



JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
<http://ojs.uninus.ac.id/index.php/JPKM>
DOI: <https://doi.org/10.30999/jpkm.v13i2.2761>



PELATIHAN MEDIA DIGITAL BERBASIS ONLINE PLATFORM BAGI GURU DI SMA NEGERI 3 KEJURUAN MUDA

Madhan Anis, Aulia Rahman, Setyoko*, Okhaifi Prasetyo

Universitas Samudra, Langsa, Indonesia

email; setyoko@unsam.ac.id

Naskah diterima; Agustus 2023; direvisi Oktober, disetujui November 2023; publikasi online Desember 2023

Abstrak

Perubahan proses pembelajaran yang berbasis digitalisasi, perlu peningkatan peranan guru untuk menentukan peningkatan mutu kualitas pembelajaran di kelas. Ketersediaan online platform seperti Google Slide, Slido dan Quizizz dapat diakses secara gratis. Penggunaan media online platform akan membantu guru dalam menyiapkan slide presentasi materi pembelajaran pada saat mengajar dikelas, melakukan pembelajaran yang menstimulus peserta didik untuk aktif dalam berpikir dan mengorganisasikan tes evaluasi hasil pembelajaran melalui game yang menarik. Tujuan pengabdian kepada masyarakat (PKM) ini, untuk memperkuat penguasaan teknologi informasi dan komunikasi bagi guru SMA Negeri 3 Kejuruan Muda, Kabupaten Aceh Tamiang dalam menggunakan, mendesain dan mengembangkan media pembelajaran digital berbasis platform online. Metode kegiatan pengabdian kepada masyarakat ada 3 tahapan utama: (1) Persiapan, meliputi: Focus Group Discussion (FGD) sosialisasi kegiatan PKM, persiapan alat dan perangkat Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), (2) Pelaksanaan meliputi: Pelatihan desain media digital online platform terdiri dari Google Slide, Slido dan Quizizz, (3) Monitoring dan Evaluasi program, meliputi: Monitoring dan Evaluasi keberhasilan dan Keberlanjutan Program PKM. Hasil Pengabdian kepada masyarakat (PKM) guru-guru memiliki pengetahuan dan keterampilan guru-guru dalam menggunakan, mendesain dan mampu untuk menerapkan media digital berbasis online platform seperti Google Slide, Slido dan Quizizz pada saat pembelajaran dikelas.

Kata Kunci: Pelatihan, Media Digital, Online Platform

Abstract

Changes in the learning process based on digitalization, it is necessary to increase the role of the teacher to determine the quality of learning in the classroom. The availability of online platforms such as Google Slides, Slido, and Quizizz can be accessed for free. The use of online media platforms will assist teachers in preparing presentation slides for learning material when teaching in class, conducting learning that stimulates students to be active in thinking, and organizing learning outcomes evaluation tests through interesting games. This community service (PKM) aims to strengthen the mastery of information and communication technology for Junior High School 3 Vocational High School, Aceh Tamiang Regency teachers in using, designing, and developing digital learning media based on online platforms. There are 3 main stages in the method of community service activities: (1) Preparation, including Focus Group Discussion (FGD) socialization of PKM activities, preparation of Information and Communication Technology (ICT) tools and equipment, (2) Implementation includes: Digital media platform design training online consists of Google Slides, Slido, and Quizizz, (3) Monitoring and Evaluation of the program, including Monitoring and Evaluation of the success and sustainability of the PKM Program. Community Service Results (PKM) teachers have the knowledge and skills of teachers in using, and designing a designable media based on the Google Slides online platform, Slido, and Quizizz during class learning.

Keywords: Training, Digital Media, Online Platform

A. PENDAHULUAN

Paradigma pembelajaran abad 21 menuntut peserta didik untuk memiliki keterampilan penguasaan teknologi informasi komunikasi (TIK). Sehingga guru terus mengikuti perubahan sistem pembelajaran pembelajaran yang berbasis digitalisasi. Peranan guru yang sangatlah penting dalam kondisi saat ini, sebagai komponen kunci untuk menentukan peningkatan mutu kualitas pembelajaran di kelas. Guru juga harus mampu beradaptasi terhadap media pembelajaran berbasis digital, sehingga capaian hasil belajar peserta didik semakin baik (Talitha, 2022).

Kegiatan pembelajaran digital tidak terbatas pada ruang dan waktu. Proses pembelajaran bisa dilaksanakan kapan saja dan dimanapun, guru dengan peserta didik tidak mesti harus berada dalam satu ruangan yang sama. Menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran yang pada akhirnya dapat meningkatkan literasi digital (Ulva et al., 2023).

Media sebagai sumber pembelajaran digital sangat beragam yang disediakan oleh Google. Ketersediaan media digital yang dapat diakses untuk pembelajaran online seperti Google form (Priyanda & Fadhelina, 2022), dan online platform lainnya seperti Google Slide, Slido dan Quizizz dapat diakses secara gratis. Platform tersebut dapat digunakan dan dikembangkan oleh guru sebagai media pembelajaran digital saat pembelajaran di kelas. Penggunaan media online platform akan membantu guru dalam menyiapkan slide presentasi materi pembelajaran pada saat mengajar di kelas, melakukan pembelajaran yang menstimulus peserta didik untuk aktif dalam berpikir dan mengorganisasikan tes evaluasi hasil pembelajaran melalui game yang menarik minat peserta didik. Banyak sekali keunggulan online platform dalam aktivitas pembelajaran yang bisa dilakukan oleh guru saat di kelas.

Kondisi saat ini, guru-guru perlu beradaptasi

dengan baik dalam memanfaatkan teknologi dan informasi sebagai media pembelajaran di kelas (Marlina & Andriani, 2021; Novitasari et al., 2023). Perlu adanya peningkatan kualitas pembelajaran, karena dalam pembelajaran keterampilan literasi digital merupakan hal yang sangat penting serta merupakan sebuah keniscayaan yang harus dilakukan bagi guru sehingga pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan (Amin & Mahalisa, 2023). Guru yang termotivasi mempelajari dan mengembangkan media digital berbasis online platform, tentunya akan mendorong tercapainya keterampilannya literasi penggunaan teknologi dan informasi pada peserta didik (Andayani et al., 2023).

Penguatan peran guru-guru dalam memaksimalkan media pembelajaran digital perlu dilakukan, agar guru mampu mendesain media digital berbasis online platform (Rahma et al., 2023). Tujuan pengabdian kepada masyarakat (PKM) ini, untuk memperkuat penguasaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) bagi guru SMA Negeri 3 Kejuruan Muda Kabupaten Aceh Tamiang propinsi Aceh dalam menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran digital berbasis online platform. Online platform yang sudah dikembangkan oleh guru pada setiap bidang mata pelajaran, dapat diimplementasikan di kelas. Penggunaan media digital berbasis online platform ini sebagai bentuk fasilitas pembelajaran bagi siswa untuk mendorong capaian keterampilan literasi penggunaan teknologi dan informasi, yang juga akan meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik.

B. METODE PELAKSANAAN

Waktu dan Tempat

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada tanggal 10 – 12 Agustus 2023. Tempat pelaksanaan kegiatan di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Kejuruan Muda Kabupaten Aceh Tamiang, Propinsi Aceh.

Metode Pelaksanaan

Metode kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) ada 3 tahapan utama: (1) Persiapan, meliputi: Focus Group Discussion (FGD) sosialisasi kegiatan PKM, persiapan alat dan perangkat Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), (2) Pelaksanaan meliputi: Pelatihan desain media digital onlineplatform terdiri dari Google Slide, Slido dan Quizizz, (3) Monitoring dan Evaluasi program, meliputi: Monitoring dan Evaluasi keberhasilan program PKM dan Keberlanjutan ProgramPKM. Mitra dalam kegiatan PKM SMA Negeri 3 Kejuruan Muda dengan Jumlah Peserta 32 orang guru. Metode kegiatan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Metode Pelaksanaan PKM

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Program pengabdian ini dilaksanakan bermitra dengan SMAN 3 Kejuruan Muda Kabupaten Aceh Tamiang. Pelaksanaan kegiatan

ini dilakukan berdasarkan hasil kesepakatan antara tim PKM dengan Kepala Sekolah, terhadap upaya pengembangan inovasi pembelajaran berbasis online platform bagi guru-guru bidang matapelajaran, dimana jumlah guru yang mengikuti kegiatan ini 32 orang. Adapun uraian pelaksanaan program PKM dijelaskan secara rinci berikut ini.

Tahapan persiapan kegiatan PKM diawali dengan guru-guru sebagai peserta mendengarkan penjelasan dari tim PKM. Kegiatan yang dilaksanakan memberikan dukungan terhadap keterampilan guru dalam mengoperasikan media digital berbasis online platform.

Guru diharapkan mampu menerapkan penggunaan media digital pada saat melaksanakan kegiatan belajar mengajar (KBM). Persiapan ini memberikan stimulus positif pada guru-guru untuk bisa mengikuti kegiatan pelatihan dengan serius dan bersemangat. Selanjutnya guru mempersiapkan perangkat laptop/PC yang dihubungkan dengan jaringan wi-fi atau hotspot portable. Persiapan ini menjadi hal terpenting, karena pelatihan ini memerlukan jaringan internet untuk dapat mengakses, mendaftar, dan menggunakan online platform. Hasilnya guru siap mengikuti pelatihan media pembelajaran berbasis platform online.

Tahapan pelaksanaan kegiatan PKM dengan melaksanakan pelatihan media digital berbasis platform online. Media onlineplatform yang digunakan dalam pelatihan ini yaitu; Google Slide, Slido dan Quizizz. Pemilihan media online platform didasarkan pada aktivitas pembelajaran yang dilakukan oleh guru saat dikelas. (a) Google Slide digunakan sebagai media pembelajaran digunakan oleh guru untuk menyajikan materi pembelajaran dikelas, sehingga guru dapat memperoleh materi tambahan secara online yang disajikan dalam bentuk paparan slide presentasi, (b) Slido digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk memfasilitasi siswa dalam aktivitas pembelajaran. Media online platform ini sangat mendorong bagi siswa mampu untuk berdiskusi

terbuka, menjawab pertanyaan dan menstimulasi aktifitas berpikir, dan (c) Quizizz digunakan sebagai media pembelajaran bagi guru untuk dapat melakukan evaluasi hasil pembelajaran siswa. Dokumentasi kegiatan pada Gambar 2 dan 3.



Gambar 2. Pemaparan Materi oleh Tim PKM



Gambar 3. Guru Praktik Online Platform

Hasil pelatihan ini berlangsung secara baik dan lancar. Penjelasan materi pelatihan dilakukan dengan presentasi diskusi oleh tim PKM melalui slide power poin dan tutorial langsung menggunakan aplikasi onlineplatform. Tim PKM menyampaikan materi dengan komunikatif dan terstruktur, sehingga guru-guru sangat mudah untuk memahami. Guru-guru sangat proaktif dalam kegiatan pelatihan berlangsung. Guru-guru juga mengikuti arahan dari tim PKM selama pelatihan dan mampu untuk mempraktikkan langsung dari penggunaan media digital pada akun yang sudah diregistrasi pada laptop/PC masing-masing.

Tahapan monitoring dan evaluasi keberhasilan kegiatan PKM dilakukan oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat dan Penjaminan Mutu (LPPM dan PM). Hasil monitoring dilakukan bahwa program kegiatan yang dilakukan memiliki tingkat keberhasilan yang baik. Target dan tujuan dari program ini tercapai, dimana peserta guru-guru sudah menguasai penggunaan onlineplatform. Guru dapat mengembangkan kegiatan pembelajaran sesuai dengan bidang pembelajaran pada akun aktif disetiap onlineplatform.

Keberlanjutan program kegiatan PKM ini direkomendasikan bagaimana guru-guru dapat mengeksplorasi lebih mendalam untuk mengelola dan menerapkan pada aktivitas pembelajaran yang diberikan kepada siswa. Harapan dalam program PKM, guru-guru dapat mengikuti kompetisi dalam inovasi media pembelajaran digital berbasis onlineplatform. Dokumentasi akhir kegiatan pelatihan ditutup dengan penyerahan sertifikat kemitraan pada kepala Sekolah SMA Negeri 3 Kejuruan Muda, dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Serah Terima Sertifikat Kemitraan

Penguasaan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran, melalui integrasi media digital berbasis online platform sebagai wujud terhadap keterampilan literasi digital yang harus dikuasai oleh guru dan peserta didik (Sakdiah et al., 2022). Pelatihan media digital dapat menambah pengetahuan guru dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam kegiatan pembelajaran

yang dilakukan (Setiyani et al., 2022). Pelatihan media digital bagi guru juga berperan untuk mengoptimalkan kompetensi pedagogik (Helmie et al., 2022), serta meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dalam pembuatan media digital (Rezania et al., 2022), mengembangkan softskill guru merancang media digital (Hutabarat, 2019) dan membuat media digital yang dibutuhkan oleh peserta didik (Nucifera et al., 2022).

Implementasi hasil kegiatan pelatihan sebaiknya perlu ditingkatkan dan dilanjutkan sesuai dengan kebutuhan masing-masing guru dalam pembelajaran di kelas. Guru dapat mengeksplorasi penggunaan media digital berbasis onlineplatform secara berkelanjutan dengan aplikasi terbaru (Witriyono et al., 2022). Online platform dapat memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran online, agar mampu belajar secara mandiri dan bisa mengevaluasi hasil pembelajaran secara langsung (Kusmaryani et al., 2022). Kegiatan pelatihan media digital berbasis onlineplatform bagi guru, dapat menunjang penguasaan teknologi informasi dan komunikasi. Hal ini sejalan dengan hasil pengabdian terdahulu oleh (Sumanto et al., 2023) bahwa pelatihan onlineplatform bagi guru melalui penyampaian materi pelatihan dan langsung dipraktikkan dapat diserap oleh guru dengan capaian 88%. Kegiatan pelatihan media berbasis digital, perlu dilanjutkan dengan berbagai onlineplatform lainnya yang lebih spesifik agar target pembelajaran dapat tercapai (Amir et al., 2022; JRS & Sitinjak, 2023).

D. KESIMPULAN

Pengabdian kepada masyarakat (PKM) yang dilaksanakan di SMA Negeri 3 Kejuruan Muda Kabupaten Aceh Tamiang menghasilkan pengetahuan dan keterampilan guru-guru dalam menggunakan, mendesain dan mampu menerapkan media pembelajaran digital berbasis onlineplatform; Google Slide, Slido dan Quizizz pada saat pembelajaran di kelas.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terimakasih penulis kepada LPPM dan PM Universitas Samudra sudah memberikan dana kegiatan ini melalui Hibah Pengabdian Kepada Masyarakat dengan Nomor Kontrak 631.b/UN54.6/PM/2023. Terimakasih kepada mitra pengabdian kepada masyarakat yaitu SMA Negeri 3 Kejuruan Muda Kabupaten Aceh Tamiang Propinsi Aceh dan semua unsur instansi lainnya yang terkait dalam program ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, M., & Mahalisa, G. (2023). Program Peningkatan Keterampilan Teknologi Informasi pada Guru dan Staf Yayasan Pendidikan Bina Islami Banjarmasin. *CARE: Kournal Pengabdian Multi Disiplin*, 1(1), 10–14. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/cdj.v3i3.10236>
- Amir, H., Handayani, D., & Nyoman Chandra, I. (2022). Pelatihan dan Pembuatan Buku Digital Sigil sebagai Media Pembelajaran bagi Guru SMAN 5 Bengkulu Selatan. *ANDROMEDA: Jurnal Pengabdian Masyarakat Rafflesia*, 2(2), 20–25. <https://doi.org/https://doi.org/10.33369/andromeda.v2i2.24672>
- Andayani, D. D., Adiba, F., Kaswar, A. B., Dirawan, G. D., Ramadhany, M. E., & Learning, M. (2023). Peningkatan Keterampilan Guru Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. *VOKATEK*, 01(02), 106–111. <https://doi.org/10.61255/vokatekjmp.v1i2.109>
- Helmie, J., Nurviyani, V., Ristiani, I., Taufik, M. S., & Mulyana, A. (2022). Pelatihan Implementasi Virtual Reality (Vr) Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Mengembangkan Kompetensi Pedagogik Guru-Guru Sd Di Kec. Cipanas. *Jurnal Warta Desa (JWD)*, 4(1), 34–40. <https://doi.org/10.29303/jwd.v4i1.170>

- Hutabarat, N. M. (2019). Pelatihan Pembelajaran Platform Online dalam Mengembangkan Softskill Guru SMP NEgeri 11 Pematangsiantar. *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat Nommensen Siantar (JP2NS)*, 2, 9–25.
- JRS, T., & Sitinjak, T. (2023). Pelatihan Analisis Data Penelitian Berbasis SPSS Bagi Dosen STIKES Suaka Insan Banjarmasin Menggunakan Platform Online. *J-Abdi*, 2(12), 1–7. <https://doi.org/https://doi.org/10.53625/jabdi.v2i12.5572>
- Kusmaryani, W., Vega, N. De, Fitriawati, F., & Ulfaika, R. (2022). Peningkatan Kompetensi Guru Dalam Menggunakan Platform Pembelajaran Digital Melalui Pelatihan Online Teknologi Pendidikan. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 28(1), 62–69. <https://doi.org/https://doi.org/10.24114/jpkm.v28i1.26589>
- Marlina, E., & Andriani, R. (2021). Penggunaan Media Literasi Digital Berbantuan Flipbook dalam Pembelajaran Daring. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 11(2), 76–80. <https://doi.org/10.30999/jpkm.v11i2.1939>
- Novitasari, Y., Fadillah, S., & Putri, A. A. (2023). Impresi Guru pada Penggunaan Media Digital dalam Pembelajaran Awal Bahasa Inggris Anak Usia Prasekolah. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 3745–3754. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.3619>
- Nucifera, P., Yakob, M., & Setyoko, S. (2022). Pelatihan media pembelajaran berbasis digital bagi guru di SMPN 1 Rantau Selamat Aceh Timur. *ABSYARA: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 3(2), 217–225. <https://doi.org/10.29408/ab.v3i2.6277>
- Priyanda, R., & Fadhelina, N. (2022). Pelatihan Pembuatan Google Form Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 12(1), 32–35. <https://doi.org/10.30999/jpkm.v12i1.1872>
- Rahma, F. A., Harjono, H. S., & Sulisty, U. (2023). Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 603–611. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4653>
- Rezania, V., Fihayati, Z., Amrullah, M., Ambarwati, F. I., & Hadian, N. S. (2022). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Digital Bagi Guru Sd Muhammadiyah 5 Porong. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 6(3), 1415. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v6i3.10273>
- Sakdiah, H., Lukman, I. R., & Muliani, M. (2022). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Ispring Suite Dan Smart Apps Sebagai Media Pembelajaran Digital Bagi Guru Sd Di Lhokseumawe Pada Era New Normal. *Jurnal Vokasi*, 6(2), 120. <https://doi.org/10.30811/vokasi.v6i2.3053>
- Setiyani, S., Santi, D. P. D., Jaufillaili, J., Erawati, T., & Sagita, L. (2022). Pelatihan Media Digital Untuk Menunjang Proses Belajar Online di SDN Satu Atap Kabupaten Sumber. *Journal of Social Work and Empowerment*, 1(3), 1–10. <https://ejournal.catuspata.com/index.php/joswae/article/view/144%0Ahttps://ejournal.catuspata.com/index.php/joswae/article/download/144/118>
- Sumanto, S., Nursanti, E., Achmadi, F., Sibut, S., Mahmudi, A., R Wulan, S., Ambarwati, S., N. S. B., Rahman, R., Yusuf, A., & Azmi, Q. U. (2023). Pelatihan Pemanfaatn Platform Pembelajaran Online Bagi Guru-guru SD Muhammdiyah 4 Kota Batu. *E-Mal Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 03(01), 1663–1670. <https://doi.org/https://doi.org/10.47492/eamal.v3i1.2486>
- Talitha, S. (2022). Peningkatan Literasi Teknologi bagi Guru Sekolah Dasar di Kecamatan Cigombong Kabupaten Bogor. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 12(1), 73–77. <https://doi.org/10.30999/jpkm.v12i1.1509>

Ulva, A. F., Yulisda, D., Putra Fhonna, R., Fitria, R., & Rijal, H. (2023). Peningkatan Kemampuan dan Keterampilan Teknologi Informasi Guru SD IT Al-Alaq Dewantara Aceh Utara dalam Penggunaan Software Microsoft Office. *I-Com: Indonesian Community Journal*, 3(2), 665–675. <https://doi.org/10.33379/icom.v3i2.2545>

Witriyono, H., Toyib, R., Wibowo, S. H., Muntahanah, Prabowo, D. A., Darnita, Y., & Darmi, Y. (2022). Pelatihan pembuatan media pembelajaran bagi guru dengan aplikasi pembelajaran menggunakan kinemaster, canva dan vsdc. *JAM-TEKNO (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat TEKNO)*, 3(1), 8–13. <https://doi.org/https://doi.org/10.20527/btjpm.v5i1.6721>