

PELATIHAN DAN PENGEMBANGAN KEMAMPUAN GURU TERHADAP MANAGEMENT KONTEN EDUKASI BERBASIS DIGITAL BAGI GURU SDN 52 PANGKALPINANG

Tri Sugihartono¹; Rendy Rian Chrisna Putra²,Eza Budi Perkasa³, Irsad Dwi Sandro⁴, Royhan Indallah⁵, Ahmad Faqih Alkayess⁶

^{1,2,3,4,6}Program Studi Teknik Informatika, Institut Sains dan Bisnis Atma Luhur, Indonesia

⁵Program Studi Teknik Informatika, Institut Sains dan Bisnis Atma Luhur, Indonesia

INFO NASKAH

Diserahkan

19 Desember 2023

Diterima

15 Januari 2024

Diterima dan Disetujui

13 Juni 2024

Kata Kunci:

Pelatihan, Kemampuan Guru, Management Konten, Edukasi Digital

Keywords:

Training, Teacher Ability, Content Management, Digital Education

ABSTRAK

Di era digital yang cepat, masyarakat Indonesia bertransisi dari konvensional ke masyarakat informasi, mengubah siklus budaya sehari-hari akibat informasi dari berbagai media. Dalam pendidikan dasar, anak-anak (siswa SD) kini kecanduan teknologi informasi, terutama bermain game di ponsel Android. Ini menjadi masalah di sekolah karena siswa lebih tertarik pada teknologi daripada metode pengajaran klasik. SDN 52 Pangkalpinang menghadapi tantangan untuk meningkatkan keterampilan teknologi guru agar dapat mengubah metode pengajaran menjadi lebih menarik berbasis teknologi, seperti multimedia pembelajaran. Setelah pelatihan dan workshop tentang konten edukasi digital, guru SDN 52 Pangkalpinang mampu mengaplikasikan pembelajaran ke dalam media berbasis teknologi. Peningkatan kemampuan dan pengetahuan guru dalam pembuatan konten edukasi digital mencapai 75%. Diharapkan konten digital ini membuat siswa lebih semangat dan tertarik menyimak informasi pengetahuan.

Abstract. In this fast-paced digital era, Indonesian society is transitioning from conventional to information society, changing daily cultural cycles due to information from various media channels. In primary education, young children (elementary students) are now addicted to information technology, particularly playing games on Android phones. This issue in schools results in students being more interested in technology than classical teaching methods. SDN 52 Pangkalpinang faces the challenge of enhancing teachers' technology skills to transform teaching methods into more engaging technology-based approaches, such as multimedia learning. After training and workshops on digital educational content, teachers at SDN 52 Pangkalpinang can implement technology-based learning media. The increase in teachers' ability and knowledge in creating digital educational content is 75%. Digital content is expected to make students more enthusiastic and interested in the knowledge provided.

1. PENDAHULUAN

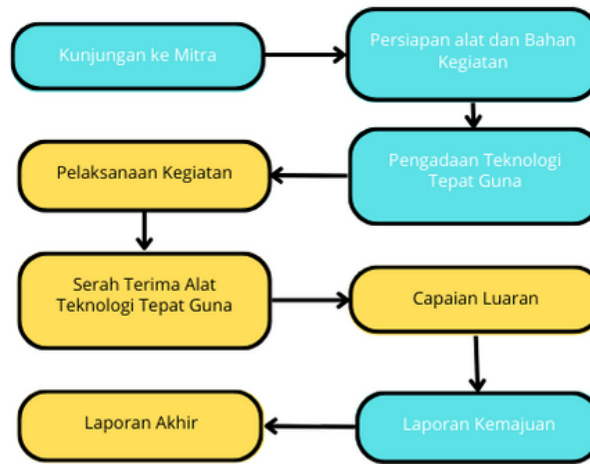
SDN 52 Pangkalpinang merupakan salah satu lembaga pendidikan yang mengembangkan kurikulum yang berbasis ilmu pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang berlandaskan Iman dan Taqwa (IMTAQ) bagi peserta didiknya. SD 52 Pangkalpinang juga merupakan suatu proses awal untuk membentuk siswa menjadi sumber daya manusia yang aktif, kreatif, inovatif agar mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman (Harahap et al., 2023). sebelum membentuk karakter siswa menjadi sumber daya manusia yang aktif dan kreatif tersebut, sangat dibutuhkan guru guru yang aktif kreatif, inovatif mengikuti perkembangan zaman. Saat ini, perkembangan pada Teknologi Informasi Dan Komunikasi sangat pesat (Warmansyah et al., 2022). Dengan adanya perkembangan teknologi ini sangat mempengaruhi banyak bidang (Hotimah et al., 2023), pengaruh dari perkembangan teknologi ini ada 2 sisi, yaitu sisi kerugian dan sisi keuntungan (Hermanto et al., 2023). Pengaruh tersebut tergantung dari pemilik teknologi informasi, apabila digunakan dengan hal yang kebaikan maka sangat menguntungkan, yaitu dengan adanya teknologi informasi dan komunikasi ini dapat membantu pekerjaan di semua bidang, begitupun sebaliknya, teknologi informasi dan komunikasi ini dapat membawa kerugian bagi pemiliknya bahkan ke masyarakat umum jika disalahgunakan.

Pengaruh teknologi informasi dan teknologi juga membawa pengaruh terhadap bidang pendidikan. Paradigma dalam dunia pendidikan telah mengalami pergeseran yaitu teacher centered (pembelajaran yang berpusat pada guru) menjadi student centered (pembelajaran yang berpusat pada siswa) (Saiful et al., 2023). Yang menjadi tantangan di bidang pendidikan yaitu orientasi dan tujuan pendidikan, pengelolaan (management) dan hasil (output) (Maharani et al., 2022). Dalam pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi yang diimplementasikan di bidang pendidikan harus secara optimal (Talitha et al., 2023), maka akan sangat membantu dan mempercepat pembelajaran, inovasi serta penciptaan pengetahuan, semua itu adalah unsur pokok yang dibutuhkan dalam bidang pendidikan ini.

Dengan kondisi seperti saat ini, pendidikan dituntut untuk melakukan inovasi dan perubahan metode, kurikulum dan sarana prasarana yang berkonteks digitalisasi. Namun hal tersebut tidak terlepas dari manajemen atau pengelolaan pendidikan yang konsisten serta memiliki kemampuan dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi

2. METODE

Metode Pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat ini adalah sebagai berikut :



Gambar.1 Metode Pelaksanaan

- a. Tim PkM melakukan kunjungan ke SDN 52 Pangkalpinang, serta menindaklanjuti untuk rencana pelaksanaan Kegiatan.
- b. Dari hasil kunjungan dan diskusi perencanaan pelaksanaan kegiatan adalah ditetapkannya kegiatan di laksanakan tanggal 28 September 2023 dan 5 Oktober 2023.
- c. Persiapan alat dan Bahan Kegiatan
- d. Tim PkM mempersiapkan alat dan Bahan Kegiatannya Bersama sama. Adapun yang dipersiapkan adalah Spanduk kegiatan (2 spanduk + 1 spanduk kegiatan serah terima alat),
- e. Pembelian Teknologi
- f. Tim PkM mempersiapkan Alat Teknologi Tepat Guna yang akan di hibahkan ke Mitra. (sesuai dengan PAGU kegiatan PkM)
- g. Pelaksanaan Kegiatan
- h. Kegiatan pelaksanaan di laksanakan Bersama Tim PkM, yant terdiri dari 3 Dosen dan 3 Mahasiswa yang akan melatih skill guru dalam pembuatan Conten Digital Pembelajaran siswa.
- i. Penyerahan alat Teknologi Tepat Guna
- j. Pembuatan Luaran Kegiatan
- k. (Release Berita di Media Massa Elektronik, Release Video Kegiatan, Publikasi di Jurnal Nasional)
- l. Laporan Kemajuan
- m. Laporan Akhir.

Dalam hal ini mengenai metode pelaksanaan, dalam PkM ini mengusulkan untuk mengadakan pelatihan dan workshop manajemen content edukasi berbasis digital. Metode pelaksanaan program yang akan dilakukan adalah suatu tahapan yang telah tersusun secara sistematis, diantaranya adalah sebagai berikut :

- a. Tahap Pertama :Pengenalan Penggunaan Dasar Penggunaan Komputer dan Media Interaktif (Workshop Content Edukasi berbasis Digital).

Tim Pkm melakukan kegiatan pendampingan berupa Workshop Content Edukasi berbasis Digital terhadap para Guru SDN 52 Pangkalpinang.

- b. Tahap Kedua : menyiapkan konten untuk aplikasi multimedia pembelajaran interaktif (Pelatihan Pembuatan Content Edukasi berbasis Digital).

Kegiatan ini aka difasilitasi oleh tim pakar dan berkerjasama dengan para guru SD 52 Pangkalpinang untuk melakukan Pelatihan Pembuatan Content Edukasi berbasis Digital.

- c. Tahap 3 : Pengadaan Perangkat Pembelajaran.

Perangkat Pembelajaran akan disiapkan oleh Tim Pkm yang akan di tempatkan di Kantor SDN 52 Pangkalpinang guna untuk keperluan pembuatan konten digital untuk pembelajaran kepada siswa. Dan digunakan untuk implementasi konten pembelajaran yang digunakan langsung oleh siswa

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Metode Pelaksanaan PkM dilakukan secara bertahap yaitu di mulai dari Kunjungan ke Mitra, Persiapan dan Pengadaan Alat Teknologi Tepat guna, Pelaksanaan Kegiatan Pelatihan dan Workshop Content Edukasi Digital, Serah Terima Alat Teknologi Tepat Guna Hingga proses pembuatan Laporan Akhir.

- a. Kunjungan ke Mitra

Kunjungan ke mitra ini membahas persiapan dan koordinasi serta penetapan hari dan tanggal pelaksanaan PkM.



Gambar 2. Kunjungan ke Mitra

b. Pengadaan Teknologi Tepat Guna

Teknologi Tepat Guna berupa PC All in One merk Lenovo untuk diserahkan ke pihak SDN 52 Pangkalpinang, sebagai alat produksi content edukasi digital.



Gambar 3. Alat Teknologi Tepat Guna

c. Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan dilaksanakan dibagi menjadi 2 kegiatan yaitu Workshop Content Edukasi Digital dilaksanakan pada Tanggal 25 Oktober 2023, dan Pelatihan Pembuatan Content Edukasi Digital dilaksanakan pada tanggal 26 Oktober 2023.



Gambar 4. Pelaksanaan Kegiatan PkM

Pelaksanaan PkM dengan jumlah peserta sebanyak 28 Peserta.

Tabel 1. Daftar Hadir Peserta PkM

No	Nama	No	Nama
1	Susana, S.Pd. SD	2	Arisin, S.Pd.I
3	Sumilah Chatarina, S.Pd	4	Dita Amelia, S.Pd
5	Dinda Restania, S.Pd	6	Reni, S.Pd
7	Januar Ichsan, S.Pd	8	Eka Purnama Dewi, S.Pd
9	Asnah, S.Pd	10	Nopiyani, S.Pd
11	Finky Irawan, S.Pd.I	12	Guruh Wijaya, S.Pd
13	Ayesha Islamy Suryanto, S.Pd	14	Forah Devia Sinar, S.Pd
15	Siti Muhlisa, S.Pd	16	Ayu Gustiana, S.Pd

17	Yesi Yesinta, S.Pd	18	Zulkarnaen Faisal, S.E
19	Nursuhada	20	Syalamuharni
21	Basri	22	Alipian
23	Tri S	24	Rendy R C P
25	Eza B P	26	Ahmad F A
27	Irsad D S	28	Royhan I

d. Serah Terima Alat Teknologi Tepat Guna

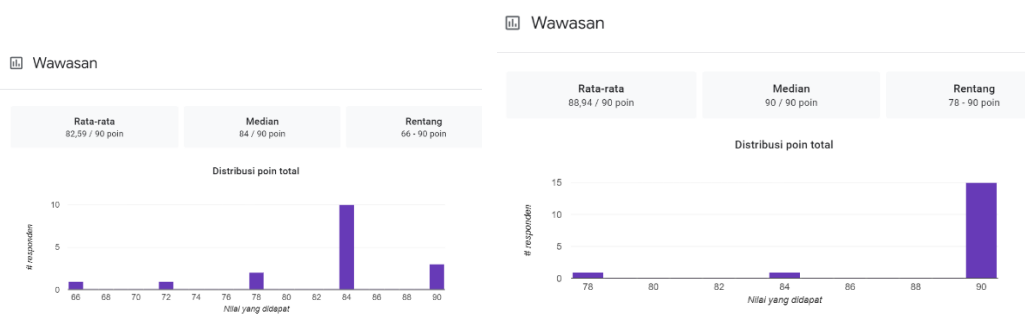
Penyerahan Alat Teknologi Tepat Guna berupa PC All in One Lenovo yang diserahkan kepada pihak SDN 52 Pangkalpinang, sebagai alat tambahan produksi konten digital.



Gambar 5. Serah Terima Alat Teknologi dan Inovasi

e. Capaian Luaran (Peningkatan Pengetahuan dan Skill Guru sebesar 75 %)

Dalam pelaksanaan PkM ini kami melakukan pengukuran pengetahuan dan skill dari peserta pelatihan dengan memberikan soal Pre-Test dan juga Post Test setelah pelatihan selesai. Didapatkan lah grafik perbandingan dari hasil PreTest dan PostTest peserta pelatihan,



Gambar 6. Perbandingan Pengetahuan dan Skill Peserta (Pre-Test vs Post Test).

Berdasarkan pengukuran tersebut bahwa terjadinya peningkatan pengetahuan serta skill peserta pelatihan (secara teori maupun praktek)



Gambar 7. Luaran Produk dari (Hasil Praktek) kegiatan PkM

f. Pembuatan Laporan Kemajuan

Tim Pelaksana PkM secara Bersama sama mengerjakan Laporan Kemajuan serta Laporan Akhir.



Gambar 8. Perekapian Pelaporan Kemajuan dan Laporan Akhir

4. SIMPULAN

Setelah diadakannya pelatihan dan workshop terkait dengan content edukasi digital, ada beberapa manfaat yang diperoleh diantaranya bagi guru, tim Pelaksana, dan bagi siswa. Guru guru SDN 52 Pangkalpinang dapat mengaplikasikan pembelajaran kedalam media pembelajaran yang berbasis teknologi (multimedia pembelajaran). Tingkat persentase peningkatan kemampuan dan pengetahuan guru terkait hal dalam pembuatan content edukasi digital sebesar 75%. Dengan adanya content digital, harapannya siswa siswa semakin semangat dan menarik dalam menyimak informasi pengetahuan yang diberikan melalui content edukasi digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Harahap, H., Eka Syafitri, S., Rahmadhani, D., Samudra, U., Syarief Thayeb, J., Langsa Lama, K., & Langsa, K. (2023). Pelatihan Penggunaan Platform Digital sebagai Media Pembelajaran bagi GURU PAUD IT Bismillah. *Jurnal Pengabdian Dharma Wacana Jalan Kenanga*, 4(1). <https://doi.org/10.37295/jpdw.v4i1.404>
- Hermanto, K., Anggara, M., Ismiyarti, W., Mardinata, E., Yuliadi, Y., Ekastini, E., & Sofya, N. D. (2023). PENDAMPINGAN PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN CANVA UNTUK GURU SDN KOKARPIT DAN SDN LEKONG. *RESWARA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 1247–1256. <https://doi.org/10.46576/rjpkm.v4i2.3255>
- Hotimah, H., Raihan, S., Amrah, A., Atjo, S. E. P., & AP, N. (2023). Pelatihan Pengembangan Media Inovatif Berbasis Hypercontent bagi Guru SD. *Kontribusi: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 207–215. <https://doi.org/10.53624/kontribusi.v3i2.223>
- Maharani, H. R., Ubaidah, N., Basir, M. A., Wijayanti, D., Kusmaryono, I., & Aminudin, M. (2022). Pengembangan Profesionalisme Guru Melalui Pelatihan Komik Digital dengan Canva for Education. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(3), 760–768. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v6i3.10084>
- Penggunaan, P., Canva, A., Media, S., Kreatif Bagi Guru-Guru, P., Kecamatan, D., Saiful, B., Ismail, H., Mukhsin, M. A., Bakri, R. A., & Firdaus, A. M. (2023). *J U R N A L S O L M A*. *Jurnal SOLMA*, 12(1), 89–98. <https://doi.org/10.2236/solma.v12i1.10168>
- Talitha, S., Rosdiana, R., & Hilal Mukhtar, R. (2023). *SWARNA Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL FLIPBOOK DALAM MENINGKATKAN KOMPETENSI GURU MGMP BAHASA INDONESIA SMA KOTA BOGOR (Vol. 2, Issue 1).
- Warmansyah, J., Komalasari, E., Yuningsih, R., Sari, M., Rahmadani, W., Putri, H., Mulia,), Data, R., Yanti, E. P., Anak, P. I., & Dini, U. (n.d.). PELATIHAN CANVA FOR EDUCATION UNTUK GURU PAUD SE KABUPATEN TANAH DATAR CANVA FOR EDUCATION TRAINING FOR EARLY CHILDREN EDUCATION TEACHERS TANAH DATAR DISTRICT 1). <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/abdipaud/index>