



# PROSIDING

## SEMINAR NASIONAL HASIL PENGABDIAN 2023

“Penguatan Riset, Inovasi, Kreativitas Peneliti dan Pengabdian di Era 5.0”

LP2M-Universitas Negeri Makassar, 4 November 2023

### PKM Pelatihan Pembelajaran Digital Untuk Guru SMP di Kabupaten Takalar

Dyah Darma Andayani<sup>1</sup>, Ummu Khadanah<sup>2</sup>, Rismawati<sup>3</sup>

<sup>123</sup>Jurusan Teknik Informatika dan Komputer Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar

**Abstrak** – Pembelajaran digital adalah proses belajar yang menggunakan teknologi digital dan internet untuk memfasilitasi dan meningkatkan pengalaman belajar. Beberapa manfaat pembelajaran digital antara lain fleksibilitas waktu dan tempat, akses ke berbagai sumber belajar, interaktivitas yang lebih baik, dan pemantauan pembelajaran yang lebih baik. Namun, pembelajaran digital juga memiliki beberapa tantangan seperti kesenjangan digital dan keterbatasan akses internet. Oleh karena itu, perlu dilakukan upaya untuk memastikan bahwa semua siswa memiliki akses yang sama ke teknologi dan internet agar tidak ada siswa yang tertinggal. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di Kabupaten Takalar, tim peneliti berkesimpulan bahwa proses pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan masih dibuat dan dilaksanakan secara konvensional. Masih terdapat kesenjangan dalam pengembangan dan penggunaan konsep serta penerapan media berbasis digital. Padahal teknologi-teknologi ini memungkinkan guru dan siswa untuk berinteraksi secara virtual dan memfasilitasi pembelajaran yang lebih terstruktur dan terukur. Hal ini menjadi alasan peneliti menganggap penting untuk mengembangkan keterampilan para guru di Kabupaten Takalar sehingga diselenggarakan pelatihan yang diharapkan dapat memperkuat keterampilan para guru untuk mengembangkan metode pengajaran yang lebih inovatif dan efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas dan mencapai tujuan yang diinginkan.

**Kata kunci:** Pelatihan, Pembelajaran Digital, Guru.

**Abstract** – Digital learning is a learning process that uses digital technology and the internet to facilitate and enhance the learning experience. Some of the benefits of digital learning include flexibility of time and place, access to various learning resources, better interactivity, and better monitoring of learning. However, digital learning also has several challenges such as the digital divide and limited internet access. Therefore, efforts need to be made to ensure that all students have equal access to technology and the internet so that no student is left behind. Based on initial observations carried out in Takalar Regency, the research team concluded that the learning process and learning media used were still created and implemented conventionally. There are still gaps in the development and use of concepts and applications of digital-based media. In fact, these technologies allow teachers and students to interact virtually and facilitate more structured and measurable learning. This is the reason researchers consider it important to develop the skills of teachers in Takalar Regency so that training is held which is expected to strengthen the skills of teachers to develop more innovative and effective teaching methods to improve the quality of learning in the classroom and achieve the desired goals.

**Keywords:** Training, Digital Learning, Teachers.

## I. PENDAHULUAN

Belajar pada hakikatnya adalah suatu proses interaksi aktif seseorang terhadap semua situasi yang terjadi di lingkungan sekitar, sehingga terjadi perubahan perilaku (Sawaludin, Muttaqin, Sina, & Saddam, 2019). Proses pembelajaran esensinya merupakan terjadinya interaksi dua arah yang melibatkan komunikasi satu sama lain antara guru dengan siswa dan siswa dengan guru. Komunikasi yang terjadi biasanya berupa penyampaian pesan atau materi pembelajaran antara pengirim kepada penerima atau guru kepada siswa (Rahman et al, 2018).

Media pembelajaran sangat penting dalam menunjang proses pembelajaran itu sendiri, hal ini sering terabaikan oleh pengirim pesan (guru) dengan berbagai alasan. Berbagai alasan tersebut muncul dikarenakan belum digunakan media pembelajaran yang tepat oleh para guru. Alasan-alasan tersebut diantaranya adalah keterbatasan waktu untuk persiapan, sulitnya mencari media yang cocok dan tepat, dan kedalam ketidaktersedianya dana yang cukup. Namun, seiring dengan perkembangan teknologi, informasi dan komunikasi, sangat diharapkan para guru dapat memanfaatkan perkembangan tersebut. Seperti keberadaan internet sebagai media pembelajaran yang penunjang terjadinya proses pembelajaran yang optimal untuk mencapai hasil yang optimal. Sehingga alasan-alasan di atas dapat dicarikan solusinya dengan pemanfaatan media internet (Rahman et al, 2020).

Tujuan pembelajaran harus tercapai setiap proses pembelajaran berlangsung, jika tujuan pembelajaran tidak tercapai, maka proses pembelajaran tersebut dapat dikatakan kurang berkualitas (Tegeh, 2019). Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran/media tertentu ke penerima pesan. Pesan, sumber pesan, saluran/media dan penerima pesan adalah komponen-komponen proses komunikasi. Sumber pesannya bisa guru, siswa, orang lain ataupun penulis buku dan prosedur media. (Rajagukguk et al, 2021).

Media merupakan salah satu faktor yang turut menentukan keberhasilan pengajaran karena ia membantu siswa dan guru dalam menyampaikan

materi pelajaran sehubungan dengan tujuan pengajaran yang telah dirumuskan dalam perencanaan pengajaran. Media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat mempengaruhi efektivitas pembelajaran. Media memiliki fungsi dan manfaat sebagai sarana bagi guru untuk dapat menyampaikan materi pelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Perkembangan media pembelajaran di sekolah-sekolah dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya sumber daya pengajar, fasilitas di sekolah, lingkungan tempat atau lokasi sekolah, dan lain-lain (Rajagukguk et al, 2021).

Dalam proses pembelajaran, media yang digunakan guru harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sehingga mampu merangsang dan menumbuhkan minat siswa dalam belajar. Dengan demikian, akan tumbuh interaksi antara media pembelajaran dan siswa pada akhirnya akan mampu mempercepat proses pemahaman siswa terhadap isi pembelajaran. Itulah sebabnya komponen ini lebih menaruh perhatian pada kajian mengenai kegiatan belajar apa yang dilakukan siswa dan bagaimana peranan media untuk merangsang kegiatan-kegiatan belajar tersebut (Nugraha, 2018).

Guru senantiasa dituntut agar mampu mengembangkan dan menggunakan alat-alat pembelajaran yang tersedia di sekolah sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman. Guru seharusnya dapat menggunakan alat pembelajaran yang murah dan efisien demi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Di samping itu guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan dalam membuat media pembelajaran yang dapat digunakannya dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran.

Pembelajaran saat ini memasuki era media, dimana kegiatan pembelajaran menuntut dikurangnya metode ceramah dan diganti dengan pemakaian banyak media. Lebih-lebih pada kegiatan pembelajaran saat ini yang menekankan pada keterampilan proses dan *active learning*, maka kiranya peranan media pembelajaran, menjadi semakin penting. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan dengan cara yang lebih modern dan efektif dan mengikuti

perkembangan teknologi. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Digital. Pembelajaran Digital ini memiliki banyak kelebihan dibandingkan dengan metode konvensional.

Pembelajaran digital merupakan sebuah bentuk teknologi informasi yang diterapkan di bidang pendidikan dalam bentuk dunia maya atau bisa juga disebut pembelajaran E-learning. Istilah pembelajaran digital lebih tepat ditujukan sebagai usaha untuk membuat sebuah transformasi proses pembelajaran yang ada di sekolah atau perguruan tinggi ke dalam bentuk digital yang dijumpai oleh teknologi internet. (Sucipto et al, 2011).

Sekolah Menengah Pertama adalah salah satu satuan pendidikan yang berada di Lingkungan UPTD Pendidikan Kabupaten Takalar, Sulawesi Selatan. Dalam menjalankan kegiatannya, kualitas SDM masih perlu ditingkatkan termasuk dalam keterampilan membuat media pembelajaran berbasis komputer, sehingga perlu perangkat pembelajaran untuk proses pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas belajar dari siswa dan guru juga mendapatkan kemudahan dalam menjelaskan pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas maka sangat perlu diadakan pelatihan penerapan pembelajaran Digital bagi guru-guru, khususnya guru SMP. Salah satu komponen pembelajaran yang perlu dikuasai oleh guru dalam pembelajaran Digital adalah penggunaan platform pembelajaran yang tepat. maka penulis merasa tertarik untuk melakukan pelatihan yang diharapkan mampu memberikan umpan balik bagi sekolah untuk meningkatkan kualitas pendidikan dengan judul "Pelatihan Pembelajaran Digital untuk Guru SMP di Kabupaten Takalar".

## II. METODE YANG DIGUNAKAN

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi mitra, maka solusi yang ditawarkan adalah, sosialisasi, pelatihan dan pendampingan menggunakan Aplikasi dan pembuatan media pembelajaran, pembuatan materi/pengolahan nilai yang siap digunakan. Adapun metode-metode pendekatan yang dilakukan dalam Pengabdian ini adalah sebagai berikut :

1. Metode Ceramah/Penyuluhan, metode ini dilakukan untuk menyampaikan informasi berupa materi yang bersifat umum ataupun teoritis, dalam hal ini adalah materi mengenai Canva dan Tomeapp.
2. Metode Praktik/Pelatihan, metode ini bertujuan untuk mempraktikkan keterampilan membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva dan Tomeapp.
3. Metode Dialog, metode ini bertujuan untuk melakukan proses tanya jawab dan kegiatan diskusi tentang materi yang diberikan.

## III. PELAKSANAAN DAN HASIL KEGIATAN

Kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru melalui pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi bagi guru ini dilakukan di Kabupaten Takalar dimana pelatihan ini membahas dua bagian yaitu Canva dan Tomeapp.

### PELAKSANAAN PROGRAM

Pelaksanaan kegiatan pengabdian berlangsung satu hari dari pukul 08.00 – 16.00 WITA yang dihadiri oleh peserta guru dari beberapa sekolah SMP yang ada di kabupaten Takalar. Kegiatan dimulai dengan mempersilahkan peserta untuk melakukan registrasi, kemudian kegiatan pengabdian dimulai dengan pembukaan singkat oleh Narasumber dan tim PkM dilanjutkan dengan penyampaian mekanisme serta susunan kegiatan.

Selanjutnya penyajian materi, pada tahapan ini peserta diperkenalkan terlebih dahulu dengan materi aplikasi dan media pembelajaran yang akan diajarkan. Peserta diajarkan membuat media pembelajaran yang menarik yang berbasis digital seperti Canva, Tome App dan chatGPT, Selama penyampaian materi, para guru diberikan kesempatan untuk berdiskusi secara langsung dengan narasumber tentang pengalaman dan masalah dalam penggunaan Aplikasi khususnya dan mempraktikkan langsung membuat media pembelajaran yang menarik untuk siswa sesuai dengan mata pelajaran yang diajarkan.



Gambar 1. Penyampaian Materi Oleh Tim PKM

Kemudian terakhir peserta diakhir pelatihan dievaluasi. Pada tahap ini, dilakukan evaluasi hasil media pembelajaran yang telah dibuat oleh para peserta dengan cara diberikan penilaian dan refleksi terhadap media yang telah dibuat.

#### IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan dalam bentuk pelatihan dengan tema “Pelatihan Pembelajaran Digital Untuk Guru SMP Di Kabupaten Takalar” telah terlaksana dengan baik. Kegiatan dalam pelatihan pembuatan media pembelajaran digital guru SMP di Lingkungan UPTD Kabupaten Takalar meliputi 3 tahap yaitu persiapan, pelatihan dan evaluasi.
2. Luaran yang dicapai adalah terciptanya Belajar mengajar yang lebih baik dengan memanfaatkan media pembelajaran digital khususnya media Canva dan Tome App untuk membuat media belajar yang interaktif, kreatif dan inovatif
3. Materi yang diberikan dapat diterima, diproses, dan dipahami oleh peserta dengan baik dalam suasana yang mendukung. Selain itu, pelaksanaan berjalan lancar, sesuai waktu, dan memenuhi harapan baik dari mitra baik itu peserta pelatihan.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan Terimakasih kepada Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi yang telah memberikan hibah. Selanjutnya ucapan terimakasih kepada Ketua Lembaga Penelitian UNM dan Pemerintah Kabupaten Takalar, khususnya kepada kepala sekolah yang menjadi pusat pelaksanaan PKM yaitu .

#### DAFTAR PUSTAKA

- Bambang sucipto dan Kustandi, Media Pembelajaran Manual dan Digital, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011).
- Nugraha, D. A., & Sudiyono, S. (2018). Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Autoplay Media Studio Bagi Guru-Guru Sdn Merjosari 1. *Jurnal Terapan Abdimas*, 3(2), 182-187.
- Rahman, N., Maemunah, M., Haifaturrahmah, H., Fujiaturahmah, S., & Sari, N. (2020). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Bagi Guru SMP. *JCES (Journal of Character Education Society)*, 3(3), 621-630.
- Rajagukguk, K. P., Lubis, R. R., Kirana, J., & Rahayu, N. S. (2021). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Model 4d Pada Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 14-22.
- Sawaludin, S., Muttaqin, Z., Sina, S., & Saddam, S. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kreatif Produktif Untuk Meningkatkan Aktifitas Belajar Mahasiswa Melalui Lesson Study Di Program Studi Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan. *INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1).
- Tegeh, I. M., Simamora, A. H., & Dwipayana, K. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Pengembangan 4D Pada Mata Pelajaran Agama Hindu. *Mimbar Ilmu*, 24(2), 158-166.