



UPAYA PENINGKATAN KOMPETENSI PROFESIONAL GURU MELALUI PELATIHAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL

All Fine Loretha¹, Wakhid Fitri Albar², Febry Putra Rochim³

¹Program Studi Pendidikan Luar Sekolah, Fakultas Ilmu Pendidikan

²Jurusan Matematika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

³Jurusan Teknik Elektro, Fakultas Teknik

Universitas Negeri Semarang

email korespondensi: allfineloretha@mail.unnes.ac.id

Abstract

Covid-19 is a pandemic experienced by almost the entire world. The pandemic caused significant changes in various fields, including education. The pandemic policy that made schools switch from face-to-face to virtual meetings created new problems for educators. Teachers need more time to be ready to face the changes that occur. Previously, learning during a pandemic only focused on giving homework, which was then collected via photos in the WhatsApp group. This makes learning less interactive and conducive. This community service prepares elementary school teachers to develop digital learning media. So that learning activities during a pandemic can be resolved. The community service method uses adult training methods. The service participants totaled 30 people who were teachers at the Integrated Bhaskara Subang Islamic Elementary School. As a result of this community service, teachers can create Canva-based interactive PowerPoint learning media, which can be boldly implemented by online. This increases the professional competence of elementary teachers in learning during a pandemic.

Keywords:

Digital Media, Elementary school, Professional Competency, Training

Abstrak

Covid-19 merupakan pandemi yang dialami hampir seluruh dunia. Pandemi menyebabkan perubahan yang signifikan di berbagai bidang termasuk pendidikan. Kebijakan pandemi yang membuat sekolah beralih dari tatap muka menjadi tatap maya, ternyata memberikan permasalahan baru bagi pendidik. Guru belum siap menghadapi perubahan yang terjadi. Sebelumnya pembelajaran dalam masa pandemi hanya berfokus pada pemberian pekerjaan rumah yang kemudian dikumpulkan melalui foto di grup WhatsApp. Hal ini menyebabkan pembelajaran menjadi kurang interaktif dan tidak kondusif. Pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk memberikan kesiapan pada guru sekolah dasar dalam mengembangkan media pembelajaran secara digital. Sehingga aktivitas pembelajaran di masa pandemi dapat teratasi. Metode pengabdian masyarakat menggunakan metode pelatihan orang dewasa. Peserta pengabdian berjumlah 30 orang yang merupakan guru Sekolah Dasar Islam Terpadu Bhaskara Subang. Hasil pengabdian masyarakat ini guru dapat membuat media pembelajaran PowerPoint interaktif berbasis Canva yang kemudian dapat diimplementasikan secara daring. Hal ini meningkatkan kompetensi profesional guru SD dalam pembelajaran pada masa pandemi.

Kata Kunci :

Kompetensi Profesional, Media Digital, Pelatihan, Sekolah dasar

PENDAHULUAN

Pandemi Covid19 memberikan *shock therapy* yang berdampak terhadap berbagai bidang termasuk pendidikan. Selama ini, guru sudah terbiasa menggunakan pembelajaran langsung tatap muka di kelas (Nashir dan Laily 2021). Ketika pandemi, semua kegiatan di luar rumah dipaksa untuk diminimalkan. Pemerintah Indonesia, dalam hal ini sebagai penanggulangan pandemi, melakukan pembatasan kegiatan di luar seperti PPKM (Effendi et al., 2021; George & Wesley, 2021, Shofyan, 2021). Dalam hal ini, semua pembelajaran akhirnya harus dilaksanakan secara daring (Nurseto & Alwi, 2022, Baety & Munandar, 2021; Nashir & Laili, 2021).

Pembelajaran daring di awal pandemi ternyata tidak seperti pembelajaran tatap muka di kelas. Perangkat dan media pembelajaran digital yang sebelumnya bersifat *supplementary*, ketika pandemi, seketika menjadi sebuah keharusan (Wijaya dkk, 2021, Wijaya et.al. 2021). Penyiapan media digital untuk pembelajaran yang berdasarkan wawancara dengan para guru di SDPIT (Sekolah Dasar Plus Islam Terpadu) Bhaskara Subang, diperoleh mayoritas guru hanya menggunakan whatsapp group dalam pembelajaran daring. Pembelajaran WhatsApp yang *text-based* tentu berimbas dengan capaian pembelajaran yang dicapai. Salah satu indikator pembelajaran yang baik adalah pembelajaran interaktif (Nurieva, R.G., & Garaeva, M.L., 2020). Untuk pembelajaran tingkat dasar, pembelajaran interaktif sifatnya wajib, dikarenakan pendampingan berupa timbal balik bagi anak-anak sekolah dasar sangat diperlukan (Harsini & Arini, 2020). *Text-based* dipandang jauh dari interaktif.

Pelaksanaan pembelajaran interaktif dipengaruhi oleh berbagai faktor, antara lain letak sekolah dan status para siswanya, keterbatasan sarana dan prasarana, serta kurangnya pengetahuan dan keahlian guru maupun siswa dalam menggunakan perangkat pembelajaran digital (Harsini & Arini, 2020). Alasan yang paling sering dikemukakan atas fenomena ini, berdasarkan wawancara dengan para guru, adalah kurangnya fasilitas dan kemampuan dalam mengelola pembelajaran daring. Kontribusi guru terhadap pembelajaran yang efektif, efisien, dan partisipatif sangat diperlukan. Namun, baik guru maupun siswa menghadapi banyak kendala (Surahman, dkk, 2020).

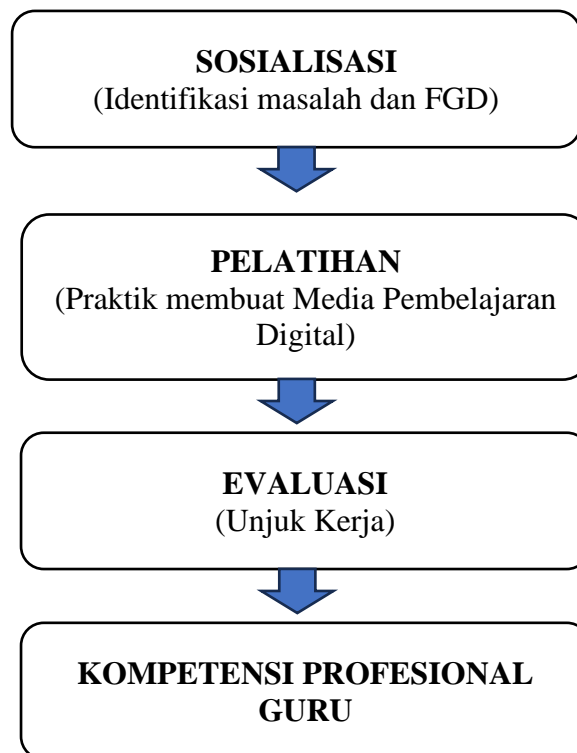
Media menarik dan interaktif yang biasanya disajikan di LCD proyektor, dalam pembelajaran daring tetap bisa dilaksanakan. Beban tugas guru yang banyak, membuat guru tidak memiliki banyak waktu untuk merancang media pembelajaran yang interaktif. Dalam hal ini, diperlukan platform yang mudah dan cepat dalam menunjang guru dalam perancangan media ini. Canva adalah media berbasis awan yang memfasilitasi desain poster, spanduk, selebaran, dan tayangan pembelajaran dengan ekstensi ppt, jpg, dan pdf. Canva mudah dioperasikan bagi para awam desain digital (Rahmawati & Atmojo, 2021). Demikian, Canva cocok dipakai oleh para guru dalam mendesain media pembelajaran interaktif dengan mudah dan cepat.

SD Plus Islam Terpadu Bhaskara Subang berdiri sejak tanggal 01 Juli 2004. Berlokasi di Jl. Veteran Palabuan Kel. Sukameang Kec/Kab. Subang Telp. 412736. Pada tahun pertama pelajaran 2004/2005 jumlah siswa sebanyak 30 orang (1 kelas) dengan para pengelola 4 orang guru dan 2 orang staf. Alhamdulillah atas kepercayaan semua pihak, pada tahun pelajaran 2018/2019 jumlah siswa sebanyak 543 orang yang dibimbing oleh 37 guru dan 18 staf/karyawan. Kegiatan pengabdian masyarakat melalui upaya peningkatan kompetensi profesional guru melalui pelatihan media pembelajaran digital diikuti oleh 30 peserta yang merupakan Guru Sekolah Dasar Plus Islam Terpadu Bhaskara Subang. Lokasi pengabdian terletak di Ruang Serbaguna Sekolah Dasar Plus Islam Terpadu Bhaskara Subang. Alasan memilih lokasi pengabdian di Sekolah Dasar Islam Terpadu dikarenakan SD PIT Bhaskara Subang adalah sekolah dasar yang terkena dampak Covid 19. Di mana dalam kurun waktu 6 bulan terakhir aktivitas sekolah ditiadakan. Dan selama ini belum ada aktivitas pembelajaran secara interaktif menggunakan media digital. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, untuk meningkatkan kompetensi profesional guru melalui pembelajaran digital, dilaksanakan pelatihan media pembelajaran digital.

METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat melalui upaya peningkatan kompetensi profesional guru melalui pelatihan media pembelajaran digital diikuti oleh 30 peserta yang merupakan Guru Sekolah Dasar Plus Islam Terpadu Bhaskara Subang. Lokasi pengabdian terletak di Ruang Serbaguna Sekolah Dasar Plus Islam Terpadu Bhaskara Subang. Alasan memilih lokasi pengabdian di Sekolah Dasar Islam Terpadu dikarenakan SD PIT Bhaskara Subang adalah sekolah dasar yang terkena dampak Covid 19. Di mana dalam kurun waktu 6 bulan terakhir aktivitas sekolah ditiadakan. Dan selama ini belum ada aktivitas pembelajaran secara interaktif menggunakan media digital.

Metode pengabdian masyarakat melalui upaya peningkatan kompetensi profesional guru melalui pelatihan media pembelajaran digital digambarkan dalam diagram berikut (Effendi et al., 2021; George & Wesley, 2021):



Gambar 1. Diagram Alur Pengabdian

Upaya peningkatan kompetensi profesional guru melalui pelatihan media pembelajaran digital dilakukan menggunakan metode sosialisasi dan pelatihan. Metode sosialisasi digunakan untuk memberikan penyadaran bagi peserta pengabdian terkait pentingnya melakukan upaya-upaya pembelajaran interaktif. Dalam aktivitas sosialisasi, tim pengabdian juga melakukan identifikasi tentang hal-hal apa saja yang menjadi kesulitan bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran di masa pandemi. Hasil identifikasi kemudian digunakan sebagai data menyusun pelatihan. Metode pelatihan digunakan untuk para guru mempraktikkan secara langsung penyusunan media pembelajaran berbasis digital melalui Canva dan PowerPoint. Untuk mengetahui ketercapaian upaya peningkatan kompetensi profesional guru melalui pelatihan media pembelajaran digital dilakukan aktivitas evaluasi menggunakan metode unjuk kerja. Di mana peserta pelatihan menunjukkan hasil kerja penyusunan media pembelajaran digital dalam kelas mata pelajaran masing-masing.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Upaya Peningkatan Kompetensi Profesional Guru Melalui Pelatihan Media Pembelajaran Digital

Kegiatan peningkatan kompetensi profesional guru melalui pelatihan media pembelajaran digital dilaksanakan di ruang serbaguna SD PIT Bhaskara Subang. Kegiatan dalam program ini meliputi pemberian workshop/ pelatihan kepada guru di masing-masing sekolah tersebut, serta pembimbingan pembuatan produk hingga produk tersebut selesai dan dapat digunakan seperti yang diharapkan. Adapun kegiatan meliputi: Observasi lapangan untuk memperoleh data awal tentang sarana dan prasarana pendukung pelatihan atau workshop termasuk waktu yang dapat digunakan untuk pelatihan. Kegiatan observasi ini dilaksanakan pada tanggal 14 - 17 Juni 2020.

Adapun data yang diperoleh adalah sarana dan prasarana yang disediakan oleh sekolah mitra meliputi: Tempat pelatihan menggunakan laboratorium sekolah, soundsystem, LCD Proyektor, Laptop yang dimiliki masing-masing peserta, Peralatan pendukung lainnya. Analisis kebutuhan lain untuk pelatihan dan memperoleh solusinya meliputi jadwal pelaksanaan kegiatan sebanyak 5 kali pertemuan, konsumsi kegiatan selama pelatihan berlangsung, dan peserta pelatihan yang memiliki komitmen untuk kontinyu menjadi peserta pelatihan.

Aktivitas awal yang dilakukan dalam kegiatan pengabdian masyarakat adalah aktivitas sosialisasi. Kegiatan sosialisasi dilakukan dengan memberikan paparan tentang kondisi pendidikan dan pembelajaran di masa pandemi. Sosialisasi di pimpin oleh Tim Pengabdian dan dibuka oleh Rony Badra Hirawan selaku ketua Yayasan Bhaskara Subang.

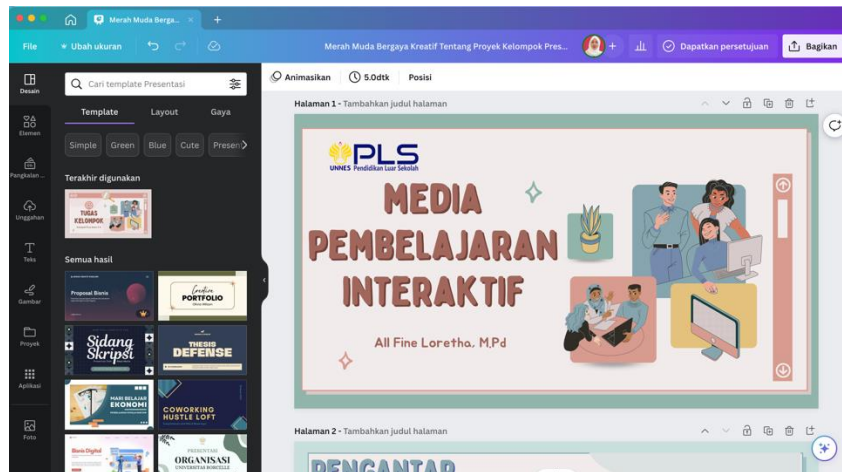


Gambar 2. Sosialisasi Upaya Peningkatan Kompetensi Profesional Guru SD melalui Pelatihan Media Pembelajaran Digital

Kegiatan Sosialisasi dilakukan untuk meningkatkan kesadaran guru SD dalam upaya pengembangan kompetensi profesional guru di tengah pandemi Covid 19 (Nurseto & Alwi, 2022). Dalam aktivitas sosialisasi, FGD juga dilaksanakan untuk mengetahui sejauh mana pandangan peserta dalam pembelajaran di saat pandemi, dan apa yang menjadi permasalahan selama guru melakukan aktivitas pembelajaran. Beberapa peserta mengemukakan pendapatnya bahwa selama ini yang dilakukan guru pada dasarnya sudah maksimal. Seperti memberi tugas melalui WhatsApp, melakukan kunjungan rumah satu minggu sekali untuk mengajar, ataupun memberikan link youtube TVRI untuk siswa sekolah dasar. Namun tidak dapat dipungkiri bahwa guru mengalami kesulitan dalam membuat media pembelajaran berbasis digital. Terutama media interaktif dalam bentuk PowerPoint atau canva.

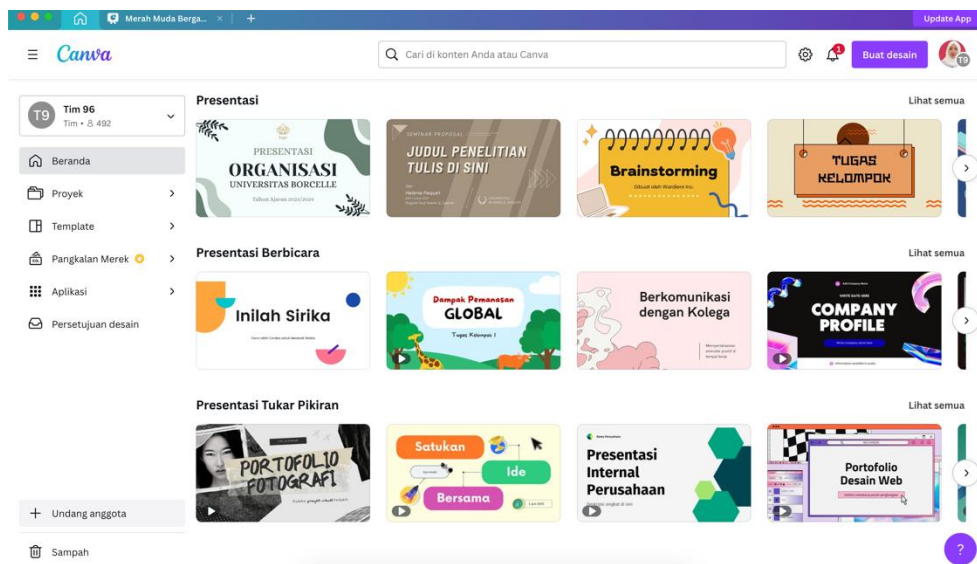
Kegiatan selanjutnya adalah kegiatan pelatihan. Berdasarkan pada data hasil diskusi bahwa hampir seluruh peserta sebanyak 30 orang sepakat bahwa mereka memerlukan

keterampilan menyusun media pembelajaran interaktif (Lesmana et al., 2018) untuk mendukung kompetensi profesionalnya, Berdasarkan data tersebut, dilaksanakan pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif. Pelatihan berdurasi 10 Jam Pelajaran dilaksanakan di ruang kelas 3A SD PIT Bhaskara Subang. Fokus kegiatan pelatihan ini adalah membuat media pembelajaran interaktif berbasis Canva dan dapat menggunakannya saat pembelajaran daring.



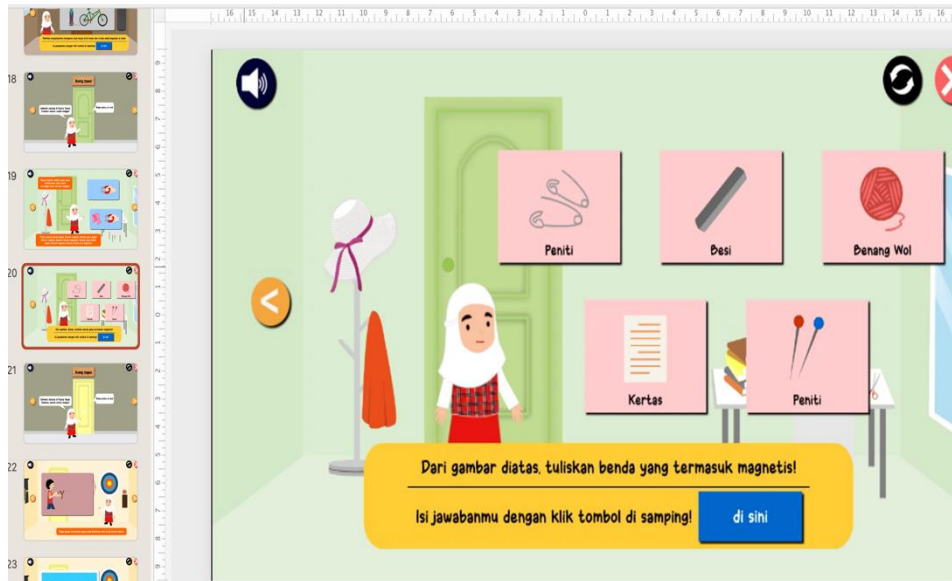
Gambar 3. Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva

Pelaksanaan pengabdian masyarakat hari pertama adalah pemberian materi dan praktik aplikasi Canva dengan menggunakan PC atau smartphone. Praktik membuat canva, berikut langkah-langkahnya sebagai berikut (Ainin et al., 2019). 1) Melakukan akses di web dengan mengklik www.canva.com. 2) Lakukan sign up dengan menggunakan akun gmail atau facebook yang akan dimiliki. 3) Pengenalan terhadap menu dari canva itu sendiri yaitu template, elemen, teks, audio, background, charts embeds. 4) Misalnya terdapat beberapa template dari menu canva ditunjukkan dalam Gambar 4.



Gambar 4. Menu template presentasi powerpoint canva

5) Setelah peserta menerima penjelasan mengenai canva tahapan selanjutnya adalah membuat aplikasi canva baik melalui laptop maupun melalui smartphone. 6) Salah satu aplikasi canva yang dibuat oleh peserta melalui smartphone.



Gambar 5. Hasil Media Pembelajaran Interaktif Peserta Pelatihan

Tahapan selanjutnya adakah evaluasi yang dilakukan secara internal dan eksternal terkait dengan pelaksanaan pengabdian masyarakat melalui unjuk kerja. Tim pelaksana terdiri dari pengurus harian Yayasan bhaskara yang kemudian bertugas melakukan pendampingan internal. Peserta pelatihan diwajibkan mengisi kuesioner untuk evaluasi eksternal ini. Kuesioner kepuasan peserta diklat ini mencakup beberapa indikator, antara lain: (1) isi materi yang disampaikan oleh tim pengabdian; (2) penyampaian materi dari tim pengabdian; (3) tanya jawab dan diskusi selama pelatihan; (4) tingkat kepuasan peserta pelayanan; dan (5) terjadinya perubahan keterampilan dan sikap sejalan dengan tujuan pengabdian. Hasil kuisisioner menunjukkan bahwa sebanyak 97% peserta pelatihan setuju bahwa isi materi yang telah diberikan mudah dipahami. Sehingga ini menimbulkan kepuasan dalam membuat media pembelajaran digital. 95% peserta pengabdian juga setuju bahwa kegiatan dengan luaran media pembelajaran digital ini dapat meningkatkan kompetensi profesional guru.



Gambar 6. Evaluasi Internal Pelatihan Media Pembelajaran Digital

KESIMPULAN

Kegiatan peningkatan kompetensi profesional guru melalui pelatihan media pembelajaran digital dilaksanakan di ruang serbaguna SD PIT Bhaskara Subang. Kegiatan Sosialisasi dilakukan untuk meningkatkan kesadaran guru SD dalam upaya pengembangan kompetensi profesional guru di tengah pandemi Covid 19. Dalam aktivitas sosialisasi, FGD juga dilaksanakan untuk mengetahui sejauh mana pandangan peserta dalam pembelajaran di saat pandemi, dan apa yang menjadi permasalahan selama guru melakukan aktivitas

pembelajaran. Berdasarkan pada data hasil diskusi bahwa hampir seluruh peserta sebanyak 30 orang sepakat bahwa mereka memerlukan keterampilan menyusun media pembelajaran interaktif untuk mendukung kompetensi profesionalnya, Berdasarkan data tersebut, dilaksanakan pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif. Pelatihan berdurasi 10 Jam Pelajaran dilaksanakan di ruang kelas 3A SD PIT Bhaskara Subang. Fokus kegiatan pelatihan ini adalah membuat media pembelajaran interaktif berbasis canva dan dapat menggunakannya saat pembelajaran daring. Program yang dilaksanakan telah berjalan dengan baik dan 95% peserta setuju bahwa kegiatan pelatihan ini meningkatkan kompetensi profesional guru.

REFERENSI

- Ainin, M., Ahsanuddin, M., & Asrori, I. (2019). Pelatihan Powerpoint Bagi Guru Bahasa Arab MTs Kota dan Kabupaten Kediri. *Al-Khidmah*, 1(2), 74. <https://doi.org/10.29406/al-khidmah.v1i2.1230>
- Baety, D. N., & Munandar, D. R. (2021). Analisis efektivitas pembelajaran daring dalam menghadapi wabah pandemi covid-19. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 880-989.
- Effendi, M. R., Nurparatiwi, S., Narulita, S., Tsaqila, D. F., & Nurhidayat, Muh. (2021). Penguatan Softskill Guru Dalam Upaya Peningkatan Etos Belajar Peserta Didik Pada Masa PAndemi Covid-19. *Sivitas : Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 1(2), 41–51. <https://doi.org/10.52593/svs.01.2.01>
- George, E. S., & Wesley, M. S. (2021). Marital Stress and Domestic Violence during the COVID- 19 Pandemic. *Cogent Arts and Humanities*, 8(1). <https://doi.org/10.1080/23311983.2021.1992085>
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104-1113.
- Lesmana, C., Hartono, H., Hartono, H., Permana, R., Permana, R., Matsun, M., & Matsun, M. (2018). Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Guru Smp Negeri 1 Sungai Kakap. *Al-Khidmah*, 1(2), 61. <https://doi.org/10.29406/al-khidmah.v1i2.1216>
- Nurseto, T., & Alwi, A. C. (2022). *Pengembangan Model Pembelajaran Daring Berbasis Collaborative Skills*. 15(1), 1–8.
- Rahmawati, F., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6271-6279.
- Sofyan, M. M., Abdussalam, A., Arifin, A. S., Pratama, D. Y., & Hapid, F. (2021). Efektivitas Implementasi PPKM Terhadap Publik Dalam Otoritas Pemerintah Kota Bandung. *Jurnal identitas*, 1(2), 62-73.
- Surahman, E., Santaria, R., & Setiawan, E. I. (2020). Tantangan pembelajaran daring di Indonesia. *Kelola: Journal of Islamic Education Management*, 5(2), 89-98)
- Wijaya, A. M. R., Arifin, I. F., & Badri, M. I. (2021). Media Pembelajaran Digital Sebagai Sarana Belajar Mandiri Di Masa Pandemi Dalam Mata Pelajaran Sejarah. *SANDHYAKALA Jurnal Pendidikan Sejarah, Sosial Dan Budaya*, 2(2), 1-10.
- Wijaya, S., Sari, M. H. R. S. R., & Putera, A. W. (2021). Pengembangan Sistem Informasi Registrasi Mahasiswa Baru dengan Metode Analisis Gugus Kendali Mutu. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 10(3), 191. <https://doi.org/10.23887/janapati.v10i3.41763>