



WORKSHOP PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL BAGI GURU SD INPRES BERTINGKAT OEBA 5

Vera Rosalina Bulu¹, Taty Rosiana Koroh², Paulina Riwu Ga³, Andriyani D. Lehan⁴, Daniel Williams Fointuna⁵, Sandrianus Wolo Daki⁶, Siti Aisyah Saleh⁷, Fita Febriati Elodea⁸

^{1,2,3,4,5,6,7}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nusa Cendana, Kupang, Indonesia

⁸Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Nusa Cendana, Kupang, Indonesia

Article Information

Article history:

Received Mei 06, 2024

Approved Mei 21, 2024

Keywords:

Digital Learning, teaching materials

ABSTRACT

Digital learning media creation workshops were conducted at the primary school in Oeba V. The total number of participants in this activity was 31 people. The methods used in dedication to this community are the methods of training and support. Qualitatively obtained results include understanding, skills, and motivation regarding digitization in learning, learning media and its implementation in learning in primary schools, making AKM tests for simulation of AKM using the I Spring Suite application, making teaching materials, quizzes, and interactive games using the Wordwall application, genially, and educaplay. Quantitatively achieved results are: 15 teachers capable of producing AKM tests based on HTML and Android using the Spring Suite application; 1 teacher capable of creating teaching material and interactive games with the application genially; 4 teachers able to create interactive games using wordwall applications, Educaplay

ABSTRAK

Workshop pembuatan media pembelajaran berbasis digital dilaksanakan di sekolah dasar inpres bertingkat oeba V. Jumlah peserta dalam kegiatan ini sebanyak 31 orang. Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini yaitu metode pelatihan dan pendampingan. Hasil yang diperoleh secara kualitatif yaitu diperoleh pemahaman, keterampilan dan motivasi mengenai digitalisasi dalam pembelajaran, media pembelajaran dan implementasinya dalam pembelajaran di sekolah dasar, pembuatan tes AKM untuk simulasi AKM dengan menggunakan aplikasi I Spring Suite, pembuatan bahan ajar, kuis dan game interaktif menggunakan aplikasi wordwall, genially dan educaplay. Hasil yang diperoleh secara kuantitatif yaitu 15 orang guru mampu menghasilkan tes AKM berbasis HTML dan Android menggunakan aplikasi I spring suite, 1 orang guru mampu membuat bahan ajar dan game interaktif dengan aplikasi genially, 4 orang guru mampu membuat game interaktif menggunakan aplikasi wordwall, educaplay.

PENDAHULUAN

Perubahan teknologi yang terjadi dewasa ini, memberikan perubahan di berbagai bidang kehidupan. Adanya teknologi mempermudah berbagai pekerjaan berjalan dengan lancar, informasi lebih mudah tersampaikan lewat berbagai platform digital. Tak terkecuali di bidang pendidikan, perkembangan teknologi membawa perubahan ke arah yang lebih baik (Harahap, 2021). Selain karena tuntutan pendidikan yang menuntut penyesuaian terhadap perubahan – perubahan yang ada, pendidik seringkali dituntut untuk mampu menciptakan inovasi – inovasi teknologi di bidang pembelajaran. Apalagi siswa yang sedari kecil sudah mengadaptasi teknologi dengan baik maka pendidik pun perlu menyesuaikan dengan kebutuhan siswa agar pembelajaran menjadi lebih menarik. (Sari et al., 2023; Tejo Kumoro & Syafitri Chani Saputri, 2017).

Sekolah perlu mengadaptasi teknologi untuk menunjang kegiatan pembelajaran di kelas maupun secara administrasi. Hal ini disampaikan oleh (Fauzi et al., 2023) bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat peserta didik dalam belajar, sehingga hasil belajar juga meningkat. Selain itu menurut (Handayani et al., 2020.) bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran membantu guru dalam penyampaian materi secara menarik. Salah satu cara mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran yaitu membuat media pembelajaran berbasis digital.

Berdasarkan hasil observasi di SD Inpres Oeba 5, bahwa permasalahan yang terjadi di sekolah yaitu kurangnya wawasan mengenai aplikasi yang dapat digunakan dalam membuat media pembelajaran dan keterampilan guru dalam menggunakan teknologi seperti pembuatan media dalam pembelajaran. Selain itu, kurangnya motivasi guru dalam membuat inovasi – inovasi menggunakan teknologi, membuat pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran masih rendah.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi maka solusi yang ditawarkan adalah dengan melaksanakan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis digital bagi guru SD Inpres Oeba V. Adapun aplikasi yang di latih bagi guru yaitu Canva, Genially, Wordwall dan I Spring Suit. Berdasarkan penelitian terdahulu oleh (Amin, 2019; Heningtyas et al., 2023; Mulyati et al., 2024; Nurrahmah et al., n.d.; Surur et al., n.d.) menyatakan bahwa pelatihan media pembelajaran berbasis digital bagi guru di sekolah memberikan manfaat yaitu guru memiliki pemahaman dan keterampilan mengenai pemanfaatan aplikasi berbasis digital dalam pembelajaran khususnya dalam pembuatan media pembelajaran di kelas serta guru meningkatnya motivasi guru untuk memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran sekolah dasar.

METODE PELAKSANAAN

Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru dan tendik dalam membuat media pembelajaran berbasis digital yang akan digunakan dalam pelaksanaan aktivitas belajar mengajar di sekolah. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SD Inpres Bertingkat Oeba 5, Kota Kupang. Sasaran dari kegiatan ini yaitu guru SD Inpres Oeba 5 sebanyak 17 orang dan Calon Guru Profesional (peserta PPG Pra jabatan) di SD Inpres Oeba 5 dan SD Inpres Oeba 4 sebanyak 14 orang. Dengan demikian peserta dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini sebanyak 31 orang.

Kegiatan ini berlangsung selama 3 hari, mulai tanggal 16 – 18 Mei 2024 secara luring, bertempat di SD Inpres Bertingkat Oeba 5. Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini yaitu metode pelatihan, pendampingan dan presentasi. Materi yang dibagikan yaitu penggunaan aplikasi *I spring suite* untuk membuat tes AKM berbasis HTML dan Android, penggunaan aplikasi *wordwall* untuk pembuatan bahan ajar dan kuis interaktif, penggunaan aplikasi *educaplay* untuk pembuatan bahan ajar dan game interaktif, penggunaan aplikasi *genially* untuk pembuatan bahan ajar dan game interaktif.

Tahapan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat meliputi 3 tahapan yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Pada tahap *perencanaan*, tim pengabdian melakukan analisis kebutuhan sekolah mengenai media pembelajaran digital, pembuatan proposal pengabdian kepada masyarakat, koordinasi dengan pihak sekolah untuk menentukan tanggal pelaksanaan kegiatan, serta persiapan materi. Pada tahap *pelaksanaan*, dilaksanakan workshop pembuatan media pembelajaran berbasis digital bagi guru dan tendik. Pada tahap *evaluasi*, dilakukan evaluasi mengenai jumlah media yang dihasilkan oleh guru dan tendik berdasarkan empat aplikasi yang diajarkan dan dibagikan angket evaluasi ketertarikan dan kebermanfaatan materi workshop kepada peserta.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada tanggal 16 – 18 Mei 2024, di SD Inpres Bertingkat Oeba 5. Peserta dalam kegiatan ini yaitu Guru dan Tendik SD Inpres Bertingkat Oeba 5 dan Calon guru professional dari SD Inpres Bertingkat Oeba 5 dan SD Inpres Oeba 4. Dengan demikian peserta kegiatan ini sebanyak 31 orang.

Kegiatan ini dilaksanakan berdasarkan 3 tahapan yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Pada tahap perencanaan dilakukan analisis kebutuhan sekolah mengenai media pembelajaran berbasis digital. Hasil yang diperoleh dari analisis kebutuhan di SD Inpres Bertinglat Oeba 5 yaitu *pertama*, guru dan tendik membutuhkan aplikasi yang dapat membantu guru dalam melakukan simulasi AKM di sekolah. *Kedua*, guru membutuhkan aplikasi untuk membuat media pembelajaran untuk bahan ajar interaktif. *Ketiga*, guru membutuhkan aplikasi untuk membuat media pembelajaran untuk kuis dan game interaktif. Berdasarkan analisis kebutuhan tersebut maka di carikan solusi untuk mengatasi masalah tersebut yaitu dengan memberikan workshop pembuatan media pembelajaran berbasis digital yang meliputi 6 materi yaitu digitalisasi dalam pembelajaran, media pembelajaran dan implementasi dalam pembelajaran sekolah dasar, penggunaan aplikasi *I spring suite* untuk membuat tes AKM berbasis HTML dan Android, penggunaan aplikasi *wordwall* untuk pembuatan bahan ajar dan kuis interaktif, penggunaan aplikasi *educaplay* untuk pembuatan bahan ajar dan game interaktif, penggunaan aplikasi *genially* untuk pembuatan bahan ajar dan game interaktif. Selanjutnya pada tahap ini juga di rancang dan diajukan proposal serta menyiapkan tempat dan menyepakati waktu bersama pihak sekolah untuk pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Setelah itu disiapkan materi dan narasumber workshop. Narasumber dalam workshop ini dapat dilihat pada tabel berikut.

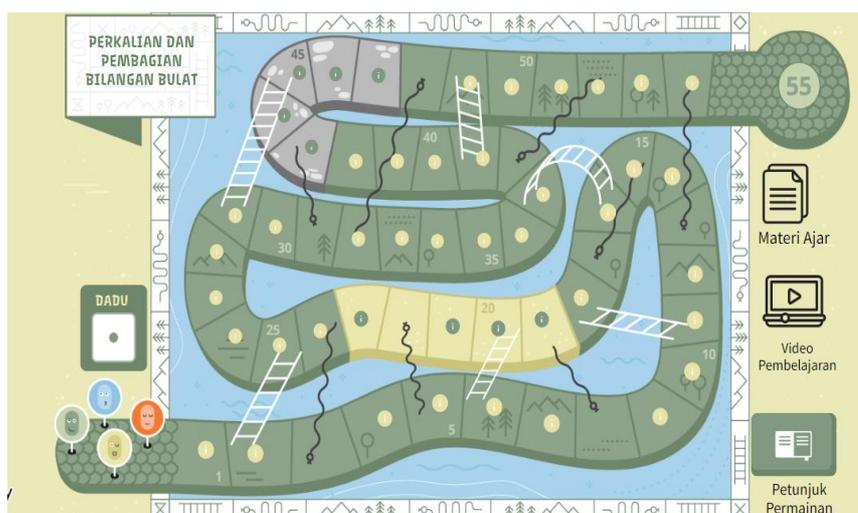
| No | Materi | Narasumber | Jumlah Jam |
|----|--|---------------------------|------------|
| 1. | Digitalisasi dalam pembelajaran | Dr. Taty R. Koroh, M.Pd. | 2 JP |
| 2. | Media pembelajaran dan implementasi dalam pembelajaran sekolah dasar | Andriyani D. Lehan, M.Pd. | 2 JP |

| | | | |
|----|---|---------------------------|------|
| 3. | Penggunaan aplikasi <i>I spring suite</i> untuk membuat tes AKM berbasis HTML dan Android | Vera Rosalina Bulu, M.Pd. | 4 JP |
| 4. | Penggunaan aplikasi <i>wordwall</i> untuk pembuatan bahan ajar dan kuis interaktif | Sandrianus Wolo Daki | 4 JP |
| 5. | Penggunaan aplikasi <i>educaplay</i> untuk pembuatan bahan ajar dan game interaktif | Siti Aisyah Saleh | 4 JP |
| 6. | Penggunaan aplikasi <i>genially</i> untuk pembuatan bahan ajar dan game interaktif | Fita Pebriati Elodea | 4 JP |

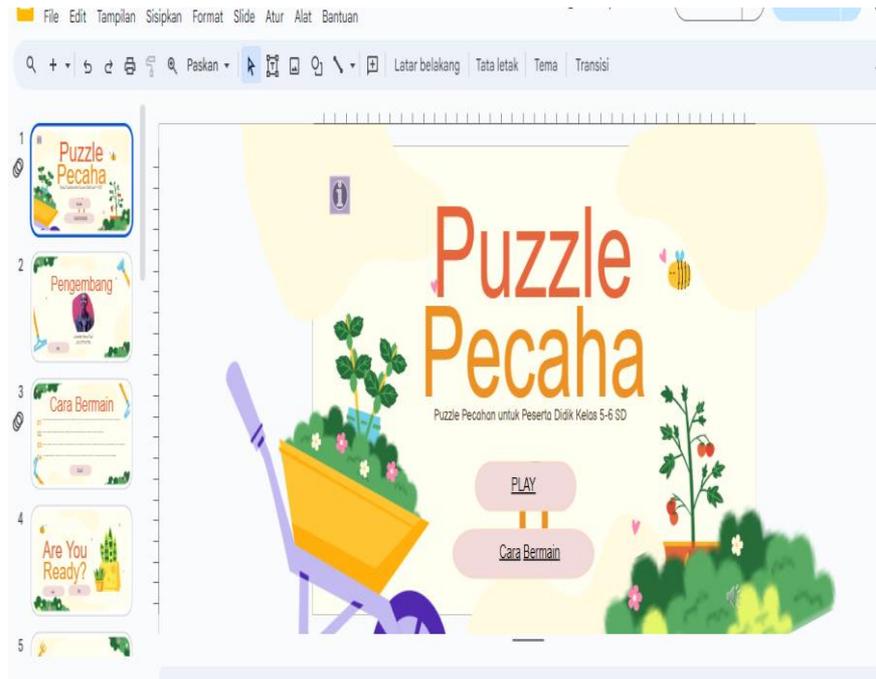
Selanjutnya, pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan selama 3 hari disampaikan 6 materi dengan metode pelatihan dan pendampingan. Pada hari pertama diberikan materi mengenai digitalisasi dalam pembelajaran, media pembelajaran dan implementasinya dalam pembelajaran di sekolah dasar, serta pengenalan dan proses install aplikasi *I spring suite*. Pada hari kedua dilakukan pelatihan dan pendampingan pembuatan aplikasi *I Spring Suite* untuk membuat tes AKM berbasis HTML dan Android, pelatihan dan pendampingan pembuatan bahan ajar dan kuis interaktif menggunakan aplikasi *wordwall*. Pada hari ketiga, pelatihan dan pembuatan bahan ajar dan game interaktif menggunakan aplikasi *educaplay* dan *genially*. Tahap berikutnya yaitu tahap evaluasi yaitu melihat kuantitatif media pembelajaran yang dihasilkan dan dibagikan angket evaluasi ketertarikan dan kebermanfaatan materi workshop.

Hasil yang diperoleh secara kualitatif yaitu diperoleh pemahaman, keterampilan dan motivasi mengenai digitalisasi dalam pembelajaran, media pembelajaran dan implementasinya dalam pembelajaran di sekolah dasar, pembuatan tes AKM untuk simulasi AKM dengan menggunakan aplikasi *I Spring Suite*, pembuatan bahan ajar, kuis dan game interaktif menggunakan aplikasi *wordwall*, *genially* dan *educaplay*.

Hasil yang diperoleh secara kuantitatif yaitu 15 orang guru mampu menghasilkan tes AKM berbasis HTML dan Android menggunakan aplikasi *I spring suite*, 1 orang guru mampu membuat bahan ajar dan game interaktif dengan aplikasi *genially*, 4 orang guru mampu membuat game interaktif menggunakan aplikasi *wordwall*, *educaplay*.



Gambar 1. Bahan Ajar dan Game Interaktif menggunakan aplikasi Genially



Gambar 2. Game interaktif Puzzle Pecahan dengan Aplikasi Wordwall



Gambar 3. Narasumber memberikan materi media pembelajaran dan Implementasi Bagi Pembelajaran di Sekolah Dasar



Gambar 4. Pelatihan dan Pendampingan tes AKM dengan Aplikasi I Spring Suite

Kendala yang dihadapi pada saat pelaksanaan yaitu kegiatan hari pertama dan kedua bertepatan dengan ujian sekolah sehingga kegiatan dimulai terlambat, namun sekolah berkomitmen untuk menyelesaikan kegiatan hari pertama dan kedua sesuai dengan jadwal yang disepakati.

Pada tahap evaluasi di lihat kembali hasil yang diperoleh secara kuantitatif yaitu media yang diperoleh dari hasil workshop dan dibagikan angket kepada bapak ibu guru mengenai ketertarikan dan kebermanfaatan dalam kegiatan workshop. Rangkuman hasil evaluasi ketertarikan dan kebermanfaatan kegiatan workshop yaitu

- a. Indikator pertanyaan ketertarikan pada materi workshop pembuatan media pembelajaran berbasis digital menunjukkan 31 (100%) peserta tertarik dengan materi workshop.
- b. Indikator pertanyaan kebermanfaatan materi workshop pembuatan media pembelajaran berbasis digital menunjukkan 31 (100%) peserta merasakan manfaat materi workshop yaitu dapat digunakan dalam pembelajaran dalam pembuatan media dan kuis/game interaktif serta dapat membantu sekolah dalam membuat tes AKM berbasis HTML dan Android untuk digunakan pada simulasi AKM di sekolah pada bulan september 2024.

KESIMPULAN DAN SARAN

Workshop pembuatan media pembelajaran berbasis digital dilaksanakan pada tanggal 16 – 18 Mei 2024 bertempat di SD Inpres Bertingkat Oeba 5. Peserta yang hadir dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat sebanyak 31 orang. Materi yang disampaikan dalam workshop ini yaitu digitalisasi dalam pembelajaran, media pembelajaran dan implementasi dalam pembelajaran sekolah dasar, penggunaan aplikasi *I spring suite* untuk membuat tes AKM berbasis HTML dan Android, penggunaan aplikasi *wordwall* untuk pembuatan bahan ajar dan kuis interaktif, penggunaan aplikasi *educaplay*

untuk pembuatan bahan ajar dan game interaktif, penggunaan aplikasi *genially* untuk pembuatan bahan ajar dan game interaktif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak yang telah memberi dukungan financial terhadap pelaksanaan kegiatan ini yaitu program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan kesempatan bekerjasama dengan SD Inpres Bertingkat Oeba 5 dalam pelaksanaan kegiatan ini. Hasil yang diperoleh secara kualitatif yaitu diperoleh pemahaman, keterampilan dan motivasi mengenai digitalisasi dalam pembelajaran, media pembelajaran dan implementasinya dalam pembelajaran di sekolah dasar, pembuatan tes AKM untuk simulasi AKM dengan menggunakan aplikasi I Spring Suite, pembuatan bahan ajar, kuis dan game interaktif menggunakan aplikasi wordwall, genially dan educaplay. Hasil yang diperoleh secara kuantitatif yaitu 15 orang guru mampu menghasilkan tes AKM berbasis HTML dan Android menggunakan aplikasi I spring suite, 1 orang guru mampu membuat bahan ajar dan game interaktif dengan aplikasi genially, 4 orang guru mampu membuat game interaktif menggunakan aplikasi wordwall, educaplay.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Amin, S. (2019). Peningkatan Profesionalisme Guru melalui Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Sparkol Videoscribe di Kabupaten Malang. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 4(4), 563–572. <https://doi.org/10.30653/002.201944.238>
- [2] Fauzi, M., Utomo, B. T., Wiranata, R., Likasari, G. A., Studi, P., Matematika, P., Lumajang, S. P., Program,), Ekonomi, S. P., & Pgrl Lumajang, S. (2023). Peningkatan Profesionalisme Guru SD Melalui Workshop Pembuatan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Digital. *Communnity Development Journal*, 4(6).
- [3] Handayani, D., Alperi, M., Menda Ginting, S., Rohiat, S., (2020.). Pelatihan Pembuatan Buku Digital KVISOFT Flipbook Maker sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian kepada Masyarakat*. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/snppm>
- [4] Harahap, R. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Matematika SMP Berbasis Kearifan Lokal di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1259–1270.
- [5] Heningtyas, Y., Prabowo, R., & Ikashaum, F. (2023). *Peningkatan Kemampuan Mahasiswa Tadris Matematika IAIN Metro Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis IT*. 4(2). <https://doi.org/10.23960/jpkmt.v4i2.123>
- [6] Mulyati, R., Sari, M., Lestari, K. C., & Roesdiana, L. (2024). Pelatihan Pembuatan Modul Digital Berbasis STEAM Sebagai Media Pembelajaran Matematika Bagi Guru di Desa Curug Kabupaten Karawang. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 407–413. <https://doi.org/10.31949/jb.v5i1.7777>
- [7] Nurrahmah, A., Mulyatna, F., Karim, A., Indraprasta, U., & Jakarta, P. (n.d.). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif bagi Guru dan Dosen. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 12(3), 407–412. <http://journal.upgris.ac.id/index.php/e-dimas>
- [8] Sari, K., Hamzah, I., Marta Wijaya, S., Ikbarfikri, A., & Kartika Sari, R. (2023). Pelatihan Canva sebagai Media Pembelajaran di SMA N 5 Metro. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service*, 4(2). <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v4i2.3115>
- [9] Surur, M., Dian Kartika, L. S., Fahri, A. H., Sugianto, R., Jannah, S., Roisil Udzri, K., & PGRI Situbondo, S. (n.d.). *Dedication: Jurnal Pengabdian Masyarakat Pelatihan*

- Pembuatan Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital.* <https://doi.org/10.31537/dedication.v8i1.1715>
- [10] Tejo Kumoro, D., & Syafitri Chani Saputri, D. (2017). Pelatihan Membuat Media Pembelajaran Berbasis Augmented Realitiy untuk Guru SMP.