

PENGUATAN LITERASI DIGITAL GURU SEKOLAH DASAR MELALUI PELATIHAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF

Maria Purnawati¹, Nara Sari²

^{1,2}Universitas PGRI Kanjuruhan Malang

¹maria.p@unikama.ac.id

Abstract

In this digital era, teachers need to adapt to technological developments to ensure the effectiveness of learning according to the demands of the era, by exploring technology in making interactive learning media. For this reason, community service activity is carried out with the aim of increasing teachers' digital literacy and competence in utilizing technology to create interactive learning media. The stages of the activity are data collection, material preparation, training implementation, and evaluation. The training participants are teachers of SDN Bandungrejosari 1 Malang. The training materials include the urgency of technology in teaching-learning activity, teacher digital literacy, and the utilization of digital technology H5P and Kahoot! The training is conducted through lecturing, demonstration, and simulation methods. At the end of the activity, an evaluation is done to determine the success of the activity by measuring participants' attendance, understanding of the material, and ability to create interactive learning media. The results of the evaluation show the success of the training with participants' participation >80%, as well as understanding and practical ability to create interactive learning media. In addition, this activity also received positive responses from participants and school principal. It can be concluded that this community service activity is important to improve digital literacy and teacher skills in the 21st-century digital era.

Keywords: digital literacy; interactive learning media, H5P., Kahoot!

Abstrak

Dalam era digital ini, guru perlu beradaptasi dengan perkembangan teknologi untuk memastikan efektivitas pembelajaran yang sesuai tuntutan zaman, dengan mengeksplorasi teknologi dalam pembuatan media pembelajaran interaktif. Untuk itu, kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilakukan dengan tujuan meningkatkan literasi digital dan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi untuk membuat media pembelajaran interaktif. Tahap pelaksanaan kegiatan yaitu pengumpulan data, penyusunan materi, pelaksanaan pelatihan dan evaluasi. Peserta pelatihan adalah guru SDN Bandungrejosari 1 Malang. Materi pelatihan meliputi urgensi teknologi dalam pembelajaran, literasi digital guru serta pemanfaatan teknologi digital H5P dan Kahoot!. Pelatihan dilakukan dengan metode penyuluhan, demonstrasi, dan simulasi. Di akhir kegiatan dilakukan evaluasi untuk mengetahui keberhasilan kegiatan dengan mengukur kehadiran peserta, pemahaman materi, dan kemampuan dalam membuat media pembelajaran interaktif. Hasil evaluasi kegiatan menunjukkan keberhasilan pelatihan dengan partisipasi peserta >80%, serta pemahaman dan kemampuan praktis membuat media pembelajaran interaktif. Selain itu, kegiatan ini juga mendapat tanggapan positif dari peserta dan kepala sekolah. Dapat disimpulkan bahwa pelatihan semacam ini penting untuk meningkatkan literasi digital dan ketrampilan guru di era digital abad 21.

Kata Kunci: literasi digital; media pembelajaran interaktif; H5P; Kahoot!

Submitted: 2024-04-07

Revised: 2024-04-14

Accepted: 2024-04-29

Pendahuluan

Media pembelajaran berperan penting dalam proses belajar mengajar. Menurut Batubara, (2015) media pembelajaran adalah semua bentuk benda dan alat yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu guru dalam menyampaikan informasi kepada siswa dan dapat menciptakan keaktifan siswa (Umarella et al., 2018). Dengan menggunakan berbagai jenis media pembelajaran interaktif seperti video pembelajaran, software interaktif, dan game digital, guru dapat memvisualisasikan konsep-konsep yang abstrak, merangsang minat siswa, memfasilitasi pemahaman yang lebih dalam serta memungkinkan setiap siswa untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Media pembelajaran bukan hanya sekadar alat yang membantu guru dan siswa dalam pembelajaran, tetapi juga

menjadi salah satu elemen kunci dalam mewujudkan pembelajaran efektif dan menyenangkan bagi siswa.

Seiring dengan kemajuan teknologi yang terus berkembang pesat, media pembelajaran juga terus berkembang dalam memenuhi kebutuhan pembelajaran yang semakin kompleks dan dinamis. Untuk itu, penting bagi guru untuk selalu *up to date* dalam mengikuti perkembangan teknologi yang relevan dengan konteks pendidikan dan mampu menggunakan teknologi terbaru dan alat digital untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran. Menurut Batubara & Ariani, (2019) penting bagi guru dan siswa untuk mengenal dan memanfaatkan media pembelajaran baru agar proses pembelajaran lebih menarik dan tidak ketinggalan zaman. Putra et al., (2023) menyatakan bahwa guru membutuhkan kemampuan literasi digital untuk dapat memanfaatkan teknologi digital. Dengan literasi digital yang memadai, guru dapat menyiapkan media pembelajaran berbasis digital sehingga dapat tercipta suasana pembelajaran yang lebih menarik dan responsif terhadap kebutuhan siswa. Literasi digital adalah kemampuan memahami, menganalisis, menilai, mengatur, mengevaluasi informasi dengan menggunakan teknologi digital (Asari et al., 2019).

Dari hasil observasi dan wawancara dengan Kepala Sekolah SDN Bandungrejosari 1 kota Malang, ditemukan bahwa guru di sekolah tersebut belum memanfaatkan teknologi pembelajaran secara optimal. Guru-guru membutuhkan literasi dan informasi tentang penggunaan teknologi terbaru dan alat digital dalam pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang bersifat interaktif menjadi hal penting agar pembelajaran di SDN Bandungrejosari 1 Kota Malang yang lebih efektif dan menarik bagi siswa dapat tercipta.

Banyak aplikasi dan teknologi digital yang menyediakan bermacam-macam template untuk membuat konten pembelajaran seperti presentasi, video, game dan kebutuhan lain yang sangat membantu dalam proses pembelajaran dan dapat diakses secara gratis. Salah satu teknologi digital yang dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran adalah H5P. Media pembelajaran berbasis H5P efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran (Sultoni, 2021; Utari et al., 2022). H5P dapat digunakan dalam berbagai konteks dan bidang mata pelajaran (Singleton & Charlton, 2014). Hasil penelitian Rahmi et al., (2024) menunjukkan bahwa aktivitas pembelajaran dengan H5P dalam e-learning, membuat proses pembelajaran yang lebih interaktif, kreatif, dan bermakna serta membantu siswa untuk memahami tujuan pembelajaran dan materi yang disampaikan. Selain itu pemanfaatan H5P menjadikan siswa terlibat *active* dalam pembelajaran (*active learning*) dan memberi kesempatan siswa berfikir kritis (Singleton & Charlton, 2014).

Selain itu, platform pembelajaran digital yang dapat digunakan guru yaitu Kahoot!. Platform pembelajaran digital berbasis game ini dapat digunakan guru untuk membuat dan berbagi game pembelajaran atau kuis yang dimainkan siswa secara online. Menurut Chumairok & Ardiyani, (2020) penggunaan Kahoot! sebagai media pembelajaran alternatif dapat membuat siswa lebih aktif dan fokus selama proses pembelajaran serta menjadikan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Kahoot! memiliki efek positif pada pembelajaran baik untuk guru maupun siswa yaitu mendukung pekerjaan guru di kelas sebagai pengajar, guru dapat menilai kemampuan siswa secara *real-time*, meningkatkan partisipasi siswa kelas, dan meningkatkan motivasi siswa (Wang & Tahir, 2020).

Berdasarkan fakta tersebut, pelatihan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis digital dianggap perlu untuk dilaksanakan bagi guru-guru di SDN Bandungrejosari 1 Malang. Pelatihan dilaksanakan tim dengan tujuan: 1) Untuk meningkatkan literasi digital guru; 2) untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif.

Metode

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dalam empat tahapan. Tahap I yaitu pengumpulan data, tahap II penyusunan materi, tahap III pelaksanaan pelatihan dan simulasi, tahap IV evaluasi. Metode yang diterapkan pada tahap pengumpulan data yaitu observasi dan wawancara. Pada tahap penyusunan materi, tim pengabdian menyusun materi pelatihan tentang literasi digital bagi guru, H5P dan Kahoot!. Materi disusun dalam bentuk slide presentasi, dan bentuk demonstrasi.

Metode yang diterapkan dalam kegiatan tahap III ini yaitu: 1) penyuluhan dengan metode ceramah, 2) demonstrasi, 3) simulasi. Penyuluhan dengan metode ceramah disampaikan pada sesi I pelatihan. Metode ini dipilih untuk memberikan pemahaman dan penjelasan tentang media pembelajaran interaktif dan literasi digital bagi peserta pelatihan yaitu guru SDN Bandungrejosari 1 Malang dan disertai diskusi terbuka dengan peserta pelatihan. Pada sesi II pelatihan, tim pengabdian melaksanakan metode demonstrasi untuk menunjukkan kepada guru tentang langkah-langkah membuat media pembelajaran interaktif berbasis H5P dan Kahoot!. Di sesi III peserta pelatihan praktek membuat media pembelajaran interaktif menggunakan Kahoot!. dengan metode simulasi. Pada sesi III ini peserta membuat quiz sesuai dengan mata pelajaran masing-masing dengan pendampingan oleh tim pengabdian dan mempresentasikan quiz yang telah dibuat.

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui keberhasilan kegiatan pelatihan. Keberhasilan kegiatan pengabdian ditunjukkan dengan indikator keberhasilan kegiatan yaitu jumlah peserta pelatihan yaitu >80% peserta mengikuti pelatihan hingga selesai dan >80% peserta memahami materi pelatihan yang disampaikan tim pengabdian dan mampu mempraktekkan pembuatan media pembelajaran interaktif. Selain itu diakhir kegiatan, peserta mengisi angket dalam bentuk google form untuk mendapatkan umpan balik pelaksanaan pelatihan yang dilakukan tim pengabdian.

Hasil dan Pembahasan

Pada tahap I yaitu pengumpulan data, tim pengabdian melaksanakan observasi dan wawancara. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui kondisi sekolah, jumlah guru dan strategi pembelajaran yang diterapkan guru di SDN Bandungrejosari I Malang. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara didapatkan data jumlah guru yaitu 20 orang dan kepala sekolah mendukung inisiatif untuk meningkatkan literasi digital dan kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif karena sesuai dengan kebutuhan dan tantangan yang dihadapi oleh guru di sekolah. Selanjutnya disepakati bahwa kegiatan pelatihan dilaksanakan di laboratorium Bahasa SDN Bandungrejosari 1 Malang.

Pada tahap II yaitu penyusunan materi, tim pengabdian melakukan diskusi untuk menyusun materi dalam bentuk slide presentasi. Materi yang disusun selama kegiatan pengabdian masyarakat ini berisikan materi presentasi tentang pentingnya teknologi dan literasi digital bagi guru, cara membuat media interaktif berbasis H5P dan Kahoot!.



Gambar 1. Materi Pelatihan tentang Keunggulan H5P

Gambar 1 merupakan power point slide yang digunakan untuk menjelaskan tentang pentingnya penguasaan teknologi bagi guru yang merupakan tantangan bagi guru di abad 21.

Pelaksanaan tahap III yaitu pelatihan dan simulasi. Pelaksanaan tahap III ini meliputi tiga sesi, yaitu:

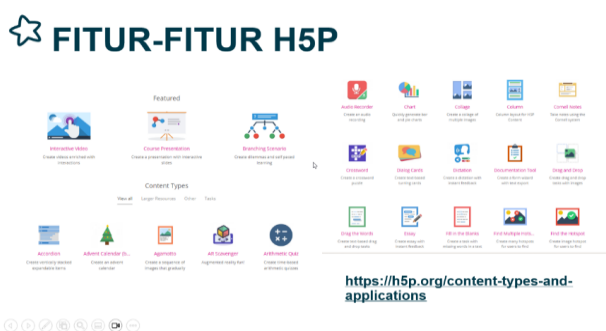
a. Sesi I: Penyampaian Materi (Penyuluhan)

Penyampaian materi ini dilakukan untuk memberikan gambaran pada guru tentang tantangan guru di abad 21 dan pentingnya digital literasi serta penguasaan teknologi yang relevan dengan pembelajaran. Selain itu dengan guru di SDN Bandungrejosari 1 mendapatkan wawasan bahwa pembelajaran dapat diintegrasikan dengan media pembelajaran interaktif yang melibatkan siswa dalam pembelajaran secara aktif. Media pembelajaran bisa diaplikasikan dengan memanfaatkan fasilitas yang sudah ada di sekolah maupun dengan menggunakan handphone.



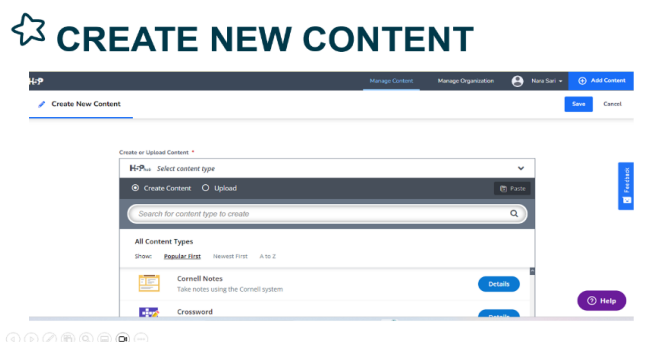
Gambar 2. Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Masyarakat Tahap Penyuluhan

Pada sesi ini, tim pengabdian memberikan penyuluhan tentang pentingnya penguasaan teknologi yang relevan dengan pembelajaran. Setelah menyampaikan materi tersebut dilanjutkan penyampaian teknologi yang dapat digunakan dalam pembelajaran yaitu H5P dan Kahoot!. Ketika materi keunggulan H5P disampaikan kepada para guru di SDN Bandungrejosari 1 Malang, para guru mengaku jika ini pertama kali mereka mengenal H5P. Setelah memaparkan keunggulan H5P, pemateri menampilkan fitur-fitur H5P seperti yang ditampilkan oleh Gambar 3.



Gambar 3. Materi Pelatihan tentang Fitur-Fitur H5P

Setelah menyampaikan materi tentang fitur-fitur H5P, pemateri kemudian menunjukkan cara membuat *content* berbasis H5P. Materi tersebut terlihat pada Gambar 4



Gambar 4. Materi Pelatihan tentang Cara Membuat *Content* H5P

b. Sesi II: Demonstrasi

Pada tahapan ini, tim pengabdian masyarakat mendemonstrasikan cara membuat media ajar berbasis H5P kepada para guru SDN Bandungrejosari 1 kota Malang.

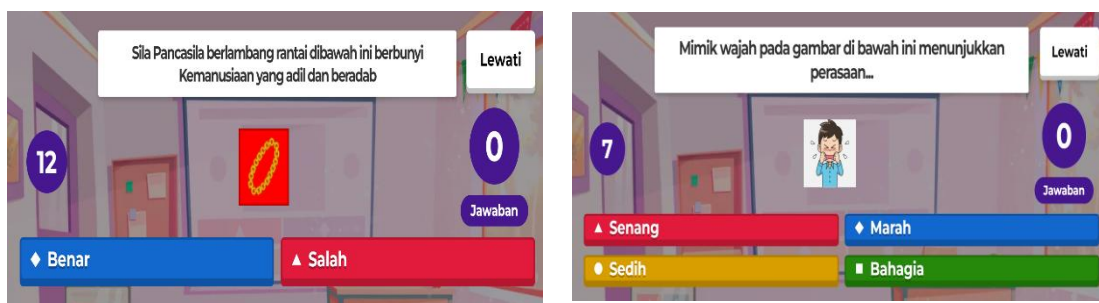
c. Sesi III: Simulasi

Tahapan ini bertujuan untuk memberikan pengalaman praktis kepada para peserta pelatihan untuk secara langsung mempraktikkan pembuatan media pembelajaran interaktif sesuai materi yang sudah didapatkan pada tahapan sebelumnya.



Gambar 5. Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Masyarakat tahap Simulasi

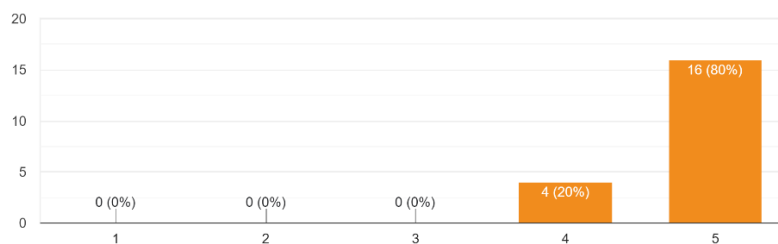
Pada tahapan ini, peserta mempraktekkan pembuatan quiz dengan menggunakan Kahoot! sesuai dengan mata pelajaran yang diajarkan masing-masing peserta. Hasil praktek pembuatan media pembelajaran seperti pada gambar 8.



Gambar 6. Contoh Hasil Kerja Peserta

Diakhir kegiatan, peserta pelatihan mengisi angket dalam bentuk google form untuk mendapatkan umpan balik pelaksanaan pelatihan. Hasil angket menunjukkan 90% peserta pelatihan menyatakan materi pelatihan sangat sesuai dengan kebutuhan guru (Gambar 8).

Materi pelatihan sesuai dengan kebutuhan peserta.
20 jawaban



Gambar 7. Hasil Angket Umpan Balik Kegiatan Pengabdian

Hasil evaluasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini sebagai berikut:

- Sebanyak 20 orang guru hadir sebagai peserta dan mengikuti kegiatan hingga selesai. Hasil ini menunjukkan keberhasilan kegiatan sebagaimana indikator keberhasilan yaitu >80% peserta mengikuti pelatihan hingga selesai.

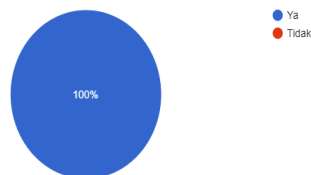


Gambar 8 Guru-Guru SDN Bandungrejosari 1 Malang Peserta Pelatihan

- Seluruh tahapan pengabdian telah terlaksana sesuai dengan rencana awal yaitu tahap penyuluhan, demonstrasi dan simulasi.
- Pada akhir kegiatan, peserta mampu membuat media ajar menggunakan Kahoot! yang dapat digunakan dalam pembelajaran untuk menarik minat siswa dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Hal ini sesuai dengan indikator keberhasilan kegiatan yaitu >80% peserta memahami materi pelatihan yang disampaikan tim pengabdian dan mampu mempraktekkan pembuatan media pembelajaran interaktif.
- Kegiatan pengabdian ini juga mendapatkan tanggapan positif dari kepala sekolah dan para guru SDN Bandungrejosari 1. Hal ini tampak dari respon peserta seperti pada gambar yang menunjukkan 100% peserta setuju untuk diadakan kegiatan pelatihan selanjutnya.

Apakah Bapak/Ibu tertarik untuk mengikuti pelatihan/webinar yang akan kami selenggarakan lagi di lain waktu dengan tema/topik berbeda?

20 jawaban



Gambar . Respon Positif Peserta Pelatihan

- e. Tantangan terbesar saat menjalankan pengabdian ini adalah bahwa SDN Bandungrejosari 1 Malang belum memiliki *Learning Management System (LMS)* untuk mengintegrasikan media H5P sebagai media pembelajaran.

Kesimpulan

Pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan bersama dengan guru SDN Bandungrejosari 1 kota Malang. Tujuan dari pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk meningkatkan literasi digital guru dan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi untuk membuat media pembelajaran interaktif. Pengabdian ini dilaksanakan dalam empat tahap yaitu pengumpulan data, penyusunan materi, pelaksanaan pelatihan dan simulasi, serta evaluasi.

Dengan pelaksanaan kegiatan pengabdian ini terdapat peningkatan literasi digital guru dan kemampuan guru SDN Bandungrejosari 1 Malang dalam membuat media pembelajaran interaktif. Pengabdian ini juga berdampak terhadap perubahan mindset para guru bahwa pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan teknologi ternyata tidak sesulit yang dibayangkan.

Daftar Pustaka

- Asari, A., Kurniawan, T., Ansor, S., Bagus, A., & Putra, N. R. (2019). Kompetensi literasi digital bagi guru dan pelajar di lingkungan sekolah Kabupaten Malang. *BIBLIOTIKA: Jurnal Kajian Perpustakaan Dan Informasi*, 3(2), 98–104. <http://journal2.um.ac.id/index.php/bibliotika>
- Batubara, H. H. (2015). *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang.
- Batubara, H. H., & Ariani, D. (2019). Model Pengembangan Media Pembelajaran Adaptif DiSekolah Dasar. *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 5(1), 33–46. <http://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/jurnalmuallimuna>
- Chumairok, & Ardiyani, D. (2020). Kahoot!: Alternative Learning Media in the Millennial Era. *KnE Social Sciences*, 2020, 57–61. <https://doi.org/10.18502/kss.v4i4.6466>
- Putra, A. E., Rohman, T. M., Linawati, L., & Hidayat, N. (2023). Pengaruh Literasi Digital terhadap Kompetensi Pedagogik Guru. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 201–211. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.185>
- Rahmi, U., Fajri, B. R., & Azrul, A. (2024). Effectiveness of Interactive Content with H5P for Moodle-Learning Management System in Blended Learning. *Journal of Learning for Development*, 11(1), 66–81. <https://doi.org/10.56059/jl4d.v11i1.1135>
- Singleton, R., & Charlton, A. (2014). Creating H5Pcontent for active learning. *Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States of America*, 111(23), 8410–8415. <https://doi.org/10.1073/pnas.1319030111>
- Sulton, A. (2021). Development of Qaw ā ` id Learning Media Based on H5P Applications to Increase Student Enthusiasm for Learning at MTsN 1 Pringsewu. In *al Mahāra Jurnal*

Pendidikan Bahasa Arab (Vol. 7, Issue 2, pp. 285–300).

Umarella, S., Saimima, M. S., & Hussein, S. (2018). Urgensi Media Dalam Proses Pembelajaran. *Al-Iltizam: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(2), 237. <https://doi.org/10.33477/alt.v3i2.605>

Utari, D. A., Miftachudin, Puspandari, L. E., Erawati, I., & Cahyaningati, D. (2022). Pemanfaatan H5P dalam Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Online Interaktif. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Metalingua*, 7. <https://journal.trunojoyo.ac.id/metalingua/article/view/14896>

Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot! for learning – A literature review. *Computers and Education*, 149(January), 103818. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818>