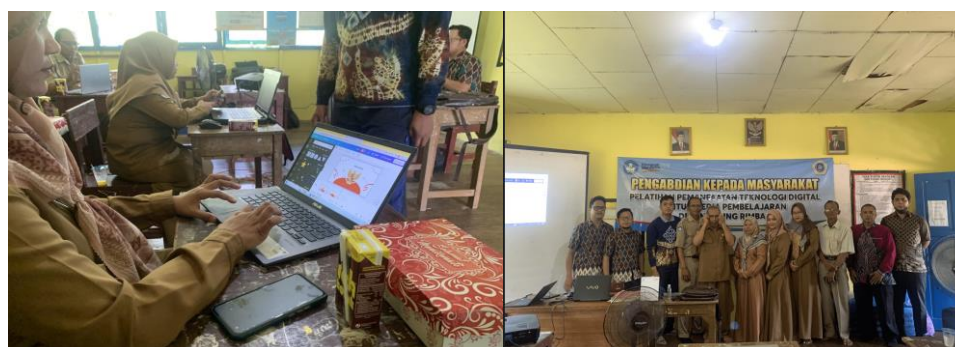
Berdasarkan dari data tabel yang berasal dari hasil evaluasi pre-test dan post-test maka didapatkan adanya peningkatan tingkat keberdayaan peserta sekitar dengan rata-rata 61% sehingga kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan dianggap berhasil dalam meningkatkan tingkat keberdayaan peserta. Adapun beberapa hambatan dari pelaksanaan kegiatan ini seperti tidak semua guru membawa laptop yang digunakan untuk pelatihan dan kemampuan dasar para peserta yang berbeda-beda, namun hambatan tersebut pada pelaksanaannya dapat diatasi dengan baik seperti dalam hal laptop tim pengabdian sudah membawa laptop untuk digunakan dan Sebagian dapat menggunakan handphone sebagai alat pelatihan sedangkan mengatasi kemampuan peserta dengan melakukan pendampingan secara langsung.



Gambar 2. Penyampaian Materi



Gambar 3. Pelatihan dan Pendampingan



Gambar 4. Praktik Mandiri dan Foto Bersama

4. KESIMPULAN

Pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan di SDN Tabing Rimbah 2 memberikan manfaat yang sangat baik bagi guru dan staff, adanya peningkatan pemahaman dan keterampilan tentang penggunaan media pembelajaran digital membuat guru dan staff dapat mengikuti perkembangan teknologi digital dan dapat menerapkan keahlian ke dalam pembelajaran kelas yang saat ini memiliki peranan yang besar dalam perkembangan dunia Pendidikan, Penggunaan metode pelatihan yang disesuaikan dengan latar belakang Guru yang berbeda-beda membuat pelatihan ini lebih mudah dipahami peserta. Adanya peningkatan pemberdayaan peserta sebelum dan sesudah pengabdian yang dilihat dari pre-test dan post-test rata-rata sebesar 61% telah berhasil membantu para guru dan staff dalam memahami materi pengabdian dan membuat media pembelajaran, keberlanjutan pengabdian ini masih dianggap perlu karena perkembangan teknologi yang terus berkembang dengan cepat serta guru yang harus selalu memperbaharui kemampuan agar tidak tertinggal dalam penerapan di pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada LP2M universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Albanjari Banjarmasin yang telah memberi dukungan financial terhadap kegiatan pengabdian kepada Masyarakat ini dan pihak SDN tabing rimbah 2 yang bersedia menjadi Mitra pengabdian kepada masyarakat serta berbagai pihak dan tim yang telah membantu untuk penyelesaian kegiatan pengabdian kepada Masyarakat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Desyanti, D. *et al.* (2022) 'Peningkatan Kemampuan Siswa SMA melalui Pelatihan Teknologi Informasi Komputer', *SNPKM: Seminar ...* [Preprint]. Available at: <http://journal.unilak.ac.id/index.php/SNPKM/article/view/11402>.
- Ilhaq, M. and Kurniawan, I. (2023) 'Integrasi Pengetahuan Lokal dalam Pendidikan Seni Rupa di Era Digital', *Jurnal Sitakara*, 8(2), pp. 251–259. Available at: <https://doi.org/10.31851/sitakara>.
- Nursyifa, A. *et al.* (2019) 'Transformasi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0', *Journal of Civics and Education Studies*, 6(1). Available at: <https://doi.org/10.32493/jpkn.v6i1.y2019.p51-64>.
- Budi Sudrajat, E. *et al.* (2023) 'Edukasi Pemanfaatan Perkembangan Teknologi Untuk Peningkatan SDM Berkualitas Bagi Warga Kelurahan Sukasari Tangerang', *ejurnal.sttdumai.ac.id*, 3(1), pp. 25–31.
- Pemerintah RI (2005) 'Undang-undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen', *Produk Hukum* [Preprint].
- Sukmawati, H. and Kharisma Bandung, S. (2023) 'Pelatihan dan Pembinaan Karakter Bagi Pengurus OSIS di Sekolah Binaan YPA-MDR', *ejurnal.sttdumai.ac.id*, 3(1), pp. 15–24.
- P. *et al.* (2022) 'Pelatihan Penerapan IoT Untuk Peningkatan Pengetahuan Teknologi Bagi Kader Kelurahan Sukasari Tangerang', *ejurnal.sttdumai.ac.id*, 2(1), pp. 107–113.
- P. *et al.* (2022) 'Pelatihan Peningkatan Literasi Digital Guru Dalam Mengintegrasikan Teknologi di SMP Al-Washilah Panguragan Kabupaten Cirebon', *Papanda Journal of Community Service*, 1(1), pp. 27–31. Available at: <https://doi.org/10.56916/PJCS.V1I1.71>.
- Urva, G. *et al.* (2022) 'Pelatihan Video Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Musyawarah Guru Mata Pelajaran Prakarya (MGMP Prakarya) SMP Kab. Barito Kuala', *ejurnal.sttdumai.ac.id*, 2(1), pp. 56–61.
- Wulandari, A. *et al.* (2022) 'Pemberdayaan Kompetensi Guru melalui Pembuatan Media Terrarium dengan Pendekatan Community Base Research', *ejurnal.sttdumai.ac.id*, 2(2), pp. 224–232.
- Yusa Rahman, F. *et al.* (2021) 'Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Buku Digital Menggunakan Flipbook Pada SDIT Sullamul 'Ulum', *ABDINE: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), pp. 87–93. Available at: <https://doi.org/10.52072/ABDINE.V1I2.214>.