



PENGUATAN GURU SMART DIGITAL: INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI

Yorenza Meifinda^{*1}, Oktarina Oktarina², Stephanus Christian³, Delviya Monalisa⁴, Nadea Putri Ardiah⁵, Dyna Putri Wahyuni⁶, Sely Lelita⁷, Risa Efi Saputri⁸, Filila Iza Farera⁹, Dwi Khoiri Amanah¹⁰, Viki Epriyansah¹¹

^{1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11} Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung

*e-mail: yorenza.meifinda@unmuhbabel.ac.id

ABSTRAK

Guru merupakan tenaga profesional yang memiliki peran utama dalam mendidik serta menyampaikan ilmu pengetahuan kepada siswa di lembaga pendidikan, termasuk di SDN 8 Simpang Rimba. Oleh karena itu, kegiatan pelatihan dan pendampingan pembuatan perangkat pembelajaran interaktif yang diberikan kepada para guru di SDN 8 Simpang Rimba bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru sehingga dapat menunjang efektivitas proses pembelajaran dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan ini adalah AI tools dan Platform digital, yang tersedia pada perangkat komputer. Pelaksanaan kegiatan dimulai dari sesi pendaftaran peserta, kemudian dilanjutkan dengan penyampaian materi terkait pengenalan AI tools yang bisa digunakan dalam membuat inovasi media serta platform digital yang membantu dalam pembelajaran berbasis teknologi. Tahap akhir dari rangkaian pelatihan dan pendampingan ini adalah pemberian tugas mandiri kepada para guru untuk membuat media pembelajaran sesuai bidang materi yang mereka ampu. Namun, dalam pelaksanaan tugas mandiri tersebut, para guru tidak dibiarkan bekerja sendiri, melainkan tetap mendapatkan pendampingan mulai dari perencanaan, proses pembuatan, hingga menghasilkan sebuah tutorial pembelajaran interaktif sesuai tugas masing-masing.

Kata kunci: Pelatihan, AI tools, platform digital, inovasi media pembelajaran

ABSTRACT

Teachers are professional educators who play a central role in teaching and delivering knowledge to students in educational institutions, including Elementary School 8 Simpang Rimba. Therefore, the training and mentoring activities on developing interactive learning materials provided to the teachers at Elementary School 8 Simpang Rimba aim to enhance their competencies, thereby supporting the effectiveness of the learning process and improving students' understanding of the material presented. The learning media used in this activity include AI tools and digital platforms available on computer devices. The program begins with participant registration, followed by the presentation of materials introducing AI tools that can be used to create innovative learning media, as well as digital platforms that support technology-based learning. The final stage of the training and mentoring program involves assigning teachers individual tasks to develop learning media according to the subjects they teach. However, teachers are not left to complete these tasks on their own; instead, they receive continuous guidance starting from planning, through the creation process, until they produce interactive learning tutorials in accordance with their respective assignments.

Keywords: Training, AI tools, digital platforms, innovative learning media

1. PENDAHULUAN

Dalam konteks pendidikan, media pembelajaran berbasis teknologi mengalami perkembangan yang berkelanjutan sebagai respons terhadap kebutuhan peningkatan kualitas proses belajar mengajar. Inovasi dalam bentuk media pembelajaran baru memiliki potensi untuk memberikan kontribusi signifikan terhadap optimalisasi sistem pembelajaran serta peningkatan mutu pendidikan. Dengan demikian, penerapan media pembelajaran yang inovatif berbasis teknologi dapat dianggap sebagai strategi efektif dalam meningkatkan efisiensi dan kualitas proses pembelajaran (Dwi Yunika, 2023).

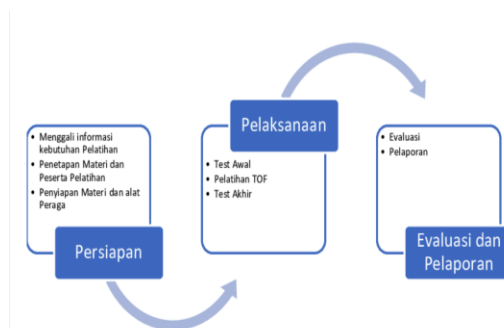
Perkembangan teknologi yang semakin pesat mendorong pendidik untuk mengembangkan berbagai jenis media pembelajaran yang relevan. Salah satu wujud kemajuan tersebut tampak pada teknologi komputer dan gawai. Teknologi komputer berfungsi sebagai sarana dalam merancang dan menghasilkan media pembelajaran, sedangkan gawai berperan dalam implementasi media tersebut dalam kegiatan belajar. Mengingat kondisi bahwa sebagian besar siswa telah memiliki gawai, khususnya perangkat berbasis Android, pemanfaatan teknologi ini menjadi semakin strategis. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dipandang penting untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran di kelas (Firmadani, n.d.).

Pembelajaran menyenangkan dan efektif memerlukan media yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang mendukung pembelajaran sehingga dapat terlaksana dengan baik serta merupakan faktor keberhasilan dalam belajar. Media pembelajaran yang dirancang secara menarik merupakan kebutuhan penting bagi peserta didik untuk mempermudah pemahaman materi. Selain itu, tuntutan penerapan pembelajaran digital yang interaktif semakin mendesak guna meningkatkan motivasi belajar siswa. Pelaksanaan pembelajaran perlu dirancang secara matang agar mampu memberikan layanan yang optimal kepada siswa. Salah satu komponen penting yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran. Persepsi pendidik terhadap media memengaruhi bagaimana media tersebut dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran akan memberikan manfaat yang maksimal apabila digunakan secara tepat, mulai dari tahap perencanaan, penerapan, hingga evaluasi dalam kegiatan pembelajaran (Budiyo, 2020).

Berdasarkan observasi dan wawancara masih banyak guru yang belum memaksimalkan penggunaan media berbasis teknologi terkhusus AI Tools dan Platform digital padahal kedua alat bantu tersebut sangat berdampak jika digunakan dalam merancang sebuah media pembelajaran berbasis teknologi. Beberapa penelitian terdahulu juga mengatakan bahwa AI tools dan platform digital mampu memudahkan guru dalam menyiapkan perangkat pembelajaran serta lebih kreatif. Berdasarkan paparan di atas guru diberikan penguatan dalam membuat inovasi media pembelajaran berbasis digital sehingga bisa menjadikan guru *smart digital*.

2. METODE

Pelaksanaan kegiatan dilaksanakan secara terbuka, pelaksanaan kegiatan dibagi menjadi beberapa tahapan meliputi persiapan awal, sosialisasi, praktik dan evaluasi. Kegiatan *pretest* dan *posttest* juga diberikan kepada peserta pelatihan guna mengetahui kemampuan awal dan kemampuan akhir guru SDN 8 Simpang Rimba. Terkait materi dapat diuraikan menjadi beberapa bagian meliputi:



Gambar 1. Metode pelaksanaan pengabdian Masyarakat

a. Persiapan

- 1) Kegiatan pengabdian kepada masyarakat diawali dengan koordinasi tim bersama pihak sekolah melalui wawancara dan observasi untuk mengidentifikasi berbagai kendala yang dihadapi sekolah.
- 2) Tim menyusun serta mengajukan proposal beserta surat permohonan pelaksanaan pengabdian masyarakat kepada LPPMPP Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung.
- 3) Tim melakukan koordinasi dengan Kepala Sekolah SDN 13 Sungaiselan guna menetapkan jadwal pelatihan serta kebutuhan sarana dan prasarana yang harus dipersiapkan.
- 4) Dibentuk tim pelaksana yang terdiri atas dosen dan mahasiswa.
- 5) Membuat kuisioner pretes dan postes agar mengetahui kemampuan awal dan kemampuan akhir peserta pelatihan
- 6) Membuat slide presentasi materi pelatihan

b. Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan melalui metode ceramah interaktif yang berfokus pada sosialisasi pemanfaatan media pembelajaran serta pemberian pretest kepada peserta. Selanjutnya, pemateri mendemonstrasikan contoh slide yang dibuat menggunakan AI Tools dan platform digital, menjelaskan berbagai ikon dan toolbar yang tersedia, serta menunjukkan cara menambahkan gambar, audio, dan video ke dalam aplikasi tersebut. Pada sesi penutup, peserta diberikan posttest untuk menilai tingkat efektivitas pelatihan yang telah dilakukan

c. Evaluasi

Proses evaluasi dilakukan melalui Google Form yang memuat instrumen pretest dan posttest. Selain itu, tim pelaksana menambahkan penjelasan mengenai alat penilaian yang dapat digunakan guru melalui media interaktif. Peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi selama kegiatan karena pelatihan ini membantu meningkatkan keterampilan hard skills maupun soft skills mereka serta tugas mandiri sesuai dengan bidang materi yang mereka bidangi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Permasalahan yang dihadapi mitra Adalah kurangnya pemanfaatan AI Tools dan plattform digital meyiapkan perangkat pembelajaran terutama media pembelajaran. Berdasarkan permasalahan mitra tim pengabdian Masyarakat memberikan Solusi memberikan penguatan kepada guru dalam meningkatkan penggunaan media pembelajaran melalui Ai tools dan platform digital sebagai inovasi media pemberlajaran berbasis teknologi di SDN 8 Simpang Rimba.



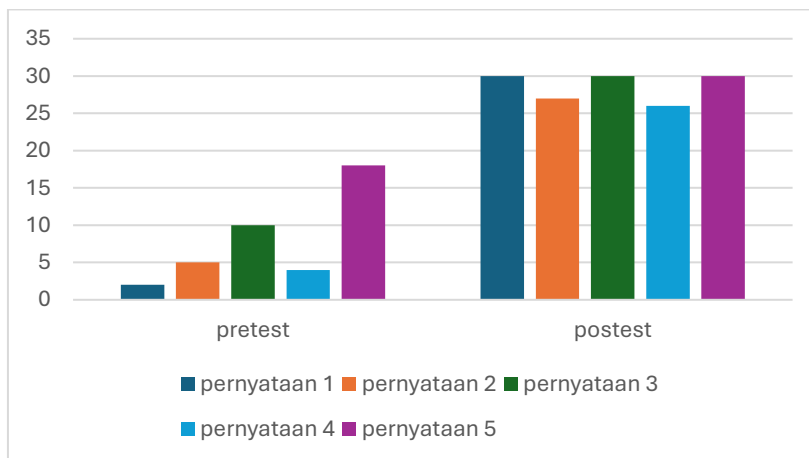
Gambar 2. Sosialisasi penggunaan AI tools dan platform digital

Kegiatan pelatihan dan penguatan dilaksanakan di salah satu ruang kelas di SDN 8 Simpang Rimba kegiatan diawali dengan memberikan pretest dan pertanyaan mendasar tentang AI tools dan platform digital, pretest diberikan melalui google form yang berisi pertanyaan : 1) saya sering menggunakan media berbasis teknologi dalam pembelajaran, 2) saya mengetahui apa itu ai tools dan platform digital serta bisa membedakannya, 3) saya mengetahui semua penggunaan Ai tools dan platform digital, 4) saya dapat memasukkan gambar, video dan suara pada aplikasi tersebut, 5) saya senang belajar AI tools dan platform digital.



Gambar 3. Praktik penggunaan Ai tools dan platform digital

Peserta yang mengikuti pelatihan dan penguatan sebanyak 30 orang, hasil persepsi responden dengan 5 pernyataan sebagai berikut,



Gambar 5. Hasil persepsi pengetahuan dan keterampilan responden

Hasil *pretes* dan *postes* dapat dilihat terdapat peningkatan sebelum dan sesudah diberikan pelatihan tentang *ai tools* dan *platforms* digital dalam menjadikan guru *smart digital* terbukti bahwa pelatihan dan penguatan pada mitra berdampak dalam membuat media pembelajarann berbasis digital.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan yang meliputi tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan evaluasi dalam menjadikan guru smart digital disimpulkan melalui kegiatan ini sdn 8 sSimpang Rimba mendapatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam membuat dan merancang media pembelajaran berbasis digital

UCAPAN TERIMAKASIH

Tim pengabdian masyarakat mengucapkan terimakasih kepada LPPMPP Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung yang telah memberi dukungan finansial melalui pengabdian Masyarakat terintegrasi KKN

DAFTAR PUSTAKA

- Budiyono, B. (2020). Inovasi Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran di Era Revolusi 4.0. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 6(2), 300.
<https://doi.org/10.33394/jk.v6i2.2475>
- Dwi Yunika, F. (2023). Inovasi Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Di Era 4.0.
- Firmadani, F. (n.d.). *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0*.

First Publication Right
GANESHA Jurnal pengabdian Masyarakat

This Article is Licensed Under

