

PELATIHAN PEMANFAATAN DAN PEMBUATAN LEMBAR KERJA DIGITAL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI MASA PANDEMI

Nur Latifah^{1*}, Imtihan Hanim¹

^{1*}Universitas Muhammadiyah Tangerang, Indonesia

¹Universitas Muhammadiyah Tangerang, Indonesia

^{1*}e-mail: nurlatifah@umt.ac.id

¹e-mail: imtihanhanim16@gmail.com

Abstrak

Kegiatan ini diperuntukkan kepada guru-guru di SDN Poris Pelawad Cipondoh Tangerang dalam rangka memanfaatkan waktu pandemik guna meningkatkan kualitas pengajaran dan pembelajaran di kelas. Hal ini dirasa sangat penting demi menjaga keprofesionalan guru dalam mempersiapkan perangkat pembelajaran di kelas yang efektif dan mengikuti perkembangan zaman. Dari output kegiatan telah dapat mengupgrade kemampuan para guru dalam pemanfaatan dan mengembangkan bahan ajar berbasis digital yang interaktif yang berkontribusi terhadap pembelajaran yang menjadi lebih inovatif

Kata Kunci: Lembar Kerja Digital, Pelatihan.

Abstract

The activity is aimed at Elementary school teachers in Poris Pelawad Village Cipondoh district. This activity is intended for teachers at SDN Poris Pelawad Cipondoh Tangerang in order to take advantage of the pandemic time to improve the quality of teaching and learning in the classroom. This is considered very important in order to maintain the professionalism of teachers in preparing effective classroom learning tools and keeping up with the times. The output of the activity has been able to upgrade the ability of teachers to utilize and develop interactive digital-based teaching materials that contribute to more innovative learning.

Keyword: Digital Worksheet, Training

PENDAHULUAN

Belajar sejatinya adalah proses dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti jadi mengerti. Pendidikan menjadi bidang terpenting dalam kehidupan para manusia untuk menggali pengetahuan sehingga akhirnya dapat mengisi peradaban dunia. Untuk dapat mewujudkannya diperlukan adanya sebuah inovasi dan kreasi dari para pelaku di dunia Pendidikan. Tiap guru harus dibekali dengan ilmu pengajaran dan ilmu psikologi dalam memenuhi kebutuhan para siswa. Banyak ragam yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan siswa di kelas, misalnya dengan memberikan banyak media pembelajaran yang inovatif. Perkembangan ilmu teknologi semakin berkembang diiringi oleh tuntutan zaman.

Pada saat pandemic dimana akses pembelajaran hanya boleh dilakukan secara online, maka para pendidik dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menyajikan sebuah pembelajaran tanpa sedikitpun mengurangi esensi dalam output pembelajaran. Dibalik adanya musibah Covid 19 ini, tersirat banyak hikmah di dalamnya. Diantaranya adalah para guru memiliki tantangan besar dalam menggali dan menciptakan sumber bahan ajar yang dinamis yang disesuaikan dengan kondisi yang sedang terjadi. Juga merumuskan ide-ide dalam penerapan berbagai fitur ke sebuah platform yang dapat diakses oleh para guru dan siswa. Hal ini sejalan dengan era revolusi industri 4.0. yang semua berbasis teknologi. Diharapkan para pendidik di era ini, dapat melek teknologi sehingga dapat bersaing secara sehat dan berdaya juang tinggi dalam rangka mencapai tujuan Pendidikan nasional.

Teknologi secara tidak langsung berkontribusi ke berbagai aspek kehidupan manusia yang mana ini membawa kepada sebuah perubahan dalam hidup dan teknologi juga menjadi penggerak akan sebuah kemajuan dan perubahan dimulai dari hal kecil, seperti perubahan pada pola pikir, pengelolaan ide menjadi sebuah kreatifitas hingga kepada sebuah Tindakan atau hal nyata yang dapat dirasakan banyak orang. Hal ini juga berdampak pada dunia Pendidikan dimana tingkah laku peserta didik dalam Belajar sangatlah diamati atau sering disebut sebagai Digital Native, berbeda dengan mereka yang berada di era sebelumnya. Menurut Prensky (2001), karakteristik Digital Native cenderung terfokus pada aspek kognitif yang terstruktur yang melompat-lompat, dapat melakukan tugas/kegiatan di waktu yang bersamaan, misalnya Ketika mereka mendengarkan musik, mereka juga dapat melakukan aktivitas membaca, tentunya mereka dapat memahami isi bacaannya. Bagi digital native, teknologi digital seperti smartphone, internet dan computer merupakan hal-hal yang sangat dekat bagi mereka. Generasi ini juga dapat dikatakan sudah mumpuni dalam menggunakan perangkat-perangkat tersebut. (Akcyair, 2016), dan mereka cenderung menghabiskan waktu mereka dengan perangkat digital tersebut (Yong. 2014).

Jika dilihat dari karakteristik digital native ini, tentunya dapat dikatakan bahwa akan berdampak besar terhadap pola belajar para siswa. Generasi ini dapat lebih mudah menggunakan teknologi dalam proses belajar (Teo, 2013), dan tentunya bahan ajar yang disajikan serta media pembelajaran yang ditampilkan akan sangat menarik bagi mereka dan sangat mudah bagi mereka akses menggunakan perangkat digital mereka. Gaya belajar yang berbeda ini tentunya sangat dirasakan oleh generasi digital native, oleh karena itu, haruslah diimbangi oleh kreativitas para guru dalam merubah dan menginovasikan cara mengajar di kelas dan cara menyajikan materi yang menarik dan efektif, sehingga dapat menghidupkan kelas dan memotivasi para siswanya. Idealnya seorang guru mempunyai kemampuan dalam mengembangkan bahan ajar dan media pembelajaran yang dinamis dan dapat diakses menggunakan perangkat digital, juga mampu menjadikan berbagai sumber belajar lain yang sesuai dengan karakteristik digital native.

Dari berbagai bahan ajar yang ada, yang sesuai dengan perkembangan zaman dan situasi COVID 19 adalah bahan ajar yang berbasis multimedia interaktif, dimana bahan ajar ini mengkombinasikan berbagai jenis media (seperti gambar, text, audio, animasi dan video) dan memberikan ruang gerak lebih untuk dapat berinteraksi dengan materi yang diajarkan. Segala kelebihan yang dimiliki bahan ajar interaktif ini dinilai mampu menyajikan berbagai pengalaman belajar yang berbeda bagi para siswa, juga dapat menaikkan motivasi mereka dalam belajar dan memahami tiap materi yang disajikan. Selain itu, bentuk bahan ajar ini juga dapat berpotensi untuk digabungkan dengan berbagai perangkat digital maupun akses internet yang sangat digandrungi oleh para generasi digital native.

Dari berbagai permasalahan dan rasionalisasi yang telah dijabarkan sebelumnya, maka perlu dirancang sebuah kegiatan pelatihan/workshop pengembangan bahan ajar berbasis digital (multimedia interaktif) bagi para guru agar mampu menyesuaikan kondisi yang terjadi akibat

pandemic dan tidak menghalangi mereka dalam memberikan pengajaran ke para peserta didik sehingga para peserta didik tetap dapat mendapatkan hak ilmu pengetahuan. Melalui program pengabdian kepada masyarakat ini, para tim pengusul berharap kegiatan ini dapat memfasilitasi kegiatan pengembangan bahan ajar dan media pembelajaran berbasis multimedia khususnya di desa Poris Pelawad, Cipondoh Tangerang dengan tujuan utama desa ini dapat menjadi pilot project yang nantinya program pengabdian ini akan dilanjutkan di berbagai desa di kecamatan lain).

METODE PENELITIAN

Dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat, dibagi dalam beberapa tahap pelaksanaan yang meliputi beberapa tahap, yaitu tahap analisa kebutuhan, pembuatan modul pelatihan, validasi modul pelatihan, persiapan dan pengenalan, persiapan lingkungan teknis dan pelaksanaan workshop/pelatihan. Setiap detail tahapan dari metode pelaksanaan kegiatan PKM ini dijabarkan secara detail pada Gambar 1 berikut ini:



Gambar.1 Metode Pelaksanaan Kegiatan PKM

a. Persiapan dan Pengenalan

Pada tahap ini meliputi kegiatan pengenalan dan juga diskusi antara pihak sekolah dan tim pelaksana untuk melakukan sosialisasi program terhadap guru, maupun pihak struktural sekolah di kecamatan Cipondoh khususnya desa Poris Pelawad tentang maksud, tujuan, dan metode pelaksanaan program

b. Analisis Kebutuhan

Langkah selanjutnya pada kegiatan pengabdian ini adalah analisis data yang bertujuan untuk menganalisis kebutuhan media pembelajaran interaktif seperti apa yang sesuai dengan kegiatan pembelajaran di Sekolah Dasar. Hasil dari temuan-temuan akan berubah menjadi analisis kebutuhan yang nantinya dijadikan sebagai dasar pembuatan modul pelatihan

c. Pembuatan Lembar Ajar Digital

Pada tahapan ini, modul pelatihan dirancang sesuai dengan data hasil temuan pada proses analisis data, dengan harapan modul yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik peserta pelatihan dalam hal ini adalah guru SMP di desa Turirejo. Modul yang dikembangkan pada kegiatan PKM ini disusun dengan model project-based learning dimana materi-materi mengenai pengembangan bahan ajar digital interaktif disertai dengan contoh project yang dapat dikembangkan oleh peserta pelatihan. Sehingga, para peserta pelatihan tidak hanya mendapatkan pengetahuan mengenai konsep bahan ajar digital tetapi juga mampu membuat bahan ajar digital sesuai dengan kebutuhan di sekolah

d. Verifikasi Lembar Kerja Digital

Validasi modul dilakukan setelah pelatihan dikembangkan. Peer review dipilih sebagai model dari kegiatan validasi dengan harapan modul yang dikembangkan dapat ditelaah dan dicermati bersama Dengan bermaksud untuk memastikan bahwa modul yang dikembangkan sudah tidak ada lagi kesalahan dalam penulisan serta dinyatakan layak untuk diterapkan pada kegiatan pelatihan

e. Persiapan Lingkungan Teknis

Tahap ini digunakan oleh tim pelaksana untuk mempersiapkan peralatan dan bahan yang akan digunakan dalam penyelenggaraan workshop, seperti laptop, alat tulis serta platform Zoom sebagai medianya.

f. Pelaksanaan Workshop

Lalu selanjutnya dimulainya workshop Penggunaan Lembar Kerja Digital sebagai Media Pembelajaran di Masa Pandemi Pelatihan ini dibagi menjadi beberapa tahapan, yaitu: 1) pengenalan bahan ajar dan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif, 2) praktek pengembangan bahan ajar dan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif; 3) evaluasi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan metode pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat, berikut adalah beberapa tahapan yang telah dilaksanakan oleh tim pelaksana kami:

a. Persiapan dan Pengenalan

Kegiatan ini diawali dengan adanya pengenalan dari tim pelaksana dan juga oleh pihak sekolah dan stake holder yang terkait dan juga adanya kegiatan diskusi terkait dengan materi. Para pihak sekolah dan stakeholder terkait sangat menerima kami dengan baik terkait adanya rencana pelaksanaan kegiatan pelatihan kepada guru guru di desa Poris Pelawad Kecamatan Cipondoh. Dari respon yang sangat baik ini menjadikan kami lebih bersemangat dalam mengimplementasi kegiatan pengabdian masyarakat dalam bentuk kegiatan pelatihan Penggunaan Lembar Kerja Digital.

b. Analisis Kebutuhan

Dari kegiatan pelatihan yang kami lakukan, didapatkan kesimpulan bahwa terkait dengan karakteristik para peserta didik pada tingkat Sekolah Dasar di desa Poris Pelawad, menunjukkan bahwa mereka adalah generasi digital native yang sangat familiar dengan teknologi digital. Dalam arti, mereka sangat mumpuni dalam pengoperasian perangkat-perangkat digital seperti laptop, komputer, dan smartphone. Mereka juga sangat antusias dengan bahan ajar digital, terutama yang bersifat interaktif sehingga mereka dapat mengakses langsung bahan ajar tersebut dan langsung mendapatkan feedback secara mandiri.

Dalam tahapan ini, analisis lingkungan pembelajaran juga kami analisis. Berdasarkan hasil analisis yang telah kami lakukan, Sebagian besar guru di sekolah dasar di desa Poris Pelawad belum terbiasa menggunakan media pembelajaran interaktif atau bahan ajar digital dalam kegiatan pembelajaran. Sumber utama yang dimiliki masih menggunakan Buku dan modul dalam kegiatan pembelajaran. Sementara fasilitas seperti LCD dan laptop sudah disediakan oleh sekolah.

Berdasarkan dari hasil analisis karakteristik siswa dan analisis lingkungan pembelajaran, maka sangat jelas bahwa kebutuhan akan pemanfaatan dan penggunaan bahan ajar digital sangatlah besar Animo para peserta didik terhadap teknologi sangatlah akrab, mereka memiliki antusiasme yang tinggi terhadap penggunaan bahan ajar digital. Selain itu, didukung dengan adanya fasilitas yang disediakan sekolah juga dapat memungkinkan adanya penggunaan bahan ajar digital pada kegiatan pembelajaran.

Dari beberapa alasan di atas, kami semakin bersemangat untuk melakukan kegiatan pelatihan Penggunaan dan pengembangan lembar kerja digital untuk guru-guru sekolah menengah dasar di desa Poris Pelawad. Diharapkan dengan adanya kegiatan ini, pembelajaran di beberapa Sekolah Dasar di desa Poris Pelawad lebih bervariasi. Juga semoga pembelajaran interaktif berbasis teknologi dapat berkembang luas dan pesat di berbagai sekolah

c. Pembuatan Lembar Kerja Digital

Modul pelatihan yang telah kami rancang, kami bagi ke dalam beberapa bagian dengan maksud untuk memudahkan pemahaman para peserta pelatihan dan memudahkan proses evaluasi dari masing-masing topik yang akan diujarkan. Berikut rincian topik pembahasan pada modul pelatihan yang telah kami rancang.

Tabel 1. Deskripsi Modul yang Telah Dikembangkan

No	Judul Modul	Deskripsi Topik
1	Pengenalan canva	Digunakan untuk membuat modul
2	Flip pdf corporate	Digunakan untuk membuat video
3	Quiz	Diberikan untuk fitur game

d. Verifikasi Lembar Kerja Dijital

Model peer review dipilih dalam memvalidasi modul, juga adanya penggunaan instrumen dalam bentuk angket untuk memastikan kelayakan modul yang dikembangkan. Kami melibatkan beberapa reviewer diantaranya adalah ahli media pembelajaran dan ahli bahan ajar digital.

Berdasarkan hasil validasi dengan model peer review, kami telah melakukan beberapa revisi pada modul sesuai dengan beberapa masukan yang diberikan oleh para reviewer. Pada akhirnya, dinyatakan bahwa modul pelatihan lembar digital secara keseluruhan layak untuk digunakan oleh para peserta pelatihan.

e. Persiapan Lingkungan Teknis

Dari segi kesiapan teknis penyelenggaraan pelatihan lembar kerja digital, perlengkapan yang akan digunakan pada saat pelatihan, persiapan tempat pelatihan, ATK, laptop dan seminar kit sudah kami persiapkan dengan baik.

f. Pelaksanaan Workshop

Pelaksanaan kegiatan pelatihan dilakukan pada tanggal 6-7 April 2022 via zoom meeting. Dengan konten Pengenalan canva, Flip PDF Corporate, dan quiz interaktif



Gambar 2. Narasumber memberikan materi pelatihan

Metode *project based learning* kami pilih dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat. Metode ini dinilai sangat sesuai untuk meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan bahan ajar digital berbasis multimedia interaktif. Pada tahap awal narasumber memberikan materi-materi dasar (Gambar 2), kemudian narasumber memandu para guru untuk melakukan tahapan-tahapan kegiatan pemanfaatan dan pengembangan bahan ajar digital pada modul.



Gambar 3. Narasumber beserta para guru Sekolah Dasar

KESIMPULAN

Kegiatan pelatihan lembar kerja digital telah kami lakukan sesuai dengan tahapan metode yang sudah terencana. Dari kegiatan ini, kami berharap dapat membantu meningkatkan kemampuan para guru dalam pemanfaatan dan pengembangan lembar kerja digital berbasis multimedia interaktif. Juga diharapkan dapat memberikan dampak pada proses pembelajaran yang menjadi lebih inovatif. Kami merasa senang atas penerimaan dan respon yang baik dari para guru, dimana mereka begitu antusias saat mengikuti pelatihan serta memberikan feedback yang positif. Tim pelaksana juga berharap dengan adanya pelatihan ini dapat memotivasi para guru untuk terus berinovasi membuat bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik para peserta didik, sehingga kegiatan pembelajaran akan semakin hidup dan bermakna agar para peserta didik dapat terus termotivasi dalam mengukir prestasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Akçayır, M., Hakan Dündar, Gökçe Akçayır. (2016). What makes you a digital native? Is it enough to be born after 1980? *Computers in Human Behavior*, 60 (July), pp. 435-440
- Erenli, K. (2012). The impact of gamification: a recommendation of scenarios for education. In 15th International Conference on Interactive Collaborative Learning (ICL), 26–28 Sept. 2012 (pp. 1–8).
- Grivokostopoulou F., Perikos, I., & Hatzilygeroudis, I. (2016). "An Innovative Educational Environment Based on Virtual Reality and Gamification for Learning Search

- Algorithms," 2016 IEEE Eighth International Conference on Technology for Education (T4E), Mumbai, India, 2016, pp. 110-115.
- Mardina, R. (2011). Potensi Digital Natives dalam Representasi Literasi Informasi Multimedia Berbasis Web di Perguruan Tinggi. *Jurnal Pustakawan Indonesian*, 11(1), 5-14
- Moreno, J. (2012). Digital competition game to improve programming skills. *Educ Technol Soc* 15(3), 288–297 (2012)
- Muntean, C. I. (2011). Raising engagement in elearning through gamification. In 6th International Conference on Virtual Learning ICVL (pp. 323–329)
- Ng, W. (2012). Can we teach digital natives digital literacy? *Computers and Education*, 59(3), 1065-1078. doi:10.1016/j.compedu.2012.04.016
- Prastiti, S. D., & Sri Pujiningsih. (2009). Pengaruh Faktor Preferensi Gaya Belajar terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Akuntansi. *Jurnal Ekonomi Bisnis*, 14(3), 224-231
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants part 1, *On the horizon*, 9 (5), pp. 1-6
- Rachmad, A. N. (2015). Perilaku Konsumsi Surat Kabar pada Digital Native (Studi Deskriptif Perilaku Konsumsi Surat Kabar pada Remaja Usia 14-21 Tahun di Yogyakarta). Skripsi, Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada
- Rahadi, D.R., & Zainal. (2015). Perilaku Pengguna Smartphone di Kalangan Mahasiswa Kota Palembang. *Annual Research Seminar (ARS) Fakultas Ilmu Komputer UNSRI*, hlm. 161-166.
- Teo, T. (2013). An initial development and validation of a Digital Natives Assessment Scale (DNAS) *Computers & Education* 67, pp. 51–57
- Yong, S., & Gates, P. (2014). Born digital: Are they really digital natives? *International Journal of eEducation, eBusiness, e-Management and e-Learning*, 4(2), 102-n/a. doi:http://dx.doi.org/10.7763/IJEEEE.2014.V4.3.