

OPTIMALISASI PENGGUNAAN APLIKASI DIGITAL DALAM PROSES PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR PADA KOTA SERANG

**Rif'at Shafwatul Anam¹, Andy Sapta², Monika Handayani³,
Faizal Akhmad Adi Masbukhin⁴, Pirdayuni¹, Ati Rohmawati¹**

¹Pendidikan Profesi Guru, Universitas Terbuka

²Teknologi Pendidikan, Universitas Terbuka

³Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Terbuka

⁴Pendidikan Kimia, Universitas Terbuka

email: rifat.official@ecampus.ut.ac.id

Abstract: The rapid advancement of technology in various fields, including education, demands that teachers keep up with these developments. Today, teachers need to be able to teach conventionally and use technology as a teaching medium. To face the challenges of 21st-century learning, teachers need to have skills in Information and Communication Technology (ICT) to transfer this knowledge to students, equipping them with strong knowledge and technological skills. Teachers must also instill character and personality education in students, as knowledge and technology alone are not sufficient to meet the challenges of 21st-century learning. Therefore, teachers must possess extensive knowledge, think innovatively, be prepared to face various challenges and be wise in solving problems. This Community Service Activity (CSA) aims to strengthen teachers' abilities in using digital applications in the learning process to make it more optimal, such as using applications like Canva, Quizizz, and others. The methods used in this PkM activity include training and assignments for teachers to create learning that meets the current needs of students. The impact of this activity is that teachers become more motivated to innovate in their classroom teaching processes.

Keyword: digital applications; 21st century learning; elementary school

Abstrak: Kemajuan teknologi yang pesat di berbagai bidang, termasuk pendidikan, menuntut guru untuk mengikuti perkembangan tersebut. Saat ini, guru tidak hanya harus mampu mengajar secara konvensional, tetapi juga harus menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran. Untuk menghadapi tantangan pembelajaran di abad ke-21, guru perlu memiliki keterampilan dalam Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) agar dapat mentransfer pengetahuan ini kepada siswa, sehingga siswa memiliki bekal pengetahuan dan teknologi yang kuat. Selain itu, guru juga harus membekali siswa dengan pendidikan karakter dan kepribadian, karena pengetahuan dan teknologi saja tidak cukup untuk menghadapi tantangan pembelajaran abad ke-21. Oleh karena itu, guru harus memiliki banyak pengetahuan, mampu berpikir inovatif, siap menghadapi berbagai tantangan, dan bijak dalam menyelesaikan masalah. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini bertujuan untuk memperkuat kemampuan guru dalam menggunakan aplikasi digital dalam proses pembelajaran agar lebih optimal, seperti penggunaan aplikasi Canva, Quizizz, dan lainnya. Metode yang digunakan dalam kegiatan PkM ini adalah pelatihan dan penugasan kepada guru untuk menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa saat ini. Dampak dari kegiatan ini adalah guru menjadi lebih terpacu untuk berinovasi dalam proses pembelajaran di kelasnya.

Kata kunci: aplikasi digital, pembelajaran abad 21, sekolah dasar

PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang semakin pesat dan tidak dapat terbendung lagi mengharuskan semua bidang untuk berubah dan mengikuti perkembangan yang terjadi. Bidang pendidikan pun tidak luput dari perkembangan ini, pada saat ini sistem pendidikan sudah mulai beralih pada digitalisasi guna memudahkan akses dan juga untuk keperluan lainnya (Rahayuningsih & Muhtar, 2022). Dengan perkembangan teknologi juga menuntut guru untuk dapat mahir untuk menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran agar guru dapat menyesuaikan dengan tuntutan zaman dan kebutuhan siswa di masa yang akan datang (Budiana, 2021; Perdani & Andayani, 2021)

Selain itu (Park & Son, 2022) menyatakan bahwa jika guru menguasai teknologi dan informasi maka guru tersebut memiliki kesiapan untuk memberikan pembelajaran kepada siswa. Jadi, penguasaan teknologi sangat penting dimiliki oleh seorang guru. Pada saat ini guru perlu untuk selalu meningkatkan kompetensinya untuk dapat mengali informasi dan juga mengaplikasi informasi dan kemampuan barunya dalam proses pembelajaran (Haryani et al., 2021). Hal ini sesuai dengan guru adalah sebagai agen perubahan yang harus dapat selalu mengupdate ilmu dan kompetensinya dan harus dapat ditularkan kepada peserta didik sehingga peserta didik memiliki bekal ilmu pengetahuan dan teknologi yang mumpuni (Tronsmo, 2020). Tidak hanya itu, guru juga harus membekali peserta didik dengan pendidikan karakter dan kepribadian (Uge et al., 2022), karena ilmu pengetahuan dan teknologi

saja tidak cukup dimiliki untuk menghadapi tantangan pembelajaran abad 21 saat ini. Untuk itu, sudah tentu seorang guru harus memiliki banyak pengetahuan, mampu berpikir kritis, siap menghadapi segala macam tantangan dan tentu dituntut untuk selalu bijak dalam menghadapi masalah (Chew & Cerbin, 2021).

Namun demikian dalam kenyataannya, terdapat ketimpangan berupa kesenjangan berkenaan tuntutan pengembangan keterampilan bagi guru terhadap kemampuan guru itu sendiri (Syahid et al., 2022). Kondisi di lapangan masih perlu untuk dioptimalkan baik dari segi kualitas atau profesional maupun kuantitas. Peserta didik yang sedang dihadapi saat ini merupakan peserta didik yang lahir di era digital, mereka sudah terbiasa dengan hal-hal yang berkaitan dengan internet, mereka sudah pandai memainkan gawai yang mereka miliki. Apalagi dengan banyaknya media sosial dan permainan yang saat ini sudah merambah semua kalangan, membuat peserta didik menjadi mahir dengan sendirinya dalam menggunakan teknologi.

Faktanya sebagian guru yang belum mampu menggunakan teknologi dan informasi secara baik dan bijak. Contohnya, terdapat guru yang kurang mahir menggunakan perangkat komputer atau gawai, karena hal ini disebabkan oleh berbagai macam faktor salah satunya yaitu kurangnya sarana dan prasarana sehingga guru belum terbiasa menggunakan gawai itu sendiri.

Namun ada juga guru yang sudah mampu menggunakan perangkat komputer namun belum begitu mahir menggunakan berbagai aplikasi untuk pembelajaran, tentu dalam hal ini guru tersebut perlu memperluas lagi pengetahuannya, seperti sering meng-

ikuti pelatihan penggunaan media ajar digital atau mengikuti berbagai kegiatan webinar yang diselenggarakan kemendikbud. Hal ini sejalan menurut pendapat (Shin et al., 2022) bahwa dengan pelatihan TIK dapat meningkatkan kompetensi pedagogik guru dalam mengajar dengan menggunakan perangkat TIK.

METODE

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini berbentuk pelatihan dan penugasan berkenaan dengan optimalisasi penggunaan aplikasi pembelajaran yaitu *Canva* untuk memberikan tampilan pembelajaran yang menarik dan *Quiziz* guna memberikan soal yang dapat membuat siswa lebih merasakan belajar sambil bermain.

Lokasi kegiatan pengabdian ini adalah di Sekolah Dasar Negeri (SDN) Banjar Agung 1 dan 4 Kota Serang. Lokasi tersebut digunakan sebagai kegiatan pengabdian hal ini didasarkan

pada Tabel 1 berkenaan dengan identifikasi masalah pada kedua sekolah tersebut.

Langkah kegiatan yang dilakukan pada kegiatan ini terdiri dari 1) Studi Pendahuluan untuk identifikasi masalah; 2) pembukaan kegiatan pengabdian; 3) Pelatihan dan penugasan Aplikasi Canva; 4) Pelatihan dan penugasan Aplikasi Quiziz; dan 5) Penutupan Kegiatan PkM. Peserta berjumlah 33 orang dengan 16 Fasilitator yang hadir secara luring. Hasil dari kegiatan pelatihan ini adalah produk dari tampilan *Canva* dan instrumen soal pada *Quiziz*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pembukaan kegiatan PkM ini dilakukan sesuai dengan kebutuhan yang ditemukan dan telah dibahas pada Tabel 1. Selanjutnya kegiatan dilakukan dengan berkoordinasi dengan pihak sekolah dan tim pengabdian untuk menyamakan persepsi berkenaan dengan skema pelatihan yang akan dilakukan.

Tabel 1. Identifikasi Masalah

Kondisi	Permasalahan	Kebutuhan
Proses pembelajaran masih belum berbasis penggunaan TIK	Hanya sebagian kecil saja Guru yang dapat menggunakan pembelajaran berbasis TIK dalam proses pembelajaran.	Pelatihan penggunaan aplikasi digital untuk mengoptimalkan pembelajaran
Perlunya integrasi antara penggunaan TIK dengan kemampuan pedagogik dalam proses pembelajaran.	Selain pengembangan pembelajaran berbasis TIK tentu perlu disertai dengan kemampuan pedagogik untuk mengoptimalkannya	Pelatihan mengoptimalkan penggunaan aplikasi digital dalam proses pembelajaran dengan kemampuan pedagogik

Kegiatan Pembukaan

Kegiatan pembukaan ini dilakukan di SDN Banjar Agung 4 yang dihadiri oleh Kepala Sekolah, Guru dan Mahasiswa program studi Pendidikan Profesi Guru (PPG). Pembukaan kegiatan PkM ini dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Pembukaan Kegiatan PkM

Kegiatan Pelatihan Canva

Kegiatan ini dilakukan pada dua Sekolah Dasar (SD) yang dilakukan bersamaan pada SDN Banjar Agung 1 dan 4. Tujuan dari kegiatan ini adalah 1) Peserta diharapkan mampu memahami konsep dasar media pembelajaran dan konsep dasar Canva sesuai dengan materi yang dipaparkan penyaji; dan 2) Peserta diharapkan mampu mengimplementasikan penggunaan fitur-fitur yang terdapat di Canva guna menyajikan presentasi media pembelajaran di kelas; 3) Peserta diharapkan mampu memahami media visual seperti poster dan infografis dengan baik; dan 4) Peserta diharapkan mampu membuat poster dan infografis sebagai media pembelajaran alternatif dengan tepat.

Kegiatan pelatihan aplikasi Canva ini dilakukan sebanyak dua tahap. Pertama tim pengabdian memberikan pelatihan terlebih dahulu kepada para peserta berkenaan dengan aplikasi canva. Pada kegiatan ini tim juga memberikan contoh pembuatan tampilan pada Canva agar peserta dapat mencapai tujuan dari pelatihan yang telah

ditetapkan. Gambar 2 dan 3 akan memperlihatkan proses kegiatan yang dilakukan pada pelatihan tersebut.



Gambar 2. Proses kegiatan penyampaian materi SDN Banjar Agung 1



Gambar 3. Proses kegiatan penyampaian materi SDN Banjar Agung 4

Hasil Kerja Peserta Pelatihan Canva



<https://drive.google.com/file/d/15IB4sOCs35Q0nTcrr41w7pqBWRreHFAU/view>

Gambar 4. Contoh Hasil Kerja Peserta SDN Banjar Agung 1

Hasil dari kegiatan pelatihan Canva ini adalah peserta pelatihan dapat menghasilkan atau menciptakan sebuah bahan ajar yang menarik dan juga berkreasi sesuai dengan kreativitas dari

guru tersebut. Contoh dari hasil peserta tersebut dapat dilihat pada Gambar 4 dan 5.



<https://drive.google.com/file/d/1M18cw4afCV-onnDSy6SI3IFrdVtVd1O/view?usp=sharing>

Gambar 5. Contoh Hasil Kerja Peserta SDN Banjar Agung 4

Pelatihan Aplikasi Quiziz

Pelatihan yang dilakukan pada kegiatan PkM ini adalah berkenaan dengan penggunaan dan pemanfaatan aplikasi Quiziz pada pembelajaran. Dalam kegiatan ini ada 4 (empat) capaian yaitu dapat 1) mengetahui jenis-jenis asesmen; 2) membedakan jenis asesmen menurut fungsinya; 3) menerapkan kegiatan yang berpusat pada peserta didik; dan 4) membuat asesmen online serta menerapkannya pada kegiatan pembelajaran. Gambar 6 akan memperlihatkan kegiatan pelatihan Aplikasi Quiziz.



Gambar 6. Proses kegiatan panyampaian materi SDN Banjar Agung 1 dan 4

Hasil Kerja Peserta Pelatihan Quiziz

Hasil dari kegiatan pelatihan Quiziz

ini adalah peserta pelatihan dapat menghasilkan atau menciptakan sebuah instrumen/soal yang menarik dalam proses pembelajaran. Contoh dari hasil peserta tersebut dapat dilihat pada Gambar 7 dan 8.



Gambar 7. Hasil Kerja Peserta SDN Banjar Agung 1



Gambar 8. Hasil Kerja Peserta SDN Banjar Agung 4

SIMPULAN

Hasil dari kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) PPG FKIP telah diselenggarakan dengan bekerjasama dengan mitra yaitu SDN Banjar Agung 1 dan 4. Kegiatan ini memberikan dampak peningkatan pengetahuan dan keterampilan bagi guru-guru di sekolah tersebut untuk membuat tampilan presentasi pembelajaran yang menarik melalui aplikasi canva dan juga pembuatan soal yang kekinian dengan menggunakan aplikasi Quiziz. Kegiatan telah terlaksana dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Budiana, I. (2021). Menjadi guru profesional di era digital. *JIEBAR: Journal of Islamic Education: Basic and Applied Research*, 2(2), 144-161.
- Chew, S. L., & Cerbin, W. J. (2021). The cognitive challenges of effective teaching. *The Journal of Economic Education*, 52(1), 17–40. <https://doi.org/10.1080/00220485.2020.1845266>
- Haryani, E., Cobern, W. W., Pleasants, B. A. S., & Fetters, M. K. (2021). Analysis of teachers' resources for integrating the skills of creativity and innovation, critical thinking and problem solving, collaboration, and communication in science classroom. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 10(1), 92–102. <https://doi.org/10.15294/jpii.v10i1.27084>
- Park, M., & Son, J.-B. (2022). Pre-service EFL teachers' readiness in computer-assisted language learning and teaching. *Asia Pacific Journal of Education*, 42(2), 320–334. <https://doi.org/10.1080/02188791.2020.1815649>
- Perdani, B. U. M., & Andayani, E. S. (2021). Pengaruh Kemampuan Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) terhadap Kesiapan Menjadi Guru. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 19(2), 99–115.
- Rahayuningsih, Y. S., & Muhtar, T. (2022). Pedagogik Digital Sebagai Upaya untuk Meningkatkan Kompetensi Guru Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6960–6966. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3433>
- Shin, J. K., Borup, J., Barbour, M. K., & Quiroga Velasquez, R. V. (2022). Webinars for English Language Teachers During the Pandemic: Global Perspectives on Transitioning to Remote Online Teaching. *AERA Open*, 8, 23328584221083976. <https://doi.org/10.1177/23328584221083976>
- Syahid, A. A., Hernawan, A. H., & Dewi, L. (2022). Analisis Kompetensi Digital Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4600–4611. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2909>
- Tronsmo, E. (2020). Changing conditions for teachers' knowledge work: new actor constellations and responsibilities. *Curriculum Journal*, 31(4), 775–791. <https://doi.org/10.1002/curj.60>
- Uge, S., Arisanti, W. O. L., & Hikmawati, H. (2022). Upaya Guru Dalam Menanamkan Karakter Disiplin Siswa Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(2), 460-476.