

PELATIHAN PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DAN EVALUASI KEPUASAN PEMBELAJARAN BERBASIS TIK DALAM MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL BAGI GURU SEKOLAH DASAR

I.W. Supriana¹, I.K.G. Suhartana², N.A. Sanjaya ER³, L.A.A.R. Putri⁴

ABSTRAK

Pemanfaatan media belajar dengan penggunaan teknologi sangat penting dibutuhkan di era saat ini khususnya di lingkungan pendidikan sekolah dasar. Pengetahuan dan keterampilan guru dalam mengembangkan bahan ajar berbasis teknologi informasi masih perlu mendapat perhatian. Seperti halnya sekolah Dasar Negeri Lembean yang perlu dilakukan peningkatan literasi digital bagi para guru untuk meningkatkan kemampuan melek digital. Melalui kegiatan pengabdian ini dilakukan pendampingan dan pelatihan pengembangan bahan ajar dan evaluasi kepuasan pembelajaran berbasis teknologi informasi dengan menggunakan media Canva, Chat GPT dan Quizziz. Kegiatan pelatihan dilakukan dalam beberapa tahapan, yaitu sosialisasi, pelatihan, dan evaluasi. Dalam mengevaluasi pelaksanaan program pelatihan dilakukan pretest dan posttest untuk mengukur kemampuan peserta dalam merancang dan menggunakan bahan ajar berbasis teknologi informasi. Hasil pelaksanaan pengabdian dalam pelatihan dan pendampingan yang sudah dilakukan maka dapat di ambil kesimpulan bawah pengembangan bahan ajar dan evaluasi pembelajaran bagi guru SD Negeri Lembean telah berjalan dengan lancar dan dilaksanakan sesuai tujuan sehingga memberikan teknik baru pengembangan bahan ajar menggunakan media Canva, Chat GPT dan Quizziz.

Kata Kunci: Bahan Ajar, Teknologi Informasi dan Komunikasi, Canva, Chat GPT, Quizziz

ABSTRACT

The use of learning media with the use of technology is very important in today's era, especially in elementary school education environments. Teachers' knowledge and skills in developing information technology-based teaching materials still need attention. Like the Lembean State Elementary School, which needs to improve digital literacy for teachers to improve digital literacy skills. Through this community service activity, mentoring and training are carried out in the development of teaching materials and evaluation of learning satisfaction based on information technology using Canva, Chat GPT and Quizziz media. Training activities are carried out in several stages, namely socialization, training, and evaluation. In evaluating the implementation of the training program, a pretest and posttest are carried out to measure the ability of participants to design and use information technology-based teaching materials. The results of the implementation of community service in the training and mentoring that have been carried out can be concluded that the development of teaching materials and evaluation of learning for Lembean State Elementary School teachers has run smoothly and is carried out according to the objectives so as to provide new techniques for developing teaching materials using Canva, Chat GPT and Quizziz media.

¹ Program Studi Informatika Fakultas MIPA Universitas Udayana, wayan.supriana@unud.ac.id

² Program Studi Informatika Fakultas MIPA Universitas Udayana, ikg.suhartana@unud.ac.id

³ Program Studi Informatika Fakultas MIPA Universitas Udayana, agus_sanjaya@unud.ac.id

⁴ Program Studi Informatika Fakultas MIPA Universitas Udayana, rahningputri@unud.ac.id

Keywords: Teaching Materials, Information and Communication Technology, Canva, Chatgpt, Quizzz

1. PENDAHULUAN

Pendidikan di era digital memerlukan pendekatan yang inovatif dalam proses pembelajaran, terutama di tingkat sekolah dasar (SD). Literasi digital menjadi keterampilan esensial bagi guru SD dalam mendukung keberhasilan proses belajar mengajar (Bentri dkk, 2019). Oleh karena itu, pelatihan pengembangan bahan ajar dan evaluasi kepuasan pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) menjadi suatu kebutuhan mendesak. Guru SD sebagai ujung tombak pembentukan karakter dan pengetahuan siswa perlu memiliki kompetensi dalam merancang bahan ajar yang responsif terhadap perkembangan teknologi (Fannani dan Khudzaidah, 2022). Pemanfaatan teknologi pembelajaran dapat meningkatkan minat siswa, memperkaya metode pengajaran, dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Sekolah Dasar Negeri Lembean yang saat ini pengembangan bahan ajar belum didukung oleh teknologi informasi sehingga perlu dilakukan peningkatan literasi digital untuk meningkatkan kemampuan melek digital bagi para guru. Berdasarkan wawancara dengan Bapak I Wayan Karma selaku kepala sekolah SD Negeri Lembean menyampaikan bahwa guru-guru seringkali menghadapi kendala dalam mengadopsi TIK dalam pembelajaran, termasuk keterbatasan pemahaman terhadap teknologi, kurangnya aksesibilitas, dan kurangnya kepercayaan diri dalam mengintegrasikan TIK dalam bahan ajar (kustandi dan Ibrahim, 2021).

Literasi digital tidak hanya mencakup keterampilan penggunaan *software* dan *hardware*, tetapi juga keahlian dalam mengelola, mengevaluasi, dan menggunakan informasi secara efektif. Bahan ajar berbasis TIK dapat menjadi kunci untuk meningkatkan literasi digital guru SD (Fannani dan Khudzaidah, 2022). Penggunaan bahan ajar yang relevan dan interaktif, membuat guru lebih efektif menggabungkan TIK ke dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang mendukung dan tanggap terhadap kemajuan teknologi (Suprianti dkk, 2023). Pada pengabdian ini digunakan media Canva, Chat GPT dan Quizziz dalam pengembangan bahan ajar dan evaluasi pembelajaran. Pelaksanaan pengabdian dilakukan melalui tahapan sosialisasi, pelatihan, dan evaluasi. Pelaksanaan pengabdian ini adalah hilirisasi penelitian yang dilakukan pada tahun 2023 dengan judul “Aplikasi Pengukur Tingkat Kepuasan Alumni Berdasarkan Data Tracer Study Berbasis Metode Machine Learning” dirancang untuk memberikan dukungan konkret kepada guru SD Negeri Kintamani dalam mengatasi hambatan literasi digital. Melalui kombinasi teori, praktikum, dan pendampingan berkelanjutan, pelatihan ini bertujuan memberikan keterampilan praktis yang dapat segera diaplikasikan dalam pembelajaran sehari-hari.



Gambar 1.1. Lingkungan dan Pendampingan Mahasiswa untuk SD Negeri Lembean

2. METODE PELAKSANAAN

2.1 Identifikasi Permasalahan

Proses identifikasi permasalahan dilakukan berdasarkan analisis situasi dan kesepakatan tim pengusul dengan kepala sekolah SD Negeri Lembean untuk menentukan permasalahan prioritas berdasarkan kesepakatan bersama untuk diselesaikan pada kegiatan pengabdian yang dilaksanakan yaitu: (1) bagaimana pelatihan pengembangan bahan ajar berbasis TIK menggunakan Canva, Chat GPT dan Quizziz dapat meningkatkan literasi digital guru atau peserta. (2) bagaimana penggunaan bahan ajar berbasis TIK terhadap kepuasan pembelajaran siswa SD. (3) Bagaimana evaluasi kepuasan pembelajaran berbasis TIK dapat menjadi indikator keberhasilan pelatihan yang dilakukan..

2.2 Metode Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pengabdian dilaksanakan di SD Negeri Lembean di Desa Lembean, Kecamatan Kintamani, Kabupaten Bangli pada Bulan Juli – Agustus 2024. Pelaksanaan kegiatan pengabdian diberikan dengan pelatihan dan pendampingan kepada peserta yaitu bapak ibu guru SD Negeri Lembean melalui penyuluhan, penyampaian materi, diskusi dan diskusi interaktif. Kegiatan dilakukan dengan:

- a. Sosialisasi pengembangan bahan ajar dan evaluasi kepuasan pembelajaran berbasis TIK dalam meningkatkan literasi digital yaitu: peserta diberikan penjelasan definisi dan pentingnya literasi digital, teknik pengembangan bahan ajar berbasis TIK dan penggunaan tool, panduan dalam menyusun konten multimedia dan pembelajaran daring serta evaluasi kepuasan pembelajaran.
- b. Pelatihan dan pendampingan pengembangan bahan ajar dan evaluasi pembelajaran dengan aplikasi multimedia canva, dengan materi: praktek dasar-dasar canva seperti membuat akun, mengenal antarmuka. Cara mendesain grafis canva seperti membuat desain awal dan template canva. Praktek teknik pengeditan seperti layer, efek dan filter. Praktek kolaborasi dan berbagai desain seperti kolaborasi tim dan membagikan desain (Sandriani dkk, 2023).
- c. Pelatihan dan pendampingan pengembangan bahan ajar dan evaluasi pembelajaran dengan aplikasi multimedia chat GPT, dengan materi: menggunakan chat GPT dan mengenali fiturnya, membuat prompt rencana pembelajaran, referensi bahan ajar, evaluasi pembelajaran, tips menulis prompt serta menyimpan obrolan chat GPT (Sedianus dan Saputra, 2023).
- d. Pelatihan dan pendampingan pengembangan bahan ajar dan evaluasi pembelajaran dengan aplikasi multimedia Quizziz, dengan materi: pengenalan quizziz dan fitur-fiturnya, membuat soal berdasarkan jenis soal di quizziz, cara membagikan dan menjawab soal berdasarkan kode soal ke siswa, cara merekap nilai siswa di quizziz (Wijayanti dkk, 2021).

2.3 Evaluasi Kegiatan Pengabdian

Tahap evaluasi dianalisis menggunakan metode deskriptif kualitatif berdasarkan data hasil observasi. Evaluasi kegiatan pengabdian ini melibatkan langkah-langkah berikut: melakukan pre-test untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta sebelum pelaksanaan pendampingan dan pelatihan, yang bertujuan mengukur kemampuan dasar dalam teknologi informasi dan komputer untuk pengembangan bahan ajar. Keberhasilan tahap pengabdian dinilai dari peningkatan pemahaman peserta terhadap materi yang diberikan. Hasil ini akan dievaluasi pada tahap akhir kegiatan pengabdian. Indikator keberhasilan didasarkan pada tujuan dan manfaat dari kegiatan pengabdian ini.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Kegiatan Awal dengan Mitra

Proses kegiatan dimulai dari diskusi ketua tim Udayana Mengabdi, perwakilan mahasiswa KKN dengan bapak Kepala Sekolah SD Negeri Lembean yaitu bapak I Wayan Karma untuk mendiskusikan rencana kegiatan. Pembuatan modul pengembangan bahan ajar aplikasi multimedia Canva, modul penggunaan chart GPT dalam membuat konten bahan ajar dan modul penggunaan multemedia Quizziz untuk evaluasi pembelajaran.



Gambar 3.1. Diskusi Program PUM dengan Bapak Kepala Sekolah SD Negeri Lembean

3.2 Pelatihan dan Pendampingan Penggunaan Aplikasi Chat GPT

Pelatihan aplikasi Chat GPT, kegiatan ini dilaksanakan untuk membantu para guru dalam menyusun bahan ajar menggunakan Chat GPT yang merupakan chatbot berbasis AI untuk memahami maksud dari suatu pertanyaan dan bisa memberikan jawaban berbagai pertanyaan dan menjalankan perintah. Dalam bidang pendidikan chatGPT ini sangat bermanfaat dalam mencari materi pembelajaran, membuat rencana pelajaran, dan menyusun penilaian. Guru bisa menggunakan ChatGPT untuk membuat diktat, skenario video pembelajaran, serta mengembangkan soal ujian (maulana dkk, 2023). Kegiatan ini dilakukan pada tanggal 18 Juli 2024, peserta yang mengikuti pelatihan yaitu 8 orang guru kelas. Peserta sangat antusias mengikuti program pelatihan ini.



Gambar 3.2. Pelatihan dan Pendampingan Penggunaan Aplikasi Chat GPT

3.3 Pelatihan dan Pendampingan Aplikasi Multimedia Canva dan Quizziz

Aplikasi Canva merupakan aplikasi desain yang dapat diakses secara online memberikan kebebasan pengguna dalam membuat materi kreatif, termasuk bahan materi pembelajaran dengan Canva, setiap pengguna seperti seorang guru dapat menggabungkan inovasi pembelajaran dikelas dengan teknologi sehingga membuat proses pembelajaran menarik dan kreatif (Nafisah dkk, 2023). Sementara aplikasi Quizizz merupakan permainan kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran di kelas, bersifat online dan menyenangkan, real time dan hasilnya bisa langsung disajikan. Tool quizizz ini dapat digunakan sebagai evaluasi pembelajaran, ataupun pekerjaan rumah untuk siswa karena dapat kita pantau analisisnya per butir soal (Nafi Mukharomah, 2021). Kegiatan pelatihan canva dan quizizz dilaksanakan pada Kamis 3 Agustus 2024. Peserta yang mengikuti kegiatan adalah 8 orang guru kelas.



Gambar 3.3. Pelatihan dan Pendampingan Penggunaan Aplikasi Canva dan Quizizz

3.4 Dampak Bagi Mitra dan Kontribusinya

Melalui angket yang disebarakan terkait pelaksanaan pelatihan pengembangan bahan ajar dan evaluasi kepuasan terhadap pembelajaran berbasis TIK, tabel 3.1 memaparkan hasil pelatihan yang telah dilaksanakan. Dari evaluasi yang dilakukan, rata-rata menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan mendapat respons positif terhadap program pengabdian dan diharapkan siap untuk diimplementasikan.

Tabel 3.1. Evaluasi Kegiatan Pengabdian

Komponen Penilaian	Kurang	Kurang Sekali	Cukup	Baik	Baik Sekali
1. Penggunaan aplikasi komputer baik aplikasi online ataupun offline desktop dalam membantu menyusun bahan ajar matapelajaran dikelas	0%	0%	25%	75%	0%
2. Seberapa relevan materi pelatihan dengan kebutuhan guru	0%	0%	0%	12,5%	87,5%
3. Kemudahan Menggunakan Chat GPT, Canva dan Quizizz setelah pelatihan	0%	0%	0%	37,5%	62,5%
4. Kemampuan merancang bahan ajar setelah mengikuti pelatihan	0%	0%	0%	62,5%	37,5%
5. Kemampuan menerapkan hasil pelatihan di kelas	0%	0%	0%	62,5%	37,5%

4. KESIMPULAN

Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar dan Evaluasi Kepuasan Pembelajaran Berbasis TIK dalam Meningkatkan Literasi Digital bagi Guru Sekolah Dasar

Melalui pelaksanaan kegiatan pengabdian Udayana Mengabdi di SD Negeri Lembean, dapat diambil kesimpulan berdasarkan tujuan kegiatan yaitu: (1) Pelatihan pengembangan bahan ajar dan evaluasi kepuasan pembelajaran berbasis TIK dalam meningkatkan literasi digital guru SD Negeri Lembean berjalan sesuai tujuan kegiatan yaitu memperkenalkan teknik-teknik baru dalam pengembangan bahan ajar menggunakan tool online seperti Canva, Chat GPT dan Quizizz. (2) Berdasarkan hasil evaluasi, sebagian besar peserta menyatakan kesepakatan dan kesiapan mereka untuk mengimplementasikan model pengembangan bahan ajar menggunakan Canva, Chat GPT, dan Quizizz.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan banyak terima kasih untuk Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Udayana melalui dukungan dana hibah pengabdian yang telah diberikan, serta untuk bapak kepala sekolah dan guru-guru di SD Negeri Lembean dari izin dan partisipasi dalam proses pelaksanaan kegiatan pengabdian Udayana Mengabdi

DAFTAR PUSTAKA

- Bentri, A, Hidayat, A dan Rahmi, Ulfia. 2019. *“Implementasi Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Teknologi Informasi Bagi Guru Sd Di Kota Padang”*, Suluah Bendang:Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat, Vol.19, No.2, pp.101-107
- Fannani, B dan Khudzaifah. 2022. *“Kegiatan Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Berbasis Online Bagi Guru-Guru SD Ma’arif Ketegan”*, Journal of Research on Community Engagement(JRCE), Vol.4, No.1, pp.28-31
- Kustandi, C dan Ibrahim, N. 2021. *“Pendampingan Pembuatan Bahan Ajar Elektronik bagi Guru di Sekolah Dasar untuk Meningkatkan Literasi Digital”* Jurnal Karya Abadi, Vol.5, No.3, pp.415-422
- Maulana, M. J, Darmawan, C dan Rahmat. 2023. *“Penggunaan Chatgpt Dalam Pendidikan Berdasarkan Perspektif Etika Akademik”*, Jurnal Bhineka Tunggal Ika, Vol.10, No.01, pp.58-66
- Nafi’ Mukharomah. 2021. *“Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Penilaian Berbasis Daring di MI AL Muqorrobiyah”*, Jurnal WANIAMNEY : Journal of Islamic Education, Vol.2, No.1, pp.12-20
- Nafisah, D, Dayu, D. P. K dan Nurlaily, V. A. 2023. *“Pengembangan Profesionalisme Guru Melalui Pelatihan media Pembelajaran Melalui Pemanfaatan Canva”*, ABMA (Jurnal Abdi Masya), Vol.4, No.2, pp.206-211
- Sandriani, A, Manda, D dan Ernawati, S.K. 2023. *“PKM Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Dengan Menggunakan Aplikasi Canva Bagi Guru di SD Negeri Pampang”*, Panrita Inovasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, Vol.2, No.1, pp.32-36
- Serdianus dan Saputra, T. 2023. *“Peran Artificial Intelligence ChatGPT dalam Perencanaan Pembelajaran diEra Revolusi Industri 4.0”*, MASOKAN: Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan, Vol.3, No.1, pp.2798-2262
- Supriati, G. A. P, Pratiwi, N. P. A, Indrayani, L. dan Utami, I. A. M. I. 2023 *“Pelatihan Dan Bimbingan Teknis Pembuatan Bahan Ajar Berbasis ICT”*, Proceeding Senadimas Undiksha 2023, Vol.8, pp.2215-2225
- Wijayanti, R, Hermanto, D dan Zainudin. 2021. *“Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Pada Matakuliah Matematika Sekolah Ditinjau dari Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa”*, Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika, Vol.05, No.01, pp.347-356