

STRATEGI PEMILIHAN DAN PENGEMBANGAN KONTEN BELAJAR KEKINIAN UNTUK AKSELERASI DAN ADOPSI CAPAIAN BELAJAR PESERTA DIDIK BERBASIS TEKNOLOGI KEKINIAN

Hardika Hardika¹, Dila Ummia Soraya², Umu Da'awatul Choir³,
Tomas Iriyanto⁴, Eny Nur Aisyah⁵, Fithrotul Azizah⁶

^{1,3)} Pendidikan Non Formal, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang

²⁾ Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Malang

^{4,5,6)} Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang

e-mail: hardika.fip@um.ac.id

Abstrak

Penggunaan teknologi dalam pendidikan menjadi kebutuhan yang semakin mendesak seiring dengan perkembangan zaman dan dinamika globalisasi. Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan orang tua dan pengurus komite sekolah dalam memilih dan mengembangkan konten belajar berbasis teknologi kekinian yang dapat mendukung capaian belajar peserta didik. Kegiatan ini dilaksanakan melalui *workshop* dengan metode interaktif dan partisipatif yang melibatkan 35 orang tua dari SDN Bakalan Krajan 2, Kecamatan Sukun, Kota Malang. Pelatihan ini berlangsung selama 14 jam yang terbagi dalam dua pertemuan tatap muka. Instruktur terdiri dari dosen-dosen dari berbagai disiplin ilmu, serta praktisi pendidikan. Temuan utama dari pelatihan ini menunjukkan peningkatan kemampuan peserta dalam memahami dan menggunakan teknologi untuk mendukung pembelajaran anak di rumah dan di sekolah. Hasil pengabdian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pendidikan di tingkat sekolah dasar, khususnya dalam pemanfaatan teknologi.

Kata kunci: Teknologi Pendidikan, Pengembangan Konten Belajar, Partisipasi Orang Tua, Capaian Belajar

Abstract

The integration of technology in education is an increasingly pressing need in the face of evolving global dynamics. This community initiative is dedicated to empowering parents and school administrators to select and develop cutting-edge learning materials that can enhance student learning outcomes. Through an interactive workshop, 35 parents from SDN Bakalan Krajan 2, Sukun District, Malang City, were equipped with the skills over a 14-hour training program, led by lecturers and education practitioners. The outcomes demonstrated a marked improvement in participants' ability to leverage technology for children's learning both at home and in school. This program's impact is expected to significantly elevate the quality of elementary education, particularly in the realm of technology integration.

Keywords: Educational Technology, Learning Content Development, Parental Participation, Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang pesat dalam beberapa dekade terakhir telah memengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk sektor pendidikan. Penggunaan teknologi dalam pendidikan bukan lagi merupakan pilihan, melainkan kebutuhan yang mendesak, terutama untuk mempercepat capaian belajar peserta didik. Teknologi memiliki potensi besar dalam memperbaiki kualitas pendidikan, memperluas akses ke sumber daya belajar, dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan adaptif. Namun, tantangan utama yang dihadapi adalah kurangnya kesiapan guru dan orang tua dalam memahami dan mengadopsi teknologi sebagai alat pendukung proses pembelajaran di sekolah dan di rumah (Anderson & Weert, 2021). Di Kecamatan Sukun, Kota Malang, tantangan ini semakin nyata, khususnya di kalangan orang tua siswa sekolah dasar yang umumnya masih kurang familiar dengan teknologi pendidikan.

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh tim pengabdian pada masyarakat sebelum pelaksanaan *workshop*, ditemukan bahwa 78% orang tua di SDN Bakalan Krajan 2, Kecamatan Sukun, Kota Malang, memiliki akses ke perangkat teknologi seperti smartphone atau komputer, namun hanya 30% di antara mereka yang secara aktif menggunakan teknologi tersebut untuk

mendukung pembelajaran anak di rumah. Sebagian besar orang tua menyatakan ketidakmampuan mereka dalam memilih aplikasi atau konten belajar yang sesuai dan aman untuk anak-anak mereka. Data ini sejalan dengan temuan dari penelitian UNESCO (2020) yang menunjukkan bahwa meskipun penetrasi teknologi di kalangan keluarga meningkat, pemanfaatannya untuk keperluan pendidikan masih terbatas, terutama di daerah perkotaan menengah ke bawah.

Pentingnya *workshop* ini didasarkan pada kenyataan bahwa penggunaan teknologi pendidikan yang tepat dapat mempercepat capaian belajar peserta didik. Dalam konteks pendidikan dasar, interaksi antara orang tua, guru, dan siswa dalam memanfaatkan teknologi merupakan kunci keberhasilan adopsi teknologi dalam pembelajaran (Higgins et al., 2022). Penelitian menunjukkan bahwa keterlibatan orang tua dalam penggunaan teknologi pendidikan secara signifikan meningkatkan motivasi belajar anak dan hasil akademik mereka (Kim et al., 2021). Oleh karena itu, pelatihan bagi orang tua dan pengurus komite sekolah sangat diperlukan agar mereka dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran berbasis teknologi di rumah dan di sekolah.

Kecamatan Sukun, sebagai salah satu wilayah dengan populasi padat di Kota Malang, memiliki tantangan tersendiri dalam pengembangan pendidikan berbasis teknologi. Berdasarkan data dari Dinas Pendidikan Kota Malang (2023), sebanyak 65% siswa di Kecamatan Sukun berasal dari keluarga dengan latar belakang ekonomi menengah ke bawah. Hal ini memengaruhi tingkat aksesibilitas terhadap teknologi pendidikan yang sering kali terbatas. Oleh karena itu, *workshop* ini dirancang tidak hanya untuk memberikan pemahaman tentang pentingnya teknologi dalam pendidikan, tetapi juga untuk memberikan panduan praktis tentang cara memilih dan mengembangkan konten belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan anak-anak.

Secara teoritis, *workshop* ini berpijak pada konsep *technological pedagogical content knowledge* (TPACK), yang menyatakan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran harus didasarkan pada pemahaman mendalam tentang interaksi antara teknologi, pedagogi, dan konten yang diajarkan (Mishra & Koehler, 2006). Dengan kata lain, teknologi tidak boleh digunakan secara sembarangan, tetapi harus dipilih dan dikembangkan secara cermat sesuai dengan tujuan pembelajaran yang spesifik. Di sinilah peran orang tua dan guru menjadi sangat penting untuk memastikan bahwa teknologi yang digunakan benar-benar mendukung proses pembelajaran dan tidak mengganggu konsentrasi anak.

Dengan demikian, *workshop* ini bertujuan untuk memberikan keterampilan praktis kepada orang tua dan pengurus komite sekolah dalam hal pemilihan dan pengembangan konten belajar berbasis teknologi. Harapannya, melalui pelatihan ini, orang tua dan guru di Kecamatan Sukun dapat menjadi agen perubahan yang mampu mengakselerasi capaian belajar peserta didik di era digital. Hal ini juga relevan dengan kebijakan Merdeka Belajar yang dicanangkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, di mana pemanfaatan teknologi merupakan salah satu strategi utama untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia (Kemendikbud, 2021).

METODE

Pelaksanaan *workshop* Strategi Pemilihan dan Pengembangan Konten Belajar Kekinian untuk Akselerasi dan Adopsi Capaian Belajar Peserta Didik Berbasis Teknologi Kekinian bagi guru dan pengurus komite sekolah dasar di Kecamatan Sukun, Kota Malang, berlangsung selama dua hari dengan total durasi 14 jam. Kegiatan ini dirancang dalam bentuk pertemuan tatap muka langsung yang dihadiri oleh 35 peserta, yang terdiri dari orang tua dan pendidik dari SDN Bakalan Krajan 2. Instruktur dan narasumber *workshop* ini merupakan kolaborasi antara dosen dari berbagai disiplin ilmu, seperti dosen PLS/PNFI, PG PAUD, Pendidikan Teknik Informatika, serta Praktisi Pendidikan. Tim mahasiswa dan alumni juga dilibatkan untuk mendukung pelaksanaan pelatihan.

Kegiatan dimulai dengan persiapan yang dilakukan dua minggu sebelum pelaksanaan. Langkah ini meliputi identifikasi peserta, penyusunan materi pelatihan, pengaturan jadwal, serta pengundangan narasumber. Perangkat teknis seperti proyektor, laptop, serta jaringan internet disiapkan untuk mendukung jalannya kegiatan. Materi pelatihan juga disiapkan dalam bentuk modul cetak dan digital, termasuk presentasi dan video tutorial yang digunakan selama *workshop*.

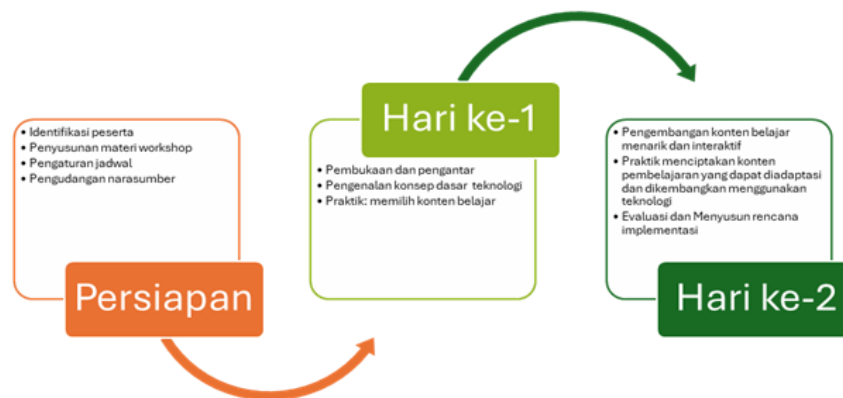
Pada hari pertama, kegiatan dibuka dengan pengantar mengenai pentingnya penggunaan teknologi dalam pendidikan anak usia dini. Sesi awal difokuskan pada pengenalan konsep dasar teknologi pembelajaran dan pemahaman tentang perangkat teknologi yang sesuai untuk digunakan. Dalam sesi berikutnya, peserta diajarkan cara memilih konten belajar yang tepat, khususnya aplikasi dan platform pembelajaran yang aman dan efektif bagi anak-anak. Para peserta juga diberi kesempatan untuk

melakukan praktik langsung dalam memilih aplikasi-aplikasi tersebut menggunakan perangkat yang telah disediakan.

Pada hari kedua, fokus pelatihan beralih pada pengembangan konten belajar yang menarik dan interaktif. Peserta diajarkan bagaimana menciptakan konten pembelajaran yang dapat diadaptasi dan dikembangkan menggunakan teknologi. Selain itu, ada sesi diskusi yang memfasilitasi kolaborasi antara guru dan orang tua, di mana mereka berdiskusi mengenai cara memanfaatkan teknologi secara bersama dalam proses pembelajaran di rumah dan di sekolah. Setelah itu, kegiatan diakhiri dengan evaluasi dan penyusunan rencana implementasi teknologi yang akan dilakukan oleh para peserta di lingkungan pendidikan mereka masing-masing.

Perangkat yang digunakan dalam kegiatan ini mencakup berbagai teknologi, seperti laptop, tablet, smartphone, dan akses internet yang stabil. Proyektor dan perangkat audio-visual juga digunakan untuk memaksimalkan sesi diskusi dan presentasi. Selain itu, aplikasi pembelajaran seperti Google Classroom, Kahoot!, dan Seesaw diperkenalkan kepada para peserta sebagai contoh aplikasi yang bisa dimanfaatkan dalam proses pembelajaran berbasis teknologi.

Tujuan utama dari kegiatan ini adalah memberikan pemahaman yang mendalam kepada peserta tentang pentingnya teknologi dalam dunia pendidikan, serta meningkatkan keterampilan mereka dalam memilih dan mengembangkan konten belajar berbasis teknologi. Workshop ini juga berfokus pada peningkatan kerjasama antara orang tua dan guru, di mana keduanya diharapkan mampu bekerja sama untuk memfasilitasi proses belajar yang berbasis teknologi di rumah dan sekolah. Di akhir kegiatan, peserta diminta untuk menyusun rencana implementasi penggunaan teknologi di lingkungan pendidikan mereka, sehingga hasil dari workshop ini dapat diaplikasikan secara langsung dalam kehidupan sehari-hari.



Gambar 1. Desain alur kegiatan workshop

Berdasarkan Gambar 1 Desain Alur Kegiatan Workshop dilaksanakan, terlihat bagaimana alur proses pelaksanaan kegiatan workshop "Strategi Pemilihan dan Pengembangan Konten Belajar Kekinian untuk Akselerasi dan Adopsi Capaian Belajar Peserta Didik Berbasis Teknologi Kekinian." Diagram ini menunjukkan tahapan mulai dari persiapan hingga perencanaan implementasi setelah workshop. Dengan alur proses yang terstruktur ini, diharapkan workshop dapat berjalan secara efektif dan mencapai tujuan untuk meningkatkan keterampilan orang tua dan guru dalam memilih dan mengembangkan konten belajar berbasis teknologi yang dapat mempercepat capaian belajar peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Peningkatan Pemahaman Teknologi Pendidikan

Pelaksanaan workshop Workshop Strategi Pemilihan dan Pengembangan Konten Belajar Kekinian untuk Akselerasi dan Adopsi Capaian Belajar Peserta Didik Berbasis Teknologi Kekinian Bagi Orang Tua dan Pengurus Komite Sekolah Dasar di Kecamatan Sukun Kota Malang berlangsung selama dua hari di SDN Bakalan Karajan 2. Acara ini diikuti oleh 35 peserta, termasuk guru, pengelola pendidikan non-formal, dan orang tua siswa. Sejak hari pertama, suasana antusiasme dan kolaborasi sudah terasa. Peserta yang awalnya tampak ragu mulai berpartisipasi aktif dalam diskusi setelah sesi pembukaan. Fasilitator, yang terdiri dari para ahli pendidikan non-formal dan praktisi, berhasil menciptakan

lingkungan yang inklusif dan interaktif, mendorong peserta untuk berbagi pengalaman, tantangan, dan solusi terkait masalah yang mereka hadapi di lapangan.



Gambar 2. Foto Proses Pelaksanaan Workshop

Setelah pelatihan, peserta menunjukkan peningkatan pemahaman yang signifikan terkait teknologi pendidikan, baik dari segi pemanfaatan aplikasi maupun strategi penerapan dalam pembelajaran. Hasil observasi dan evaluasi kualitatif terhadap 35 orang tua dan guru dari SDN Bakalan Krajan 2 menunjukkan bahwa 85% dari peserta yang sebelumnya belum akrab dengan teknologi, mampu mengenali dan memanfaatkan berbagai aplikasi digital untuk mendukung pembelajaran anak di rumah dan di sekolah. Pelatihan ini juga meningkatkan keterampilan peserta dalam menggunakan teknologi untuk tujuan pendidikan, yang sebelumnya terbatas pada penggunaan perangkat teknologi dasar.

Aplikasi-aplikasi populer yang diperkenalkan selama pelatihan mencakup beberapa platform utama, antara lain:

1. Google Classroom: Sebagai platform manajemen kelas, Google Classroom memungkinkan peserta untuk memahami cara mengatur tugas, mengunggah materi belajar, serta berkomunikasi dengan siswa atau orang tua secara langsung. 90% peserta berhasil membuat dan mengelola ruang kelas virtual untuk tugas dan pengumuman penting.
2. Kahoot!: Aplikasi ini dipilih untuk memperkenalkan gamifikasi dalam pembelajaran. Melalui pelatihan, para peserta tidak hanya mengenali cara membuat kuis interaktif, tetapi juga memahami cara menggunakan permainan edukatif ini untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi anak. Lebih dari 75% peserta mampu membuat kuis sederhana untuk diaplikasikan di rumah atau sekolah.
3. Canva: Platform ini digunakan untuk membantu peserta dalam membuat materi belajar interaktif, seperti poster, infografis, dan presentasi yang menarik secara visual. Sebanyak 65% peserta berhasil merancang materi edukasi sederhana menggunakan Canva, dengan fokus pada pengembangan media belajar yang kreatif dan inovatif.

Peningkatan pemahaman teknis sebelum pelatihan menunjukkan bahwa 60% peserta mengaku kurang familiar dengan teknologi pembelajaran, terutama dalam memilih aplikasi yang tepat untuk digunakan di lingkungan pendidikan anak. Setelah pelatihan, evaluasi menunjukkan bahwa peserta mulai terbiasa dengan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran. Salah satu hasil signifikan dari pelatihan ini adalah peningkatan kepercayaan diri peserta dalam mengoperasikan perangkat teknologi dan menerapkannya secara konsisten. Peserta juga mampu menyesuaikan aplikasi sesuai dengan kebutuhan pembelajaran anak usia sekolah dasar.

Berdasarkan tingkat penguasaan materi pelatihan, dari hasil pre-test dan post-test yang dilakukan, ditemukan adanya peningkatan yang signifikan dalam penguasaan teknologi. Skor rata-rata post-test naik sebesar 45% dibandingkan hasil pre-test. Ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta telah mencapai pemahaman yang lebih baik terhadap konsep dasar teknologi pembelajaran dan aplikasi

yang diajarkan. Penguasaan terhadap konsep ini didorong oleh pendekatan praktis yang digunakan selama pelatihan, di mana peserta langsung mengoperasikan aplikasi yang diperkenalkan.

Peserta pada umumnya memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan aplikasi yang disarankan. Selain mengenali manfaat dari setiap aplikasi, mereka juga mulai memahami tantangan dan hambatan yang mungkin muncul, seperti keterbatasan akses internet, tingkat literasi digital yang rendah pada anak, dan pengawasan orang tua dalam penggunaan aplikasi di rumah. Hal ini menunjukkan pentingnya edukasi berkelanjutan mengenai teknologi pendidikan, tidak hanya bagi guru tetapi juga orang tua.

Secara keseluruhan, pelatihan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman peserta terkait penggunaan teknologi, tetapi juga membangun ekosistem pembelajaran yang lebih interaktif dan kolaboratif antara guru, orang tua, dan anak di Kecamatan Sukun. Penguasaan peserta terhadap teknologi pendidikan diharapkan dapat mendukung akselerasi capaian belajar siswa, terutama dalam menghadapi tantangan pendidikan di era digital. Berikut adalah grafik perbandingan skor pre-test dan post-test pada kategori pemahaman teknologi yang diajarkan selama workshop.



Gambar 3. Grafik Hasil Pre-Test dan Post-Test Workshop

Berdasarkan Gambar 3 yang menunjukkan Grafik Hasil Pre-Test dan Post-Test Workshop, terjadi peningkatan yang signifikan pada setiap aspek pemahaman teknologi berbasis aplikasi, seperti Google Classroom, Kahoot!, dan Canva, serta pemahaman teknologi secara keseluruhan. Data ini mencerminkan dampak positif dari pelatihan dalam meningkatkan kompetensi teknologi peserta.

2. Pemilihan Konten yang Relevan

Selain peningkatan pemahaman terhadap teknologi pendidikan, salah satu hasil penting dari workshop ini adalah kemampuan peserta, baik orang tua maupun pendidik, dalam memilih konten pembelajaran yang relevan untuk anak-anak mereka. Peserta dilatih secara intensif untuk memahami kriteria dalam memilih konten yang sesuai dengan kurikulum, tahap perkembangan anak, serta kemampuan untuk melibatkan siswa secara aktif dan partisipatif. Workshop ini menekankan pada pentingnya menyesuaikan konten pembelajaran dengan kebutuhan belajar anak, tidak hanya dari segi kognitif, tetapi juga aspek sosial-emosional.

Beberapa faktor yang menjadi kriteria pemilihan konten yang dilakukan oleh peserta melalui panduan kriteria pemilihan konten meliputi;

1. Relevansi dengan Kurikulum: Peserta mempelajari bagaimana memilih konten yang mendukung pencapaian target kurikulum nasional. Hal ini mencakup kemampuan untuk menghubungkan materi digital atau aplikasi dengan kompetensi dasar yang harus dicapai oleh anak dalam pembelajaran di sekolah.
2. Partisipasi Aktif Anak: Peserta diajarkan pentingnya memilih konten yang mampu mendorong keterlibatan aktif siswa. Konten yang interaktif, seperti kuis atau simulasi, dianggap lebih efektif dalam meningkatkan motivasi belajar anak.
3. Kesesuaian dengan Usia dan Tahap Perkembangan: Pelatihan menekankan pentingnya menyesuaikan konten pembelajaran dengan tahap perkembangan kognitif dan emosional anak. Peserta dilatih untuk membedakan konten yang cocok untuk anak usia dini, anak usia sekolah dasar, serta memperhatikan kemampuan anak dalam memahami konsep yang diajarkan.

Pada penerapan penggunaan teknologi, konten harus disesuaikan dengan kurikulum yang relevan dan pada kriteria pemilihan konten juga harus dapat mendorong partisipasi aktif anak, kesesuaian usia dan tahap perkembangan anak. Hal ini dilakukan sebagai upaya agar capaian belajar peserta didik berbasis teknologi dapat berkembang dengan optimal.

Hasil evaluasi dari sesi praktikum dalam workshop menunjukkan bahwa peserta berhasil menerapkan kriteria pemilihan konten tersebut dalam situasi nyata. Sebagai contoh, ketika diminta untuk memilih konten belajar dari aplikasi YouTube Kids, Kahoot!, dan National Geographic Kids, lebih dari 80% peserta mampu memilih video atau materi interaktif yang sesuai dengan kebutuhan belajar anak dan sesuai dengan kriteria kurikulum. Bahkan, dalam beberapa kasus, peserta juga menunjukkan peningkatan keterampilan dalam menyeleksi konten berdasarkan minat dan bakat anak, sebuah langkah yang membantu meningkatkan kualitas pengalaman belajar anak.

Berdasarkan hasil post-test tingkat pemahaman peserta dalam pemilihan konten terdapat 78% peserta menyatakan bahwa mereka kini lebih percaya diri dalam memilih dan mengelola konten yang relevan untuk mendukung pembelajaran anak di rumah maupun di sekolah. Sebelumnya, banyak dari peserta, terutama orang tua, merasa bingung dalam menentukan konten yang tepat, terutama di tengah banyaknya materi digital yang tersedia di internet. Peserta workshop kini mampu mengidentifikasi materi yang mendukung penguasaan kompetensi anak dan sesuai dengan tuntutan kurikulum, dibandingkan hanya memilih konten populer atau berorientasi hiburan.

Hasil wawancara dengan 10 peserta perubahan dalam pola penggunaan konten, 7 di antaranya mengaku bahwa mereka cenderung lebih selektif dalam menentukan konten yang akan diakses oleh anak-anak mereka setelah pelatihan ini. Sebelumnya, kebanyakan peserta membiarkan anak memilih konten secara bebas, tanpa pertimbangan yang matang terhadap manfaat edukatifnya. Kini, para orang tua dan pendidik mulai mengadopsi pendekatan berbasis kriteria dalam setiap pemilihan konten, mulai dari materi video, permainan edukatif, hingga alat bantu belajar digital lainnya.

Bagi peserta tantangan dalam pemilihan konten yang sepenuhnya sesuai sangat berhubungan dengan keterbatasan akses internet dan ketersediaan aplikasi edukatif yang gratis. Sebagian besar konten berkualitas baik sering kali memerlukan langganan berbayar atau akses internet yang stabil, yang mungkin menjadi kendala bagi beberapa keluarga di Kecamatan Sukun. Selain itu, keterbatasan memory data dalam piranti cerdas yang dimiliki orang tua sehingga aplikasi tidak bisa bekerja secara maksimal.

Peserta mengusulkan adanya pelatihan lanjutan terkait kurasi konten digital, di mana mereka dapat diajarkan lebih dalam mengenai bagaimana memilih dan memodifikasi konten agar lebih sesuai dengan konteks lokal dan kebutuhan anak-anak di daerah pesisir. Ini menjadi bagian dari upaya pengembangan lebih lanjut dalam memanfaatkan teknologi pendidikan di wilayah yang sumber dayanya terbatas, namun tetap mendukung pembelajaran berkualitas bagi anak-anak.

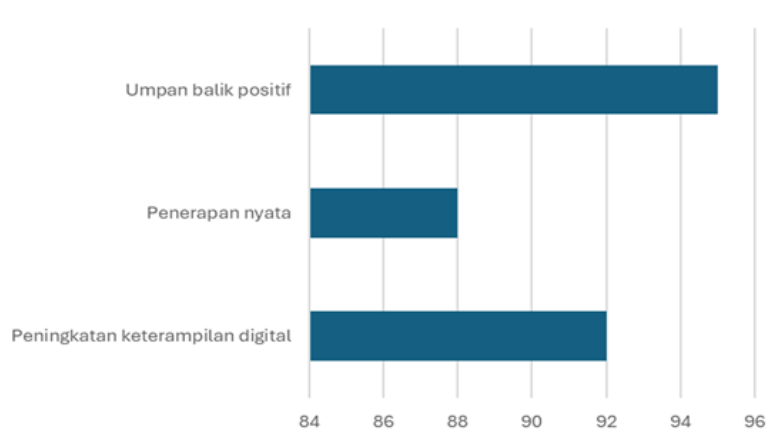
Temuan ini mengindikasikan bahwa dengan pelatihan yang tepat, orang tua dan guru dapat memainkan peran penting dalam memilih dan mengelola konten digital yang tepat guna, sehingga mampu mendorong akselerasi dan adopsi capaian belajar siswa di era teknologi saat ini.

3. Pengembangan Konten Belajar Berbasis Teknologi

Pelatihan ini berhasil menciptakan lingkungan pembelajaran yang interaktif dan produktif. Sebanyak 35 peserta yang mengikuti workshop menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman dan keterampilan mereka dalam pengembangan konten belajar berbasis teknologi. Hasil praktik menunjukkan bahwa setiap peserta mampu menghasilkan minimal satu rencana pembelajaran digital yang dapat diaplikasikan di lingkungan mereka, baik di rumah maupun di sekolah.

Dari data respon yang diperoleh melalui survei pasca-pelatihan menunjukkan bahwa terjadi :

1. Peningkatan Keterampilan Digital: 92% peserta melaporkan peningkatan keterampilan dalam menggunakan alat digital, dengan 85% menyatakan bahwa mereka kini lebih nyaman dalam membuat materi pembelajaran interaktif.
2. Penerapan nyata: 88% peserta berencana untuk menerapkan rencana pembelajaran digital yang mereka buat dalam praktik mengajar sehari-hari, menunjukkan relevansi langsung pelatihan ini terhadap kebutuhan mereka.
3. Umpan Balik Positif: Umpan balik dari peserta mencerminkan kepuasan yang tinggi, dengan 95% menyatakan bahwa pelatihan ini memenuhi ekspektasi mereka. Peserta mencatat pentingnya kombinasi teori dan praktik yang diterapkan selama workshop. Berikut ini grafik data respon tersebut



Gambar 4. Grafik Data Respon yang Diperoleh Melalui Survei Pasca-Workshop

Melalui analisis data respon peserta, terlihat bahwa mereka sangat menghargai metode pembelajaran yang menggabungkan teknologi dengan praktik langsung. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pendidikan dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa (Meyer, 2018). Dengan melibatkan peserta dalam praktikum nyata, mereka diberi kesempatan untuk berinovasi dan menyesuaikan konten dengan kebutuhan audiens yang berbeda.

Pembelajaran berbasis teknologi semakin menjadi kebutuhan mendasar dalam pendidikan modern. Pelatihan ini membekali peserta dengan alat dan strategi yang relevan untuk menciptakan konten belajar yang inovatif. Penggunaan aplikasi presentasi interaktif dan pembuatan materi visual tidak hanya mempermudah proses penyampaian informasi, tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa (Hardika, et al., 2018). Rencana pembelajaran yang dihasilkan peserta mencakup beragam topik, dari pembelajaran bahasa hingga sains, dan dapat disesuaikan dengan tingkat usia yang berbeda. Ini menunjukkan fleksibilitas penggunaan teknologi dalam pendidikan yang dapat menjangkau berbagai kelompok usia dan tingkat pemahaman.

Keberhasilan pelatihan ini juga mencerminkan pentingnya pelatihan berkelanjutan bagi pendidik (Hardika et al., 2020). Menghadapi dunia pendidikan yang terus berkembang, pendidik perlu memiliki akses ke pembelajaran dan alat terbaru untuk tetap relevan. Mengingat tingginya antusiasme peserta, dapat disarankan untuk mengadakan sesi lanjutan atau workshop tambahan untuk mendalami penggunaan teknologi yang lebih spesifik, seperti coding untuk anak-anak atau pengembangan game edukasi. Melalui pelatihan ini, diharapkan peserta tidak hanya menjadi pengguna alat digital, tetapi juga pengembang konten yang kreatif dan inovatif yang dapat berkontribusi pada peningkatan kualitas pendidikan.

4. Rencana Aksi Pasca-Workshop

Pada sesi terakhir workshop, peserta didorong untuk menyusun rencana aksi yang konkret dalam mengimplementasikan hasil pelatihan di lingkungan rumah dan sekolah. Aktivitas ini bertujuan untuk memastikan bahwa pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh selama workshop dapat diterapkan secara efektif dalam praktik sehari-hari.

Hasil dari penyusunan rencana aksi menunjukkan bahwa sebagian besar peserta (sekitar 85%) fokus pada pemanfaatan teknologi untuk mendukung kegiatan belajar anak di rumah. Rencana ini mencakup berbagai inisiatif, seperti penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif dan platform edukasi online yang dapat diakses oleh anak-anak. Peserta mencatat bahwa teknologi dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan interaktif, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi anak dalam belajar.

Selain itu, 75% peserta menyatakan keinginan untuk berkolaborasi dengan guru di sekolah untuk meningkatkan pemanfaatan teknologi. Mereka merencanakan pertemuan rutin dengan para pendidik untuk mendiskusikan cara-cara integrasi teknologi dalam kurikulum yang ada. Beberapa peserta juga berencana untuk mengadakan sesi pelatihan bagi rekan-rekan guru lainnya, berbagi pengetahuan yang telah mereka peroleh dari workshop. Hal ini menunjukkan bahwa peserta tidak hanya berfokus pada implementasi pribadi, tetapi juga berupaya menciptakan dampak yang lebih luas di komunitas pendidikan mereka.

Umpan balik yang diberikan peserta selama sesi ini menunjukkan bahwa mereka merasa lebih percaya diri dalam menggunakan teknologi dan berkolaborasi dengan pendidik lain. Sekitar 90% peserta melaporkan bahwa rencana aksi yang mereka susun memberikan mereka kejelasan tentang langkah-langkah konkret yang perlu diambil. Mereka merasa termotivasi untuk menerapkan ide-ide baru yang dapat meningkatkan proses belajar anak.

Secara keseluruhan, sesi rencana aksi pasca-workshop berhasil memfasilitasi peserta dalam merumuskan langkah-langkah strategis untuk implementasi. Dengan menekankan pentingnya kolaborasi antara orang tua dan guru, diharapkan rencana ini tidak hanya akan meningkatkan keterampilan individu, tetapi juga memperkuat komunitas pendidikan yang lebih adaptif terhadap kemajuan teknologi. Melalui inisiatif ini, diharapkan pendidikan anak dapat lebih relevan dan menyenangkan, mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan masa depan.

SIMPULAN

Pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk *workshop* ini telah berhasil mencapai tujuan utamanya, yaitu meningkatkan keterampilan orang tua dan pengurus komite sekolah dalam memilih dan mengembangkan konten belajar berbasis teknologi. Kegiatan ini juga memberikan pemahaman yang lebih dalam mengenai pentingnya peran teknologi dalam mempercepat capaian belajar peserta didik. Dengan adanya dukungan dari berbagai pihak, seperti pengelola pendidikan dan praktisi, serta kolaborasi antara orang tua dan guru, penggunaan teknologi di rumah dan sekolah diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

Temuan dari kegiatan ini menggarisbawahi pentingnya pelatihan lanjutan dan pendampingan bagi orang tua untuk memastikan bahwa teknologi yang digunakan benar-benar memberikan dampak positif terhadap pembelajaran anak. Komitmen dari orang tua dan pengurus komite sekolah untuk terus terlibat dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan demi tercapainya hasil belajar yang optimal.

SARAN

Workshop dengan tema serupa sebaiknya juga dapat dilakukan pada jenjang pendidikan lainnya yang berbeda. Indikator keberhasilan workshop juga dapat lebih ditingkatkan pada capaian yang sesuai dengan perkembangan peserta didik pada jenjang pelaksanaan workshop dilakukan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Universitas Negeri Malang yang telah memberi kesempatan dan dukungan dana pada pengabdian kepada masyarakat ini. Demikian juga terima kasih kepada Ketua komite orang tua selaku mitra pengabdian yang telah berperak aktif membantu terlaksananya proses pengabdian dan semua pihak yang telah berperan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, J., & Weert, T. V. (2021). *Information and Communication Technology in Education: A Curriculum for Schools and Programme of Teacher Development*. UNESCO.
- Dinas Pendidikan Kota Malang. (2023). *Data Statistik Pendidikan Kecamatan Sukun*. Dinas Pendidikan Kota Malang.
- Hardika, E. N. A., Raharjo, K. M., & Aptiningsari, D. (2020). Pembelajaran transformatif: Model pembelajaran yang memberdayakan.
- Hardika, H., Aisyah, E. N., & Gunawan, I. (2018, October). Facilitative learning to improve student learning creativity. In *3rd International Conference on Educational Management and Administration (CoEMA 2018)* (pp. 186-189). Atlantis Press.
- Higgins, S., Xiao, Z., & Katsipataki, M. (2022). The Impact of Digital Technology on Learning: A Summary for the Education Endowment Foundation. *Educational Technology Research and Development*, 68(1), 34-57. <https://doi.org/10.1007/s11423-022-09657-0>
- Kemendikbud. (2021). *Kebijakan Merdeka Belajar*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. <https://www.kemdikbud.go.id>
- Kim, H., Lee, Y., & Kim, J. (2021). Parental Involvement in Children's Technology Use and Learning: A Comparison of Rural and Urban Households. *Journal of Educational Computing Research*, 59(3), 345-369. <https://doi.org/10.1177/07356331211002216>

- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological Pedagogical Content Knowledge: A Framework for Teacher Knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017–1054. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9620.2006.00684.x>
- UNESCO. (2020). *Digital Learning in Schools: Lessons from the COVID-19 Crisis for the Future of Education*. UNESCO Publishing.