

PELATIHAN PEMBUATAN MATERI PEMBELAJARAN BERBASIS TIK BAGI GURU-GURU SDN 1 BAKTISERAGA UNTUK KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR SECARA DARING

I Nyoman Adi Jaya Putra¹, Made Suta Paramarta², Dewa Komang Tantra³

¹Jurusan Bahasa Asing FBS UNDIKSHA; ²Jurusan Bahasa Asing FBS UNDIKSHA; ³Jurusan Bahasa Asing FBS UNDIKSHA

Email: adijayaputra@undiksha.ac.id

ABSTRACT

During the pandemic, elementary school teachers are required to carry out online teaching and learning activities. Because some of them are not used to using ICT technology, they have difficulty preparing media or learning materials. Through this P2M 'social service' activity, teachers are given training in designing learning materials that can be used to execute innovative online learning activities in virtual classes. Applications that are trained in the form of Hotpotatoes and other simple screen recording techniques. The target subjects were the teachers of SDN 1 Baktiseraga. Activities started offline with strict health protection procedures, and mentoring continued online. This P2M activity can be said to be very successful, it is proven that all participants are able to make samples of material designs or teaching media well as is required.

Keywords: *teaching aid, online, ICT*

ABSTRAK

Pada masa pandemi, guru-guru sekolah dasar diwajibkan melaksanakan kegiatan belajar mengajar secara daring. Dikarenakan sebagian dari mereka belum terbiasa menggunakan teknologi TIK, mereka kesulitan menyiapkan media atau materi pembelajaran. Melalui kegiatan P2M ini para guru diberikan pelatihan merancang materi pembelajaran yang bisa digunakan untuk mengeksekusi KBM yang inovatif secara daring di kelas-kelas virtual. Aplikasi yang dilatihkan berupa *Hotpotatoes* dan Teknik rekam layar lainnya yang sederhana. Subjek sasaran adalah guru-guru SDN 1 Baktiseraga. Kegiatan diawali secara luring dengan prokes yang ketat, dan pendampingan dilanjutkan secara daring. Kegiatan P2M dapat dikatakan sangat berhasil terbukti semua peserta mampu membuat sampel rancangan materi atau media ajar dengan baik.

Kata kunci: *media pembelajaran, daring, TIK*

PENDAHULUAN

Seiring merebaknya Pandemi Covid 19, kegiatan belajar mengajar di sekolah-sekolah dengan tradisi tatap mukanya relatif tidak bisa diselenggarakan. Situasi ini telah 'memaksa' mereka untuk melakukan tatap muka secara daring dengan para siswanya. Melalui interviu dengan sejumlah guru, didapatkan bahwa mereka kewalahan di dalam mengelola kelas virtual. Masalah ini banyak dialami terutama oleh para guru yang mengajar di kelas-kelas bawah. Selain dikarenakan koneksi internet, mereka belum sepenuhnya siap mengajar secara daring dikarenakan minimnya pengetahuan dan

keampilan mereka baik dalam merancang media ajar, materi pembelajaran, pengelolaan kelas virtual dengan LMS (learning management system), maupun hal-hal lain yang berbeda dengan apa yang mereka alami dan lakoni dalam kegiatan belajar mengajar tatap muka secara luring. Upaya telah banyak dilakukan, namun masih ada masalah yang segera dicarikan solusi, seperti bagaimana merancang materi (inklusif media) yang bisa diintegrasikan dengan penggunaan platform WA yang banyak digunakan. Jika hanya menggunakan WA, masalah banyak muncul, seperti kesulitan komunikasi dengan para siswa, atau tidak mempunya guru menanamkan

konsep secara jelas, efektif dan efisien sebagaimana halnya ketika pembelajaran dilakukan dengan tatap muka secara luring. Hal inilah yang mendorong kami sebagai pengabdian pendidikan untuk membantu para guru agar dapat menyiapkan materi pembelajaran yang nantinya bisa digunakan secara integratif dengan platform WA, di samping juga sangat memudahkan para siswa mempelajari konsep-konsep dan teori yang lebih gampang dicerna melalui materi atau media ajar yang berbasis TIK. Dengan demikian masalah yang akan dipecahkan adalah bagaimana kemampuan guru-guru SD Negeri 1 Baktiseraga dalam merancang materi pembelajaran berbasis TIK dapat ditingkatkan melalui kegiatan P2M ini. Fokus kegiatan adalah menyiapkan materi pembelajaran dengan *Hotpotatoes* dan aplikasi-aplikasi teknik rekam layar yang *user friendly* seperti misalnya *screencast-o-matic*, *powerpoint*, dan aplikasi serupa lainnya.

METODE

Berdasarkan hasil identifikasi masalah ini kegiatan pelatihan dirancang. Metode pelaksanaannya adalah dalam bentuk pelatihan disertai pendampingan secara daring dan luring dengan mengikuti protokol kesehatan yang dianjurkan pemerintah.

Rancangan Evaluasi

a. Persiapan

- 1) Menyusun program kerja dan deskripsi kerja tim.
- 2) Penyusunan indikator dan instrumen kegiatan.
- 3) Penetapan tim pelaksana program sesuai dengan kepakarannya.
- 4) Diskusi/pembekalan tim dalam hal pelaksanaan teknis.

b. Pelaksanaan

- 1) Pelatihan pemantapan pelaksanaan kegiatan.

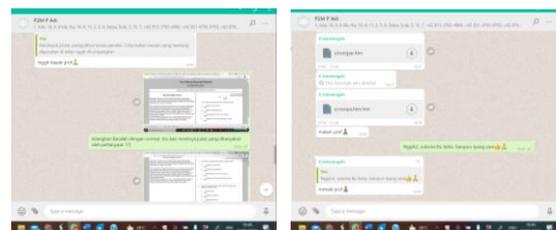
2) Evaluasi dan indikator pencapaian

Evaluasi dilakukan selama proses kegiatan pelatihan dan juga pada akhir kegiatan. Untuk tujuan evaluasi terkait indikator keberhasilan kegiatan, subjek sasaran diharapkan mampu membuat prototipe sampel materi pembelajaran berupa materi atau media pembelajaran yang didesain melalui aplikasi *Hotpotatoes* dan teknik rekam layar lainnya yang mudah untuk diterapkan para guru seperti *powerpoint* dan aplikasi lainnya dalam format *mp4* yang nantinya dapat diintegrasikan dengan platform *Watsapp* (WA) atau *LMS* lainnya yang sering digunakan oleh subjek sasaran di dalam melakukan kegiatan belajar mengajar secara daring.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan P2M telah dilakukan di SDN 1 Baktiseraga dengan menyasar guru-guru, baik guru kontrak maupun guru tetap. Kegiatan dikemas dalam bentuk pelatihan pembuatan materi pembelajaran berbasis TIK. Kegiatan pengabdian dilakukan oleh pengabdian yang didampingi dua orang mahasiswa prodi Pendidikan Bahasa Inggris.

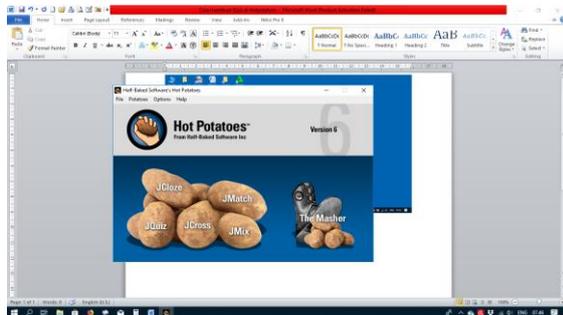
Kegiatan diawali dengan menyebarkan kuesioner secara daring untuk mengetahui kondisi awal para peserta agar nantinya lebih mudah menyikapi hal-hal yang krusial dilakukan. Untuk memudahkan komunikasi, kami membuat *WA Group*.



Gambar 1. Contoh WAG Peserta

Pengabdian dilaksanakan dalam moda *hybrid* baik secara luring maupun daring dengan mengikuti pola 32 jam dari tanggal 24 sampai 28 Mei 2021. Pertemuan awal dilaksanakan secara luring dengan prokes yang ketat yang dihadiri oleh Kepala Sekolah, Bapak Putu Ada, S.Pd, M.Pd. dan enam belas orang guru.

Pada kegiatan luring, para subjek sasaran diberikan pemahaman tentang pentingnya punya ketrampilan menggunakan teknologi informasi untuk merancang atau mendesain media ataupun materi pembelajaran, yang salah satu di antaranya adalah aplikasi *Hotpotatoes*. Tampilan awal aplikasi yang dimaksud adalah seperti ini.



Gambar 2. Tampilan awal Hotpotatoes

Aplikasi ini sangat ringan dan mudah digunakan dengan syarat sering dilatihkan. Ada empat jenis latihan yang dapat dibuat melalui aplikasi ini, yaitu *JCloze*, *JQuiz*, *JCross*, dan *JMatch*, yang hasil akhirnya dapat disimpan berupa *html* dan dibagikan kepada siswa untuk memperkaya moda pembelajaran yang selama ini sangat terbatas yang bisa dilakukan para guru berupa WA Group.



Gambar 3. Foto-foto Kegiatan

Di samping *Hotpotatoes*, kepada para guru peserta juga dilatihkan penggunaan aplikasi teknik rekam layar sederhana seperti

screencast-o-matic agar dapat digunakan untuk membuat video-video mp4 singkat yang sangat diperlukan terutama ketika mereka ingin menanamkan konsep-konsep yang selama ini sangat sulit dilakukan melalui WA. Kegiatan luring dilanjutkan dengan bimbingan secara daring, sampai produk bisa dihasilkan oleh para peserta. Untuk menjaga *sustainability* dari kegiatan pelatihan, kepada para peserta pelatihan dibuatkan tutorial dan diberikan semua *crack* aplikasi yang bisa diinstal dan digunakan nantinya, seperti *hotpotatoes*, *screencast-o-matic*, *monosnap*, dan *activepresenter*, dan sampai pada saat laporan ini dibuat mereka masih diterima untuk berkonsultasi melalui WAG terkait apa-apa yang sudah dilatihkan.

setup_hotpot_6304	14/11/2010 6:21	Application
software_Screencast-o-matic_24Mei2021	20/05/2021 10:39	WinRAR archive
Tutorial Penggunaan Monosnap_P2M P Adi ...	20/05/2021 10:15	MP4 File
Tutorial Screencast-O-Matic_SOM	20/05/2021 23:20	MP4 File
Video Tutorial Active Presenter	20/05/2021 10:25	MP4 File
WhatsApp Video 2021-05-24 at 15.09.29	04/06/2021 8:57	MP4 File

Gambar 4. Aplikasi

Kegiatan P2M berjalan sesuai rencana dan peserta mengatakan mendapatkan manfaat yang sangat besar setelah mengikuti kegiatan P2M ini dan menyarankan agar kegiatan serupa bisa dilakukan secara berkelanjutan. Lebih lengkapnya, di bawah ini dirangkum saran-saran para peserta yang diperoleh melalui *google form*.

- 1) Waktu pendampingan lebih lama.
- 2) Perlu lagi ada pelatihan tentang IT.
- 3) Pelatihan bagus, namun sinyal internet kurang bagus.
- 4) Diperpanjang waktunya lagi dalam pelatihan agar semua guru-guru bisa lebih memahami tentang TIK.
- 5) Pelatihan sangat bermanfaat, ada baiknya pelatihan seperti ini bisa dilaksanakan lagi.
- 6) Sarana wifi lebih diperbaiki, sehingga kita bisa dengan maksimal mengikuti pelatihan.
- 7) Agar penyelenggara membuat tutorial pelatihan, supaya jika lupa pas tatap

muka bisa dilihat kembali di YouTube.

- 8) Durasi waktu latihan diperpanjang.
- 9) Jika memungkinkan materi berupa softcopy pelatihan diberikan sebelum pelatihan dimulai sehingga peserta punya gambaran awal utk lebih mudah memahami saat pelatihan berlangsung.

10) Durasi waktu diperpanjang untuk bisa lebih menguasai materi yg diberikan.

Respon di atas ini diberikan oleh para peserta pelatihan seperti yang tertera pada Tabel 1 di bawah.

Nama (lengkap dengan gelar)	E-mail
I Komang Adnyana Sujaya, S.Pd.SD	adnyana050@gmail.com
Kadek Sri Astiti, S.Pd	sriastiti37@gmail.com
Ni Made Wahyuni Candradewi, S.Pd.	nimadewahyunicandradewi@gmail.com
Ni Ketut Purniwantini, S.Pd.SD	purniwantini71@gmail.com
Nyoman Switri, S.Pd.SD	nyomanswitri70@gmail.com
Putu Resik Herawati Pitaloka, S.Pd,SD	puturesik67@gmail.com
Luh Seri Yudarmini, S. Pd	seriyudar. btsg@gmail.com
Putu Ada, S.Pd., M.Pd.	putuada@gmail.com
Ida Putu Kesawa, S.Pd	kesawa.btsg@gmail.com
Ni Made Setianingsih, S.Pd.,Gr.	setiamade1988@gmail.com
Ni Wayan Miliasih	wayanmiliasih@gmail.com
Ketut Sudiantari, S.Pd.,Gr	ketutsudiantari32@guru.sd.belajar.id
Luh P. Diva Wulan Prabawantya Ng. S. Pd	divawulan484@gmail.com
Ketut Indrawan	indrawanketut135@gmail.com
Komang Yuni Kristina Dewi, M.Pd	yunikristina2706@gmail.com
Gusti Ayu Suryati, S.Pd	g.a.suryati@gmail.com

Tabel 1. Peserta Pelatihan

SIMPULAN

Secara umum, guru-guru pengajar di SDN 1 Baktiseraga melek teknologi terutama dalam menggunakan telepon pintar dalam melaksanakan KBM secara daring, namun tidak banyak yang tahu cara mengembangkan materi atau media ajar secara mandiri dengan aplikasi-aplikasi TIK. Untuk tujuan inilah kegiatan pelatihan mendesain materi ajar berbasis TIK diadakan dengan maksud agar guru dapat lebih nyaman dan variatif dalam melaksanakan pembelajaran daring yang

selama ini hanya monoton dominan dengan menggunakan WAG.

Kegiatan P2M yang dilaksanakan di SDN 1 Baktiseraga ini dapat dikatakan berhasil sesuai harapan awal. Hal ini dibuktikan melalui respon peserta yang sangat positif dan apresiatif dan sangat berharap kegiatan serupa dapat dilakukan lagi.

DAFTAR RUJUKAN

- Abachi, H. R., & Muhammad, G. (2014). The impact of m-learning technology on students and educators. *Computers in*

- Human Behavior.
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2013.06.018>
- Budiman, H. (2017). Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*.
<https://doi.org/10.24042/atjpi.v8i1.2095>
- Fu, J. S., & Technology, C. (2013). ICT in Education : A Critical Literature Review and Its Implications Jo Shan Fu. *International Journal of Education and Development Using Information and Communication Technology*.
- Gikas, J., & Grant, M. M. (2013). Mobile computing devices in higher education: Student perspectives on learning with cellphones, smartphones & social media. *Internet and Higher Education*.
<https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2013.06.002>
- Learning, W. (2012). The Future of Mobile Learning. *Research Bulletin*.
- LPPM Undiksha. 2021 Sosialisasi Pengajuan Proposal PKM Kompetitif Institusi Tahun Pelaksanaan 2021.
- Nitiasih, P. K., Tantra, D. K., Putra, I N. A. J. 2020. *IbM Gamification* sebagai Media Pembelajaran berbasis IT bagi Guru SD di Desa Panji Anom.
- Putra, I N. A. J., Nitiasih, P. K., Sriasih, S. A. P., Budasi, I G. 2019. Pelatihan Metode Pembelajaran Bahasa Inovatif pada Abad 21 dan Era Disrupsi 4.0 bagi Guru-Guru Bahasa SMA/MA/SMK di Lombok Timur. LPPM. Undiksha
- Rice, S., & Mckendree, J. (2013). e-Learning. In *Understanding Medical Education: Evidence, Theory and Practice: Second Edition*.
<https://doi.org/10.1002/9781118472361.ch12>
- Sharples, M., Sanchez , I., Milrad, M., & Vavoula, G. (2006). Mobile Learning. *Technology enhanced Learning*, 4-10.