

Pendampingan dan Pelatihan Pola Pembelajaran Digital bagi Tenaga Pendidik di SDN 41 Pangkalpinang

Dian Prihardini Wibawa¹, Nizwan Zukhri², Dini Oktariani^{3*}, Muhamad Hijran⁴
Tsulis Amirudin Zahri⁵, Indah Noviyanti⁶

^{1,2,3,4,5,6} Universitas Bangka Belitung, Bangka Belitung, Indonesia

*Corresponding Author: dini-oktariani@ubb.ac.id

Info Artikel

Diterima: 28/11/2022

Direvisi: 02/12/2022

Disetujui: 02/12/2022

Abstract. Assistance and training on digital learning patterns for educators at SDN 41 Pangkalpinang is carried out using the workshop method. The speaker has prepared the material to be delivered related to digital learning, then the teaching staff is directed by the community service team to simulate the material that has been delivered by the presenter. This program aims to improve the skills of educators in using digital learning such as using Zoom, Google Meet, Google Classroom and using interactive quizzes using platforms such as Wirlldwall so that it can be done in hybrid learning. The results of this mentoring and training received positive appreciation from educators that they can implement effective and efficient digital learning.

Keywords: Digital Learning, Teacher, Learning Media

Abstrak. Pendampingan dan pelatihan pola pembelajaran digital bagi para pendidik di SDN 41 Pangkalpinang dilakukan dengan metode workshop. Pembicara telah menyiapkan materi yang akan disampaikan terkait pembelajaran digital, selanjutnya para peserta diarahkan oleh tim pengabdian kepada masyarakat untuk mempraktekan materi yang telah disampaikan oleh pemateri. Program ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan para pendidik dalam menggunakan pembelajaran digital seperti menggunakan Zoom, Google Meet, Google Classroom dan menggunakan kuis interaktif dengan platform seperti Wirlldwall sehingga dapat dilakukan dalam pembelajaran hybrid. Hasil pendampingan dan pelatihan ini mendapat apresiasi positif dari para pendidik bahwa mereka dapat menerapkan pembelajaran digital yang efektif dan efisien

Kata Kunci: Pembelajaran Digital, Tenaga Pendidik, Media Pembelajaran

How to Cite: Wibawa, D. P., Zukhri, N., Oktariani, D., Hijran, M., Zahri, T. A., & Noviyanti, I. (2022). Pendampingan dan Pelatihan Pola Pembelajaran Digital bagi Tenaga Pendidik di SDN 41 Pangkalpinang. *Prima Abdika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(4), 447-452. <https://doi.org/10.37478/abdika.v2i4.2236>



Copyright (c) 2022 Dian Prihardini Wibawa, Nizwan Zukhri, Dini Oktariani, Muhamad Hijran, Tsulis Amirudin Zahri, Indah Noviyanti. This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

Pendahuluan

Dewasa ini, penting sekali profesionalisme guru ditingkatkan di bidang IT (Runtu I.; Tangkawarow, Indra V., 2013), (Nurdin, Sulastri, &, 2018). Salah satu kemampuan yang dimaksud adalah pemanfaatan media pembelajaran berbasis IT di dalam kelas (Wahyuningsih, Jamaluddin, & Karnan, 2015). Pendidikan 4.0 adalah program untuk mendukung terwujudnya pendidikan cerdas melalui peningkatan dan pemerataan kualitas pendidikan, perluasan akses dan relevansi memanfaatkan teknologi dalam mewujudkan pendidikan Kelas Dunia untuk menghasilkan peserta didik yang memiliki setidaknya 4 keterampilan abad 21 yaitu kolaborasi, komunikasi, berpikir kritis dan kreatif, mengacu pada standar kompetensi global dalam mempersiapkan generasi muda memasuki realitas kerja global dan kehidupan abad 21 (Transformasi Perguruan Tinggi Era Pendidikan 4.0: Mewujudkan Perguruan Tinggi Kelas Dunia 2019).

UU No. 23 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, dimana guru profesional harus memiliki empat standar kompetensi, yaitu; kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi profesional, dan kompetensi social (Lestari & Purwanti, 2018). Sedangkan menurut permendikbud no 22

tahun 2016 dijelaskan bahwa sumber belajar, dapat berupa buku, media cetak dan elektronik, alam sekitar atau sumber belajar lain yang relevan (Salmawati, Rahayu, & Lestari, 2017). Media belajar juga menjadi bagian tidak terpisahkan dari RPP yang dibuat oleh guru (Suciati & Astuti, 2016).

Melalui UU dan Peraturan di atas, guru tidak hanya mengajar. Guru dituntut melakukan langkah-langkah strategis untuk meningkatkan kualitas dirinya dan secara otomatis kualitas pembelajarannya. Fungsi dan peran guru, dengan demikian, juga menjadi berubah. Dengan nalar di atas, langkah-langkah yang harus dilakukan guru adalah sebagai berikut: 1). Melaksanakan pengembangan diri melalui kegiatan diklat fungsional dan kegiatan kolektif guru; 2). Pelaksanaan karya inovatif penemuan penelitian tepat guna, penemuan/penciptaan atau pengembangan karya seni, 3). pembuatan/pemodifikasian alat peraga, penyusunan standar dan pedoman. Salah satu upaya yang cukup menjanjikan bagi pengembangan materi pembelajaran guru itu adalah melakukan kegiatan mengembangkan materi pembelajaran yang diampu secara kreatif dan 4). memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk berkomunikasi dan mengembangkan diri. melalui video pembelajaran pembelajaran berbasis video ini, guru dapat melakukan sekaligus minimal tiga hal, yaitu mampu beradaptasi, mempunyai skills, dan mengembangkan keprofesian secara berkelanjutan.

Pada era milenial saat ini, diharapkan pembelajaran harus berorientasi pada kemajuan teknologi dan perkembangan zaman. Jika tidak demikian, maka pembelajaran terkesan konvensional dan ketinggalan zaman. Oleh sebab itu, para pembelajar dituntut menguasai teknologi ICT dalam membelajarkan peserta didik, karena kompetensi tersebut merupakan inti dari seluruh kerangka kompetensi abad 21 yang diperlukan oleh pembelajar (Voogt & Roblin, 2012). Pembelajaran kekinian tidak lagi berorientasi pada penguasaan pengetahuan dasar dan literasi yang terbatas, melainkan pada komponen utama pengetahuan yang disebut sebagai pengetahuan dasar, meta pengetahuan, dan pengetahuan humanistik. Pengetahuan dasar (*foundational knowledge*) mengisyaratkan pengetahuan apa saja yang diperlukan oleh siswa, termasuk di dalamnya pengetahuan konten inti, literasi digital, dan pengetahuan lintas disiplin ilmu.

Pengetahuan meta diperlukan untuk bertindak di antaranya adalah kreativitas dan inovasi, pemecahan masalah dan berpikir kritis, serta komunikasi dan kolaborasi. Pengetahuan humanistik mendorong implementasi visi pembelajar pada konteks sosial dan global yang lebih luas. Pengetahuan ini mencakup pekerjaan, kepemimpinan, kompetensi budaya, dan kesadaran etis. Literasi digital dan informasi disebut sebagai salah satu kunci utama penentu kesuksesan seseorang di abad ini. Kompetensi ini diperlukan untuk mencari, mengatur, dan memproses informasi dari berbagai media melalui penggunaan media ICT yang bertanggung jawab dan beretika (Mishra & Mehta, 2017). Dengan demikian, guru diharapkan menguasai teknologi ICT sehingga mampu membekali siswa dengan pengetahuan akan literasi informasi dan digital.

Fakta lainnya menunjukkan bahwa 90% guru belum pernah menggunakan aplikasi atau software apapun untuk mendesain multimedia pembelajaran berupa video atau animasi pembelajaran. Hal ini disebabkan karena guru merasa cukup dengan menggunakan media yang sudah ada,

atau belum memiliki kebutuhan yang mendesak akan pentingnya menggunakan media pembelajaran lain misalnya dalam tampilan berupa multimedia seperti video atau animasi. Sebanyak 10% guru yang juga berperan sebagai operator di sekolah memiliki kemampuan dalam membuat media pembelajaran, misalnya dengan mengedit kembali video dari youtube atau menggunakan aplikasi dari android. Penulisan proposal ini bertujuan untuk mengembangkan kompetensi guru SD dalam membuat media pembelajaran yang berbasis teknologi, sehingga guru tidak hanya menggunakan metode ceramah saja dalam proses pembelajarannya.

Metode Pelaksanaan

Melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat, para tenaga pendidik SDN 41 Pangkalpinang sebagai sasaran pelatihan dan pendampingan pola pembelajaran digital untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam menerapkan dan menggunakan pembelajaran daring. Kegiatan dilakukan dalam bentuk Workshop terkait penggunaan *Zoom*, *Google Meet*, *Google Classroom*, Penggunaan Power Point yang menarik dan kuis interaktif dengan platform seperti *Worldwall*.

Untuk mewujudkan solusi sebagaimana yang ditawarkan, maka beberapa langkah tahapan, perlu dilakukan. Tahapan-tahapan tersebut, meliputi tahapan persiapan, pelaksanaan pelatihan, dan evaluasi pelaksanaan kegiatan. Penjelasan masing-masing tahapan, dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Pemaparan Permasalahan Mitra

Pada tahap ini, kepala sekolah diwawancarai tentang permasalahan pengajaran yang selama ini dihadapi dalam penggunaan pembelajaran digital. Ibu saripah yang merupakan kepala sekolah SDN 41 Pangkalpinang mengungkapkan bahwa para tenaga pendidik belum memahami secara baik penggunaan dan penerapan terkait pembelajaran digital.

2. Persiapan

Setelah mengetahui permasalahan dari mitra, tim Pengabdian Kepada Masyarakat melakukan persiapan lokasi kegiatan, persiapan materi dan media yang dibutuhkan oleh mitra untuk mewujudkan tujuan kegiatan ini.

3. Penyampaian materi dan diskusi

Penyampaian materi dilakukn dengan metode presentasi, Materi disampaikan oleh Putri Mentari E, S.Tr.Kom., M.Kom dan TIM terkait penggunaan serta penerapan pembelajaran digital. Materi yang disampaikan secara ringkas dan jelas dengan memberikan contoh penerapan agar mudah dipahami oleh para tenaga pendidik. Selain itu, diskusi juga dilakukan terkait para tenaga pendidik yang mengalami kesulitan agar dapat mudah di implementasikan dan diterapkan dalam proses pembelajaran digital.

4. Praktik dan evaluasi

Pada tahap ini semua peserta pelatihan dan pendampingan pembelajaran digital harus menunjukkan kemampuannya untuk membuat dan mengelola pembelajaran digital.

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian Kepada Masyarakat ini dilaksanakan di SDN 41 Pangkalpinang pada tanggal 27 Oktober 2022 dan diikuti oleh 25 orang Tenaga Pendidik SDN 41 Pangkalpinang dari berbagai mata pelajaran. Kegiatan ini memfokuskan pada pendampingan dan pelatihan kemampuan tenaga pendidik SDN 41 Pangkalpinang dalam menggunakan pembelajaran digital. Kegiatan pelatihan ini dibuka oleh Indah Noviyanti, S.E., M.M selaku perwakilan dari TIM Pengabdian Kepada Masyarakat. Selanjutnya pemaparan materi yang disampaikan oleh Putri Mentari E, S.Tr.Kom., M.Kom yang menjelaskan penggunaan *Zoom*, *Google Meet*, *Google Classroom*, Penggunaan Power Point yang menarik dan kuis interaktif dengan platform seperti *Wirdwall*.

Selanjutnya para peserta pendampingan dan pelatihan diarahkan secara langsung untuk mengaplikasikan pembelajaran digital yang akan diajarkan sebagai media pembelajaran. Termasuk bagaimana cara mengunggah materi ajar kedalam *Google Classroom*, kemudian bagaimana membuat power point dengan menampilkan gambar serta pembuatan video record yang interaktif dan menarik.



Gambar 1. Penyampaian Materi oleh Pemateri

Setelah semua peserta mampu mengimplementasikan penggunaan *Zoom*, *Google Meet* dan *Google Classroom*. Selanjutnya peserta diarahkan untuk membuat quiz interaktif dengan platform seperti *Wirdwall*. Setelah para peserta mampu mencoba mengimplementasikan pembelajaran digital kemudian, sesi selanjutnya adalah diskusi antara pemateri dengan para tenaga pendidik.



Gambar 2. Foto Bersama Mitra dan Narasumber

Simpulan dan Tindak Lanjut

Pendampingan dan pelatihan pembelajaran digital untuk para tenaga pendidik di SDN 41 Kota Pangkal Pinang mendapat keterampilan dasar mengenai cara dan metode membuat media pembelajaran digital. Para pendidik bisa membagikan pengalaman mereka dalam pembelajaran selama ini yang bisa dijadikan alternatif pilihan dalam membuat media pembelajaran. Melalui kegiatan tersebut, para pendidik semakin kompeten dalam menyajikan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa di SDN 41 Kota Pangkal Pinang terkait penggunaan *Zoom*, *Google Meet*, *Google Classroom*, penggunaan Power Point yang menarik dan kuis interaktif dengan platform seperti *Wirlldwall*.

Ucapan Terima Kasih

Terimakasih Kepada Jurusan Manajemen Fakultas Ekonomi Universitas Bangka Belitung atas Pendanaan Program Kompetisi Kampus Merdeka (PK-KM) Pengabdian Kepada Masyarakat pada tahun 2022. Terimakasih kepada SDN 41 Pangkalpinang yang telah memberikan Izinnya atas pelaksanaan pengabdian serta Terimakasih Kepada Pihak-pihak yang telah membantu dan mendukung sehingga Pengabdian ini dapat terlaksana

Daftar Pustaka

- Lestari, Y. A., & Purwanti, M. (2018). Hubungan Kompetensi Pedagogik, Profesional, Sosial, Dan Kepribadian Pada Guru Sekolah Nonformal X. *Jurnal Kependidikan*, 2(1), 197–208
- Mishra, P., & Mehta, R. (2017). What We Educators Get Wrong About 21st-Century Learning: Results of a Survey. *Journal of Digital Learning in TeacherEducation*, 33(1), 6–19.
<https://doi.org/10.1080/21532974.2016.1242392>
- Nurdin, F., Sulastri, T & H. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash 8 Pada Model Pembelajaran Kooperatif Melalui Pendekatan Saintifik Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar (Study Pada Materi Pokok Laju Reaksi). *Chemistry Education Review (CER)*, (1), 29. <https://doi.org/10.26858/cer.v0i1.5607>

- Runtu, I.; Tangkawarow, Indra V., P. V. J. . D. (2013). Pengaruh Media Pembelajaran Dengan Pemanfaatan Macromedia Flash Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Statistika. *Jsmc Mipa Unima*, (Vol 1, No 4 (2013): Matematika)
- Salmawati, Rahayu, T., & Lestari, W. (2017). Kontribusi Kompetensi Pedagogik , Kompetensi Profesional dan Motivasi Kerja terhadap Kinerja Guru Penjasorkes SMP di Kabupaten Pati. *Journal of Physical Education and Sports*, 6(2), 198–204. Suciati, R., & Astuti, Y. (2016). Analisis Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Rpp) Mahasiswa Calon Guru Biologi. *Edusains*, 8(2), 192–200. <https://doi.org/10.15408/es.v8i2.4059>
- Voogt, J., & Roblin, N. P. (2012). A comparative analysis of international frameworks for 21 st century competences: Implications for national curriculum policies. *Journal of Curriculum Studies*, 44(3), 299–321. <https://doi.org/10.1080/00220272.2012.668938>
- Wahyuningsih, W., Jamaluddin, J., & Karnan, K. (2015). Penerapan Pembelajaran Biologi Berbasis Macromedia Flash Dan Implikasinya Terhadap Keterampilan Metakognitif Dan Penguasaan Konsep Siswa Kelas Viii Smpn 6 Mataram. *Jurnal Pijar Mipa*, 10(1). <https://doi.org/10.29303/jpm.v10i1.16>
- UU No. 23 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional