

similarity selaparang 2022

by Vanda Rezania

Submission date: 30-May-2023 02:28PM (UTC+0700)

Submission ID: 2105087234

File name: Artikel_Selaparang_2022.pdf (471.76K)

Word count: 2133

Character count: 13682

4
**PELATIHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL
BAGI GURU SD MUHAMMADIYAH 5 PORONG**

Vanda Rezanía¹⁾, Zuyyina Fihayati¹⁾, Muhlasin Amrullah¹⁾, Farah Isnani Ambarwati¹⁾,
Nila Sekardhani Hadian¹⁾

¹⁾Program Studi PGSD, FPIP, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Sidoarjo, Jawa Timur, Indonesia

Corresponding author: Vanda Rezanía
E-mail: vanda1@umsida.ac.id

Diterima 31 Juli 2022, Direvisi 03 Agustus 2022, Disetujui 04 Agustus 2022

4
ABSTRAK

Pelatihan ini dilaksanakan dengan tujuan untuk meningkatkan kompetensi pengetahuan dan keterampilan guru SD Muhammadiyah 5 Porong dalam pembuatan media pembelajaran berbasis digital yang diprakarsai oleh Fakultas Psikologi dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sidoarjo sebagai wujud kegiatan abdimas (pengabdian masyarakat) dosen. Rincian kegiatan yang telah diberikan terdiri dari dua materi pelatihan, yaitu pengembangan menggunakan aplikasi Canva. Hasil yang didapat pada pelatihan materi pertama, yaitu sejumlah 39% saja yang aktif menyusun media pembelajaran. Selanjutnya, pada kegiatan evaluasi, sudah menempuh 55% yang sudah menghasilkan produk. Selain itu, kegiatan evaluasi tugas juga dilaksanakan sebagai bentuk Kegiatan pendampingan. Selanjutnya yang akan dilaksanakan adalah penambahan tugas dan pendampingan rutin sehingga terdapat produk video pembelajaran yang layak diunggah pada Youtube Chanel sekolah.

Kata kunci: *digital learning*; media pembelajaran; muhammadiyah; sekolah dasar

ABSTRACT

This training was carried out with the aim of increasing the competence of SD Muhammadiyah 5 Porong teachers in making digital-based learning media initiated by the Faculty of Psychology and Educational Sciences, University of Muhammadiyah Sidoarjo as a form of abdimas (community service) lecturers. The details of the activities that have been provided consist of two training materials, namely development using the Canva application. The results obtained in the first training material, that is, only 39% are active in compiling learning media. Furthermore, in evaluation activities, 55% have already produced products. In addition, task evaluation activities are also carried out as a form of mentoring activities. The next thing that will be carried out is the addition of tasks and routine assistance so that there are learning video products that are worthy of being uploaded on the school's Youtube Chanel.

Keywords: *digital learning*; elementary school; learning media; muhammadiyah

PENDAHULUAN

Saat ini kita berada pada ujung era revolusi industri 4.0 dan memapak era *society* 5.0. namun, sebelum itu, mari mengenali bersama apakah revolusi industri 4.0 itu dan apa hubungannya dengan dunia Pendidikan. Revolusi industri ditandai dengan perkembangan luar biasa di bidang teknologi internet. Komputer yang kemampuannya terus berkembang menjadi lebih hebat karena tersambung ke sebuah jaringan besar yang bernama internet.

Istilah yang sangat terkenal menandai revolusi industry 4.0 adalah *Internet of things*. Penggunaan telepon pintar yang terhubung ke internet dan menjadi peralatan yang sehari-hari digunakan masyarakat pun menjadi

pemicu untuk menghasilkan layanan-layanan baru yang tidak dikenal masyarakat (WID, 2022).

Masyarakat Indonesia sudah terbiasa dengan akses internet dan penggunaan media digital. Riset yang dilakukan lembaga *We Are Social* menunjukkan bahwa masyarakat Indonesia merupakan sumber daya yang sangat besar dalam mendayagunakan internet. Kemampuan masyarakat Indonesia dalam menggunakan teknologi digital sudah baik, namun dalam hal entertainment atau bersifat hiburan (Prastiti, 2020). Lalu, apa hubungannya dengan dunia Pendidikan? Tentu saja erat hubungannya. Peran guru sangat penting dalam memfasilitasi pembelajaran berbasis digital untuk

mengimbangi era ini. Berawal dari sebuah kalimat motivasi "Secanggih apapun teknologi tidak akan pernah menggantikan peran guru, tetapi guru yang tidak mau belajar teknologi akan tergantikan". Maka dari itu, inilah awal untuk memulai pengembangan kompetensi guru dalam teknologi digital.

Pelatihan-pelatihan untuk peningkatan kompetensi guru dalam hal teknologi digital sudah cukup banyak dilaksanakan dan membawa dampak yang baik, mulai dari signifikansi kecil hingga besar. Berikut adalah beberapa hasil dari berbagai macam pelatihan yang telah dilakukan dan riset awal terkait kebutuhan pelatihan: (1) pelatihan media belajar digital bagi guru SDIT Mutiara Pariaman di era new normal. Pelatihan tersebut menghasilkan peningkatan kompetensi menyusun video pembelajaran yang menarik menggunakan aplikasi Filmora (Rusli, 2021); (2) Pelatihan media pembelajaran digital untuk tenaga pendidik di masa pandemi di SMP Muhammadiyah 4 Porong juga memberikan dampak positif. Pelatihan tersebut menerapkan aplikasi EDMODO (Busono et al., 2021); (3) Fakta bahwa mayoritas guru (61%) belum pernah mengikuti pelatihan digital lebih dari setahun yang lalu. Artinya adalah urgensi pelatihan ini sangat besar (Roshonah et al., 2021); (4) guru Bahasa Inggris mendapatkan pengetahuan terkait TPACK dan penggunaan VR sebagai media pembelajaran berbasis teknologi yang digunakan dalam pengajaran Bahasa Inggris dan mendapatkan bantuan alat TPACK dan gawai (Helmie et al., 2022).

Dari beberapa fakta dan hasil penelitian yang terkait dengan kebutuhan pembelajaran digital, literasi digital, ataupun teknologi digital, dapat disimpulkan bahwa pentingnya untuk saling mengedukasi masyarakat luas guna peningkatan mutu pendidikan di Indonesia. Begitu juga di SD Muhammadiyah 5 Porong. Beberapa analisis kebutuhan yang didapat, antara lain: belum tersedianya informasi tentang literasi digital dan belum adanya produk pembelajaran berbasis literasi digital. Inilah yang melatarbelakangi pengabdian masyarakat yang dilaksanakan oleh prodi PGSD Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.

METODE

Berdasarkan paparan di atas, serta hasil diskusi dengan mitra, maka upaya untuk mengembangkan kompetensi literasi digital adalah dengan melaksanakan "Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Digital". Pelatihan ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah 5 Porong dengan sasarannya

adalah para guru kelas dan guru mata pelajaran. Pelatihan ini diselenggarakan melalui tiga tahapan, yaitu: (1) persiapan program pelatihan (menganalisis kebutuhan guru dan merancang program pelatihan); (2) implementasi program; dan (3) evaluasi program pelatihan. Berikut adalah rincian dari tiga tahapannya, antara lain:

Persiapan Program Pelatihan

Kegiatan ini diawali dengan melaksanakan pertemuan antara dekan, dosen, guru, dan kepala sekolah untuk menentukan kebutuhan pelatihan yang dilaksanakan pada bulan April 2022. Hasil yang didapat adalah guru memerlukan bantuan untuk pemantapan pengetahuan pembelajaran digital serta pembimbingan untuk menghasilkan produk digital.

Selanjutnya, tim pengabdian menyusun rancangan pelatihan berbasis kebutuhan sekolah. Berikut adalah daftar acara pelatihan:

Tabel 1. Daftar Acara Kegiatan Pelatihan

Kegiatan	Waktu Pelaksanaan
Pemantapan materi	Minggu ke-2, Juni 2022
Penugasan 1	Minggu ke-2, Juni 2022
Evaluasi 1	Minggu ke-1, Juli 2022
Penugasan 2	Minggu ke-1, Juli 2022
Evaluasi 2	Minggu ke-1, Agustus 2022
Penugasan 3	Minggu ke-3, Agustus 2022
Evaluasi 3	Minggu ke-1, September 2022

Dalam hal ini, kegiatan terdiri dari pemantapan materi, penugasan, dan evaluasi tugas yang dilaksanakan secara berurutan. Pemantapan materi yang diberikan berisi pengetahuan tentang media pembelajaran digital, aplikasi Canva, dan penggunaan Canva.

Implementasi Program Pelatihan

Pelaksanaan pelatihan yang telah dilaksanakan dimulai pada tanggal 14 Juni 2022 s/d 8 Juli 2022 bertempat di SD Muhammadiyah 5 Porong dan dikombinasikan pertemuan virtual yang diikuti sebanyak 18 guru. kegiatan ini juga melibatkan mahasiswa untuk membantu menyelaraskan sarana prasarana serta kegiatan lainnya.

Berikut adalah rincian kegiatan implementasi:

- a. Kegiatan diawali dengan penjelasan materi. Guru menyimak penjelasan narasumber

terkait aplikasi Canva dan penggunaannya. Narasumber memberikan informasi terkait cara membuat video pembelajaran dengan aplikasi Canva. Waktu yang dibutuhkan kurang lebih 90 menit untuk mengajarkan.



Gambar 1. Materi Narasumber

- b. Pembagian tugas dalam tiga FGD (*Forum Group Discussion*)



Gambar 2. Hasil FGD

Sesi ini, kegiatan berkelompok diterapkan dengan membagi kelas menjadi tiga kelompok dan mengerjakan tugas yang diberikan narasumber. Tugasnya adalah membuat satu video pembelajaran dan mempresentasikannya secara bergiliran.

- c. Sesi tanya jawab

Pada kegiatan ini, guru diberi kesempatan untuk menanyakan hal yang belum dimengerti atau ingin penjelasan ulang oleh narasumber

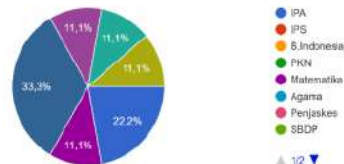


Gambar 3. Sesi Tanya Jawab dan Ice Breaking

Evaluasi Program Pelatihan

Pada akhir setiap pelaksanaan pelatihan, tim pengabdian melaksanakan evaluasi pelaksanaan kegiatan yang dilaksanakan langsung bersama kepala sekolah dan menentukan kegiatan-kegiatan selanjutnya berdasarkan data dibawah ini:

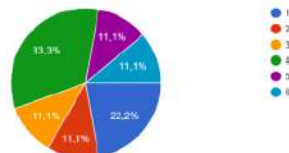
Mata Pelajaran
 9 jawaban



Gambar 4. Data Mata Pelajaran yang Memiliki Produk Video Digital

Berdasarkan Gambar 4, mata pelajaran BTQ memiliki prosentase paling tinggi dalam produktivitas video digital, yaitu sejumlah 33,3% atau 3 video digital. Disusul mata pelajaran IPA dengan 22,2% atau 2 video digital. Lalu berturut-turut mata pelajaran ISMUBA, BTQ, Bahasa Arab, dan Matematika masing-masing sebesar 11,1% atau 1 video digital. Hal ini menunjukkan bahwa guru BTQ cukup mampu menghasilkan media pembelajaran digital berupa video pembelajaran yang pada awalnya para guru cukup pesimis untuk dapat menghasilkan video karena pembelajarannya bersifat praktek.

KELAS
 9 jawaban

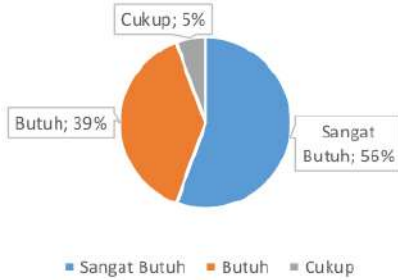


Gambar 5. Data Kelas yang Memiliki Produk Video Digital

Gambar 5 menunjukkan data pesebaran kelas yang menghasilkan produk. Kelas 4 adalah penghasil video terbanyak sebesar 33,3% atau 3 video. Disusul oleh kelas 1 sebesar 22,2% dan dilanjutkan oleh kelas 2, 3, 5, dan 6 sebesar 11,2% atau 1 guru/video. Dari hal ini dapat disimpulkan bahwa materi pelajaran yang cukup sulit dimediasi, ternyata dapat diwujudkan dengan baik. Namun, bila dilihat dari jumlah

video yang dihasilkan atau jumlah guru yang mengerjakan tugas hanya setengahnya saja, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar guru masih perlu ditingkatkan. Dari 18 peserta juga telah mengisi kuesioner respon atas pelatihan dan mendapatkan hasil seperti pada gambar 6.

Respon Peserta terhadap Pelatihan



Gambar 6. Tingkat Respon Peserta



Gambar 4. Kegiatan Evaluasi Secara Virtual

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan abdimas ini masih berlangsung hingga bulan Agustus atau September, menyesuaikan dengan situasi dan kondisi peserta. Namun, dari kegiatan yang telah dilaksanakan, sudah dapat ditarik kesimpulan sementara bagaimana dampak pelatihan ini. Dari 18 orang yang telah hadir pada pelatihan pertama dan penugasan 1, hanya 7 peserta yang mengumpulkan tugas. Selanjutnya, tim abdimas berkoordinasi dengan kepala sekolah untuk memberikan motivasi dan membawa hasil, yaitu bertambah menjadi 10 orang peserta. Masih 55% yang dapat bekerja sama dengan baik. Sebagai evaluasi pelatihan, tim abdimas bersama kepala sekolah menyusun strategi ulang guna meningkatkan kinerja guru dalam pelatihan. Salah satu strategi yang digunakan adalah mewajibkan setiap guru untuk menghasilkan minimal 4 video pembelajaran yang akan diterapkan siswa pada bulan September 2022 sebagai upaya guru dalam mengimbangi era revolusi industry 4.0.



Gambar 5. Karya Guru Mapel IPA



Gambar 6. Karya Guru Agama Islam



Gambar 7. Karya Guru BTQ



Gambar 8. Tim Guru dan Tim Abdimas

Gambar di atas merupakan beberapa karya guru dalam membuat video pembelajaran melalui aplikasi Canva. Guru sudah dapat menggunakan dengan baik meski masih ada beberapa kesalahan. Kesalahan-kesalahan tersebut sudah menjadi evaluasi pada kegiatan pendampingan evaluasi tugas dan sudah dipahami oleh guru.

Pendampingan harus selalu diberikan pada guru. pemberian motivasi dan pendampingan memegang peranan penting dalam keterlaksanaan suatu pelatihan, terutama guru yang menjadi pesertanya. Tugas guru sudah sangat banyak, diantara manajemen kelas, motivasi siswa, motivasi diri, serta pemenuhan tugas lainnya. Inilah salah satu penyebab kurangnya motivasi guru dalam melaksanakan kegiatan selain mengajar, terutama peningkatan kompetensi. Motivasi guru memiliki pengaruh yang kuat terhadap hasil belajar siswa (Amalda & Prasojo, 2018; Badrus, 2018; Hakim et al., 2015)

SIMPULAN DAN SARAN

Pelatihan ini mampu meningkatkan kompetensi pengetahuan dan keterampilan guru SD Muhammadiyah 5 Porong terkait pembuatan media pembelajaran berbasis digital dan guru mampu menghasilkan produk media pembelajaran digital yang dapat digunakan pada pembelajaran berikutnya. Media pembelajaran digital berupa video MP4 yang akan diunggah pada Youtube Chanel sekolah ataupun milik pribadi guru.

Saran yang dapat diberikan adalah, guru SD Muhammadiyah 5 Porong dapat menjaga motivasi belajar dan keinginan untuk memperbanyak produk pembelajaran digital guna mengimbangi era Society 5.0.

UCAPAN TERIMAKASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada Fakultas Psikologi dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kesempatan kepada prodi PGSD untuk melaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat di SD Muhammadiyah 5 Porong dan Kepala Sekolah SD Muhammadiyah 5 Porong karena telah menyediakan fasilitas selama kegiatan pengabdian berlangsung.

DAFTAR RUJUKAN

- Amalda, N., & Prasojo, L. D. (2018). Pengaruh Motivasi Kerja Guru, Disiplin Kerja Guru, dan Kedisiplinan Siswa Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Akuntabilitas Manajemen Pendidikan*, 6(1), 11–21.
- Badrus, M. (2018). PENGARUH MOTIVASI MENGAJAR GURU TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM: Studi di SMA Mardi Utomo Kecamatan Tarokan Kabupaten Kediri. *Intelektual: Jurnal Pendidikan Dan Studi Keislaman*, 8(2), 143–152.
- Busono, S., Rosid, M. A., & Rahmawati, Y. (2021). Pelatihan Media Pembelajaran

Digital untuk Tenaga Pendidik. *ABDINUS: Jurnal Pengabdian Nusantara*, 5(1), 81–87.

- Hakim, A. R., Gejik, B., & Syahrudin, H. (2015). Pengaruh Motivasi Oleh Guru Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ekonomi Madrasah Aliyah. *JPPK: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 4(11).
- Helmie, J., Nurviyani, V., Taufik, M. S., & Mulyana, A. (2022). Pelatihan Implementasi Virtual Reality (VR) Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital untuk Mengembangkan Kompetensi Pedagogik Guru-guru SD di Kecamatan Cipanas. *Jurnal Warta Desa*, 4(1), 34–40.
- Prastiti, M. R. (2020). *Media Pembelajaran Berteknologi Digital*. Rumah Belajar-Kemdikbud. <http://pena.belajar.kemdikbud.go.id/2020/09/media-pembelajaran-berteknologi-digital/>
- Roshonah, A. F., Damayanti, A., Rahmatunnisa, S., & Masykuroh, K. (2021). Pelatihan Literasi Digital untuk Guru PAUD di Wilayah Sukabumi Jawa Barat. *AN-NAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 47–56.
- Rusli, D. (2021). Pelatihan Media Belajar Digital Bagi Guru SDIT Mutiara Pariaman di Era New Normal. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(5), 1226–1231.
- WID. (2022). *Sekilas Pandang Revolusi Industri 4.0*. Majalah Jendela-BLKM Kemendikbud. <https://jendela.kemdikbud.go.id/v2/fokus/detail/sekilas-pandang-revolusi-industri-4-0>

similarity selaparang 2022

ORIGINALITY REPORT

14%

SIMILARITY INDEX

12%

INTERNET SOURCES

7%

PUBLICATIONS

8%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Universitas Sebelas Maret Student Paper	4%
2	ejournal.unsrat.ac.id Internet Source	3%
3	www.jwd.unram.ac.id Internet Source	3%
4	Nina Puspitaloka, Debibik Nabilatul Fauziah, Yana Cahyana. "WORKSHOP PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA KETERAMPILAN MEMBACA BAHASA INGGRIS BAGI GURU-GURU SMP", SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan, 2022 Publication	2%
5	boneedukasi.id Internet Source	2%

Exclude quotes On

Exclude bibliography On

Exclude matches < 2%