

PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN MELALUI INOVASI DAN PEMANFAATAN AKUN BELAJAR.ID

Wayan Sudarsana¹, I Made Nuhari Anta², Putu Satya Narayanti³, I Ketut Kertayasa⁴,
I Wayan Budiagus Putrayasa⁵, Ni Made Mega Hariani⁶

^{1,2,3,4,5,6}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STAH Dharma Sentana Sulawesi Tengah
e-mail: pgsd@dharmasentana.ac.id

Abstrak

Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di lapangan tepatnya di Desa Karya Mukti Kecamatan Dampelas Kabupaten Donggala pada Sekolah Dasar Negeri 10 Dampelas bersama guru-guru dan kepala sekolah bahwa para guru SD pada umumnya mengalami kesulitan dalam meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran. Dengan demikian memberikan pelatihan tentang novasi dan pemanfaatan akun belajar.id untuk pembelajaran kepada sebanyak 10 Guru SDN 10 Dampelas Kecamatan Dampelas Kabupaten Donggala merupakan solusi dari permasalahan yang ada. Adapun alur pelaksanaan kegiatan gabdian kepada masyarakat dalam bentuk pelatihan guru sekolah dasar di SDN 10 Dampelas Kecamatan Dampelas Kabupaten Donggala Sulawesi Tengah oleh Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) STAH Dharma Sentana yaitu terbagi atas 3 tahapan: tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap evaluasi yang dilakukan pada tanggal 19-20 juni 2023 dengan rincian 1) melakukan izin kepada pihak sekolah untuk melaksanakan kegiatan pelatihan inovasi dan pemanfaatan akun belajar.id untuk pembelajaran, 2) melaksanakan kegiatan pelatihan dengan beberapa materi yaitu: pelatihan literasi dan numerasi untuk guru tingkat sekolah dasar, pelatihan penggunaan Canva untuk pembelajaran, pelatihan pembuatan alat permainan edukatif (APE) untuk pembelajaran, dan perancangan games untuk pembelajaran, 3) melakukan evaluasi dengan berdiskusi mengenai kekurangan selama pelatihan. Dengan pelatihan yang ini dapat diharapkan untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi dalam bentuk kegiatan pengabdian kepada masyarakat oleh Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) STAH Dharma Sentana untuk pelatihan guru sekolah dasar di SDN 10 Dampelas Kecamatan Dampelas Kabupaten Donggala Sulawesi Tengah sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

Kata kunci: Kualitas Pembelajaran, Inovasi, Akun Belajar.id

Abstract

The results of observations and interviews conducted in the field, to be precise in Karya Mukti Village, Dampelas District, Donggala Regency at Dampelas 10 State Elementary School with teachers and school principals, that elementary school teachers generally experience difficulties in improving the quality and effectiveness of learning. Thus providing training on innovation and utilizing the learning.id account for learning to as many as 10 Dampelas 10 SDN Teachers, Dampelas District, Donggala Regency is a solution to the existing problems. The flow of community service activities in the form of elementary school teacher training at SDN 10 Dampelas, Dampelas District, Donggala Regency, Central Sulawesi by the STAH Dharma Sentana Elementary School Teacher Education Study Program (PGSD), which is divided into 3 stages: the preparation stage, the implementation stage and the evaluation stage which was carried out on June 19-20 2023 with details 1) obtaining permission from the school to carry out innovation training activities and utilizing the learn.id account for learning, 2) carrying out training activities with several materials, namely: literacy and numeracy training for elementary school level teachers, training on using Canva for learning, training on making educational game tools (APE) for learning, and designing games for learning, 3) conducting an evaluation by discussing deficiencies during the training. With this training, it can be expected to overcome the problems faced in the form of community service activities by the STAH Dharma Sentana Elementary School Teacher Education Study Program (PGSD) for training elementary school teachers at SDN 10 Dampelas, Dampelas District, Donggala Regency, Central Sulawesi so that it can improve the quality of learning.

Keywords: Learning Quality, Innovation, Learning.id Accounts

PENDAHULUAN

Dalam era yang serba digital dan menghadirkan banyak sekali tantangan dalam berbagai aspek kehidupan manusia, kemajuan teknologi telah membawa perubahan di dalam sektor pendidikan.

Kebutuhan akan sumber daya manusia yang unggul dan berkualitas saat ini menjadi tuntutan bagi setiap negara untuk memperjuangkan peradaban bangsanya. Kemudian, sebagai tindak lanjut atas kecemasan penurunan kualitas sumber daya manusia ditengah percepatan digitalisasi, maka langkah paling tepat menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan adalah meningkatkan kinerja dan kompetensi guru dalam mendidik (Marisana et al., 2023). Perkembangan dunia pendidikan memasuki masa yang sangat penting, tidak hanya menyediakan layanan pendidikan yang bermutu dan optimal tetapi juga menentukan kelangsungan pendidikan itu sendiri (Sajidan et al., 2020) (Umkabu, 2022). Saat ini, pembelajaran di seluruh dunia dihadapkan pada perubahan yang cepat dan tidak linier (Supendi & Nurjanah, 2019). Hal ini sebagai dampak dari bergulirnya era revolusi industri 4.0 yang dibarengi dengan perkembangan era disrupsi, tiba-tiba dikejutkan dengan munculnya *society 5.0* (Purnomo & Herwin, 2020) (Ivaldi et al., 2022). Berdasarkan hal tersebut, tantangan besar dunia pendidikan saat ini yaitu menyiapkan sumber daya manusia yang unggul sehingga bisa beradaptasi menghadapi era *society 5.0* (Khair, 2022). Ada beberapa kemampuan utama yang paling dibutuhkan dalam menghadapi era revolusi industri 4.0 (Tarihoran et al., 2022) (Mansyur et al., 2023). Kemampuan literasi dasar sangat dibutuhkan untuk menghadapi era *society 5.0* seperti kemampuan untuk membaca, analisis, dan menggunakan informasi atau *big data* di dunia digital dengan literasi teknologi sehingga memahami cara kerja mesin, aplikasi teknologi (*coding, artificial intelligence, machine learning, engineering principles, biotech*), serta terakhir adalah literasi manusia yaitu *humanities*, komunikasi, dan desain (Oktradiksa et al., 2021).

Undang-undang Nomor 14 tahun 2005 menyatakan bahwa Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah jalur pendidikan formal. Dalam bahasa Inggris ditemukan beberapa istilah kata untuk sebutan guru, adalah "teacher" tutor" educator, dan instructor. Semua kata ini berdekatan dengan sebutan guru. Teacher merupakan seseorang yang mengajar, tutor memiliki arti bahwa seorang guru yang memberikan pembelajaran terhadap peserta didik, instructor adalah seseorang yang mengajar (guru privat), dan educator adalah seseorang yang mempunyai tanggung jawab pekerjaan mendidik yang lain (Hasnawati, 2016).

Guru SD sebagai tenaga pendidik profesional yang berperan sebagai fasilitator dalam pembelajaran dituntut kreativitasnya untuk menggali potensi sumber dan media pembelajaran yang ada di lingkungannya agar dapat membelajarkan muridnya secara berkualitas (Rumidjan et al., 2017). Agar dapat jadi fasilitator yang baik guru SD diharapkan dapat membekali diri dengan wawasan dan keterampilan pengembangan desain dan pembuatan media pembelajaran sehingga guru dapat menjalankan perannya dengan baik. Tanpa bekal yang cukup guru SD tidak akan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dalam melaksanakan tugasnya. Sebagai seorang guru haruslah memiliki beberapa kompetensi sebagai persyaratan sehingga terwujudnya pembelajaran yang baik. Kompetensi guru ditunjukkan dalam bentuk kinerja yang dipertanggung jawabkan dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang biasa disebut kompetensi keguruan. Kompetensi adalah gambaran hakikat kualitatif perilaku seseorang, Menurut Lefrancois (2009) kompetensi diartikan sebagai kapasitas untuk melakukan sesuatu yang terbentuk dari proses belajar. Sejalan dengan hal tersebut Depdiknas (2005) menyatakan bahwa kompetensi adalah sebagai suatu keterampilan yang memiliki sifat aktif di kategorikan mulai dari tingkat dasar hingga kompleks berhubungan dengan proses penyusunan bahan atau pengalaman belajar, terdiri dari: 1) penguasaan minimal kompetensi dasar, 2) praktik kompetensi dasar, 3) penyempurnaan atau pengembangan terhadap kompetensi. Ketiga proses tersebut bisa terus berlanjut selama masih ada kesempatan untuk melakukan penambahan atau pengembangan keterampilannya.

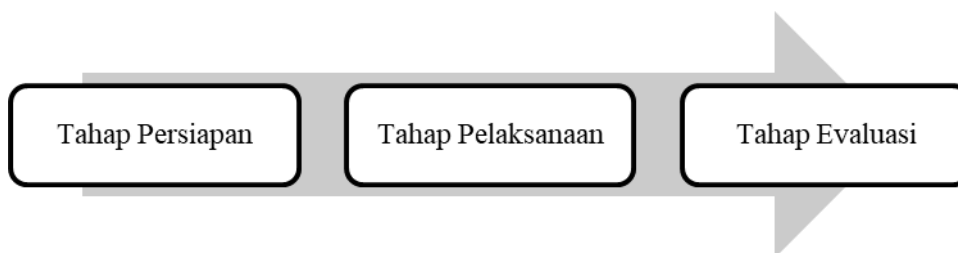
Adapun kemampuan lainnya yang dapat meningkatkan mutu pendidikan yakni pendayagunaan atau fasilitas pendidikan. Mutu pembelajaran akan baik apabila dalam pelaksanaan proses pembelajaran didukung oleh fasilitas atau alat pendidikan yang tersedia. Hal ini sebagaimana pendapat yang dikemukakan bahwa peningkatan mutu pembelajaran akan terwujud secara baik apabila dalam pelaksanaannya didukung oleh komponen-komponen peningkatan mutu yang ikut andil dalam pelaksanaannya, antara lain pendayagunaan alat/fasilitas pendidikan (Rahmaniah et al., 2021). Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di lapangan tepatnya di Desa Karya Mukti Kecamatan Dampelas Kabupaten Donggala pada Sekolah Dasar Negeri 10 Dampelas bersama guru-guru dan kepala sekolah bahwa para guru SD pada umumnya mengalami kesulitan dalam meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran. Keadaan ini disebabkan kurangnya sarana dan prasarana yang

apar menunjang keaktifan dan kesenangan murid dalam belajar juga karena para guru belum memiliki wawasan dan keterampilan yang memadai untuk membuat media pembelajaran yang menyenangkan bagi anak. Keterampilan pengembangan desain dan pembuatan media pembelajaran yang dimiliki guru akan menghasilkan benda yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat memungkinkan murid menjadi aktif, kreatif, dan menyenangkan dalam kegiatan belajarnya. Dampak dari keadaan ini akan meningkatkan efektivitas dan kualitas proses pembelajaran di SD pada akhirnya akan menunjang tercapainya tujuan pendidikan di daerah sasaran.

Berdasarkan hal tersebut, diperlukan upaya konkret yang dapat diharapkan untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi dalam bentuk kegiatan pengabdian kepada masyarakat oleh Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) STAH Dharma Sentana untuk pelatihan guru sekolah dasar di SDN 10 Dampelas Kecamatan Dampelas Kabupaten Donggala Sulawesi Tengah sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

METODE

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan Kepala Sekolah dan Guru SDN 10 Dampelas diperoleh pelatihan tentang inovasi dan pemanfaatan akun belajar.id untuk pembelajaran merupakan materi pelatihan yang dibutuhkan. Dengan demikian memberikan pelatihan tentang novasi dan pemanfaatan akun belajar.id untuk pembelajaran kepada sebanyak 10 Guru SDN 10 Dampelas Kecamatan Dampelas Kabupaten Donggala merupakan solusi dari permasalahan yang ada. Adapun alur pelaksanaan kegiatan gabdian kepada masyarakat dalam bentuk pelatihan guru sekolah dasar di SDN 10 Dampelas Kecamatan Dampelas Kabupaten Donggala Sulawesi Tengah oleh Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) STAH Dharma Sentana dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Alur Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat Prodi PGSD STAH DS

Sebagaimana diatur dalam pelaksanaan kegiatan, pada dasarnya pelaksanaan riil kegiatan di lapangan dapat digambarkan sebagai berikut:

1. Pembagian tugas personal panitia, yang secara besarnya sebagai berikut:
 - a. Ketua bertugas untuk mengkoordinir dan mengarahkan kinerja para anggotanya.
 - b. Sekretaris bertugas untuk mengkoordinir dan mengurus segala bentuk administrasi persuratan kegiatan.
 - c. Bendahara bertugas mengkoordinir dan mengelola segala sesuatu terkait keuangan kegiatan.
2. Membuat program kerja panitia termasuk koordinasi dengan *stekholder*.
3. Menghubungi dan bersurat kepada pihak-pihak yang terlibat dalam kegiatan yang dimaksud, diantaranya Peserta dan Pemberi materi dalam pembekalan.
4. Pelaksanaan riil kegiatan sebagaimana yang telah ditetapkan.
5. Menyusun dan membuat laporan pertanggungjawaban kegiatan dan kemudian dilaporkan kepada Ketua STAH Dharma Sentana Sulawesi Tengah selaku penanggung jawab kegiatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berangkat dari keputusan STAH Dharma Sentana Sulawesi Tengah Nomor: 095a/STAH-DS/PP.00.9/SK/VI/2023. Tanggal 13 Maret 2023 tentang penetapan Panitia Pengabdian Kepada Masyarakat Sekolah Tinggi Agama Hindu Dharma Sentana Sulawesi Tengah Tahun 2023 yang telah didistribusikan ke masing-masing personel panitia, maka tim diketuai oleh Bapak I Made Nuhari Anta, S.Pd.H., M.Pd. mengambil beberapa langkah strategis diantaranya dengan menyusun program kerja, jadwal, membuat undangan kepada peserta termasuk berkoordinasi kepada Stakeholder.

Berdasarkan langkah-langkah tersebut semua surat telah didistribusikan dan sudah diterima oleh semua pihak yang terlibat dalam kegiatan ini. Sehingga pada saat hari pelaksanaannya, hari senin 19 Juni 2022 rombongan dosen dan mahasiswa yang tergabung dalam kegiatan Pengabdian Kepada

Masyarakat Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Tahun 2023 sekitar pukul 03.00 WITA berkumpul di Kampus STAH Dharma Sentana dan pada pukul 04.00 WITA rombongan berangkat menuju Desa Karya Mukti Kecamatan Dampelas Kabupaten Donggala Provinsi Sulawesi Tengah. Setelah melakukan perjalanan kurang lebih sekitar 4 jam sehingga rombongan sampai ditujuan kira-kira pada pukul 08.00 yang disambut langsung oleh Kepala Sekolah, para guru dan para siswa dari SDN 10 Dampelas. Adapun beberapa rangkaian kegiatan yang berlangsung pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat di Desa Karya Mukti Kecamatan Dampelas Kabupaten Donggala adalah sebagai berikut:

1. Kegiatan pada Hari Senin, 19 Juni 2023

a. Pembukaan

- 1) Sambutan dari Kepala Sekolah Dasar Negeri 10 Dampelas
- 2) Sambutan Ketua Pelaksana Pengabdian kepada Masyarakat Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
- 3) Sambutan dari Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) STAH Dharma Sentana sekaligus pembukaan Kegiatan Pelatihan Guru SDN 10 Dampelas
- 4) Doa
- 5) Kegiatan Pelatihan Guru SDN 10 Dampelas

Adapun beberapa kegiatan pelatihan yang dilakukan oleh Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar kepada Guru SDN 10 Dampelas meliputi:

- a) Pelatihan Pengembangan Literasi dan Numerasi untuk Guru Tingkat Sekolah Dasar
- b) Pelatihan Peggunaan Canva untuk Pembelajaran
- c) Pelatihan Pembuatan Permainan Edukatif untuk Pembelajaran
- d) Games untuk Pembelajaran



Gambar 2. Pembukaan Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat Prodi PGSD di SDN 10 Dampelas

b. Pelatihan Pengembangan Literasi dan Numerasi untuk Guru Tingkat Sekolah Dasar

Setelah acara pembukaan, kemudian acara dilanjutkan dengan pelatihan literasi dan numerasi tingkat sekolah dasar. Secara umum, Literasi dan numerasi diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam menggunakan penalaran (Ismafitri et al., 2022). Literasi numerasi merupakan bagian dari matematika sehingga komponen-kompenen dalam pelaksanaan literasi numerasi tidak lepas dari materi cakupan yang ada dalam matematika yang berkaitan dengan pengetahuan eksak yang telah terorganisir secara sistematis meliputi atura-aturan, ide-ide, penalaran logik serta struktur-struktur yang logik (Setyawan & Prasetyo, 2021).

Kegiatan Pelatihan Literasi dan Numerasi Tingkat Sekolah Dasar dibawakan oleh Bapak I Ketut Kertayasa, S.Pd., M.Pd. sebagai Narasumber dan merupakan Dosen Prodi PGSD STAH Dharma Sentana Sulawesi Tengah yang diikuti oleh 10 orang Guru SDN 10 Dampelas. Adapun kegiatan literasi dan numerasi yang dilakukan adalah melatih guru dalam membuat soal-soal berdasarkan konsep literasi dan numerasi kepada siswa serta terkait dengan penyampaian atau pengajaran kepada siswa sehingga lebih mudah dimengerti. Tujuan dilakukannya pelatihan literasi dan numerasi kepada guru SDN 10 Dampelas untuk memperkenalkan berbagai macam bentuk literasi dan mengimpelementasikan numerasi dalam pembelajaran di sekolah. Pelatihan literasi dan numerasi yang nantinya dapat memberikan wawasan kepada guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran.

Pelaksanaan kegiatan dilaksanakan tanggal 19 Juni 2023 melalui 2 tahapan. Tahapan pertama merupakan sosialisasi kemampuan literasi dan numerasi yang dilanjutkan dengan penggunaan teknologi bantu dalam pembelajaran yang dilaksanakan secara luring di SDN 10 Dampelas. Adapun tahapan kedua, pelaksanaan pelatihan literasi dan numerasi dilaksanakan pada Guru SDN 10 Dampelas dengan rincian aktivitas pemaparan materi dan workshop penyusunan soal, serta aktivitas proses *review* serta pemberian *feedback*.

Secara khusus, para guru-guru SDN 10 Dampelas ditargetkan memiliki kemampuan untuk memberi pengajaran yang lebih menarik pada siswa di dalam kelas. Hasil dari kegiatan pelatihan literasi dan numerasi tingkat sekolah dasar adalah guru-guru SDN 10 Dampelas terlihat sangat antusias dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan tersebut.



Gambar 3. Kegiatan Pelatihan Pengembangan Literasi dan Numerasi untuk Guru Tingkat Sekolah Dasar kepada Guru-Guru SDN 10 Dampelas

c. Pelatihan Penggunaan Canva untuk Pembelajaran

Selanjutnya kegiatan terakhir pada hari pertama adalah pelatihan penggunaan Canva untuk pembelajaran bagi guru-guru SDN 10 Dampelas Kecamatan Dampelas Kabupaten Donggala. Kegiatan pelatihan ini di dibawakan oleh Bapak I Made Nuhari Anta, S.Pd. H., M.Pd. sebagai Narasumber dan merupakan Dosen Prodi Pendidikan Guru Dasar (PGSD) STAH Dharma Sentana. Tujuan pelatihan penggunaan Canva untuk pembelajaran ini adalah mengembangkan literasi digital guru-guru SDN 10 Dampelas dalam membuat media pembelajaran dengan diperkenalkan teknologi berupa aplikasi yang dapat dimanfaatkan sebagai media dalam mengajar sehingga nantinya dapat digunakan untuk transfer ilmu kepada siswa melalui pembelajaran dikelas.

Salah satu pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran yaitu memanfaatkan aplikasi Canva untuk membuat media pembelajaran, baik itu untuk pembelajaran daring ataupun luring yang sangat cocok digunakan pada masa pandemi ini. Media pembelajaran yang dapat dibuat dengan mengandalkan fitur-fitur dalam aplikasi Canva ini antara lain *powerpoint*, lembar kerja siswa, *handout*, mengedit video pembelajaran, dan lainnya (Ayunia Lestari et al., 2022). Dalam pelaksanaan pelatihan, peserta tidak hanya diberikan pengenalan dan materi terkait penggunaan Canva untuk pembelajaran akan tetapi juga peserta langsung diberikan praktik untuk membuat *powerpoint* menggunakan Canva untuk pembelajaran.

Pelaksanaan pelatihan penggunaan Canva untuk pembelajaran meliputi berbagai aktivitas yakni:

1. Memperkenalkan aplikasi Canva kepada guru-guru dengan berbagai fitur seperti pemanfaatan dalam membuat *powerpoint*, video, dan desain grafis.
2. Mengarahkan guru-guru SDN 10 Dampelas untuk membuka aplikasi Canva dan membuat akun menggunakan akun belajar.id.
3. Mengarahkan guru-guru untuk langsung membuat *powerpoint* dalam aplikasi canva.

Hasil dari kegiatan pelatihan Canva untuk pembelajaran adalah guru-guru memberikan persepsi yang positif dan tertarik dalam mengikuti kegiatan tersebut.



Gambar 4. Kegiatan Pelatihan Penggunaan Canva untuk Pembelajaran kepada Guru-Guru SDN 10 Dampelas

2. Kegiatan pada Hari Selasa, 20 Juni 2023

a. Pelatihan Pembuatan Alat Permainan Edukatif untuk Pembelajaran

Kegiatan pertama pada hari kedua yaitu pelatihan pembuatan alat permainan edukatif untuk pembelajaran dibawakan oleh Ibu Putu Satya Narayanti, S.Pd., M.Pd. sebagai Narasumber dan merupakan Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasars (PGSD) STAH Dharma Sentana yang diikuti oleh 10 orang guru SDN 10 Dampelas. Mayke Sugianto mengemukakan bahwa alat permainan edukatif (APE) merupakan alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Pengertian alat permainan edukatif tersebut menunjukkan bahwa pada pengembangan dan pemanfaatannya tidak semua alat permainan yang dirancang secara khusus untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak (Awalizah, 2016).



Gambar 5. Kegiatan Pelatihan Pembuatan Alat Permainan Edukatif untuk Pembelajaran kepada Guru-Guru SDN 10 Dampelas

Tujuan dari pelatihan pembuatan alat permainan edukatif adalah guru-guru SDN 10 Dampelas dapat memanfaatkan alat permainan edukatif sebagai media pembelajaran, sarana belajar yang menarik dan menyenangkan. Pada kegiatan ini dilakukan dengan 2 tahapan yakni pertama, pemberian materi terkait alat permainan edukatif (APE) kepada guru-guru SDN 10 Dampelas. Kemudian tahapan kedua mengenalkan jenis peraga edukatif yang telah dibuat sebelumnya oleh Narasumber di bantu Mahasiswa STAH Dharma Sentana.

Jenis alat permainan edukatif yang diperkenalkan kepada guru-guru SDN 10 Dampelas dalam kegiatan pelatihan ini adalah Alat Permainan Edukatif berupa Plastisin yang dikerjakan dengan halus dan rapi sehingga aman digunakan untuk media pembelajaran anak sekolah dasar.

Hasil dari kegiatan pelatihan pembuatan alat permainan edukatif adalah guru-guru terlihat sangat antusias dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan tersebut. Tidak hanya para dosen, tetapi para mahasiswa juga ikut mendampingi dalam pengenalan alat permainan edukatif yang terbuat dari plastisin.

b. Games untuk Pembelajaran

Selanjutnya kegiatan terakhir pada hari kedua yaitu dengan materi games untuk pembelajaran yang dibawakan oleh Bapak Wayan Sudarsana, S.Pd, M.Pd. sebagai Narasumber dan merupakan Ketua Program Studi Pendidikan Guru Dasar (PGSD) STAH Dharma Sentana. Tujuan kegiatan ini yaitu untuk mengembangkan kreativitas guru-guru SDN 10 Dampelas dalam menyusun konsep pembelajaran sebagai alternatif untuk meningkatkan aktivitas pembelajaran yang dilakukan.

Game pembelajaran adalah sebuah permainan yang dirancang untuk membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih interaktif dan menyenangkan. Konsep game pembelajaran melibatkan elemen-elemen seperti tantangan, kompetisi, penghargaan dan umpan balik (Safitri et al., 2018). Dalam pelaksanaan kegiatan ini, guru-guru SDN 10 Dampelas tidak hanya diberikan materi terkait games untuk pembelajaran akan tetapi langsung praktik melakukan simulasi pembelajaran melalui game pembelajaran yang telah disusun oleh Narasumber.



Gambar 6. Kegiatan Pelatihan Games untuk Pembelajaran bersama Guru-Guru SDN 10 Dampelas

Pelaksanaan kegiatan ini melalui dua tahapan yaitu tahap pertama dengan memberikan materi games untuk pembelajaran yang meliputi konsep pembelajaran berbasis game dan langkah-langkah dalam penyusunan games untuk pembelajaran kepada guru-guru SDN 10 Dampelas. Kemudian tahap kedua yaitu melakukan simulasi game pembelajaran oleh guru-guru SDN 10 Dampelas sebagai siswa dan Narasumber sebagai guru dengan kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Peserta di bagi menjadi beberapa kelompok.
2. Setiap kelompok di berikan 1 buah kertas karton dan 1 buah spidol.
3. Setiap peserta di ikat dengan peserta lain dalam 1 kelompok.
4. Mengisi nama kelompok dan nama peserta kelompok.
5. Setiap kelompok diwajibkan memilih salah satu pilihan kertas yang diisikan nomor.
6. Setiap kelompok bekerja sama untuk memecahkan permasalahan.
7. Setiap kelompok menceritakan tulisan yang ditulis pada karton.

Hasil dari kegiatan games untuk pembelajaran adalah guru-guru SDN 10 Dampelas sangat antusias dan tertarik serta semangat dalam mengikuti kegiatan tersebut.

SIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ditunjukan terkhususnya untuk guru SDN 10 Dampelas Kecamatan Dampelas Kabupaten Donggala dalam meningkatkan kualitas pembelajaran melalui inovasi dan pemanfaatan akun belajar.id. Kegiatan yang dilakukan pada dasarnya dapat berjalan sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan dan secara mekanisme kegiatan sudah sesuai dengan kode etik umumnya sehingga akhirnya di peroleh hasil yang cukup memuaskan dan cukup transparan.

SARAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) STAH Dharma Sentana Sulawesi Tengah kepada Kepala Sekolah dan Guru SDN 10 Dampelas masih banyak terdapat kekurangan. Kegiatan pengabdian lebih

lanjut diperlukan sehubungan perkembangan dalam bidang pembelajaran lebih dinamis dengan perkembangan digital dan literasi yang berkembang pesat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kegiatan pengabdian ini dapat dilaksanakan dengan baik berkat bantuan dari berbagai pihak, untuk itu kami mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah dan Guru SDN 10 Dampelas Kecamatan Dampelas Sulawesi Tengah yang telah kerjasama dengan baik dalam kegiatan pengabdian ini, Terima Kasih juga kami sampaikan kepada seluruh Tim Redaksi Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat yang telah menyempurnakan tulisan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Awalizah, T. (2016). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Kotak Sekat Hitung (Kokatung) Mata Pelajaran Matematika Untuk Kelas Ii Sd Donotirto Kasihan Bantul. Prodi Teknologi Pendidikan Vol., 5(5), 86–96.
- Ayunia Lestari, P., Nurhikmah, E., Farhani, F., Pauziah, H., Winati, I., Ayunda Rahmaputri Isnawan, O., Mulyana, A., Rahayu, P., Nuraeni, F., Fajar Nugroho, O., & Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P. (2022). Pelatihan Media Pembelajaran Digital Berbasis Canva Bagi Guru Di Sdn 9 Nagrikaler Purwakarta. Indonesian Journal Of Community Services In Engineering & Education (Ijocsee), 2(1), 47–54.
- Hasnawati, J. (2016). Implementasi Kompetensi Profesionalisme Guru Dalam Pengembangan Kinerja Pembelajaran. Jurnal Inspiratif Pendidikan, V, 77–93. [Http://Journal.Uin-Alauddin.Ac.Id/Index.Php/Inspiratif-Pendidikan/Article/View/3214%0ahttp://Journal.Uin-Alauddin.Ac.Id/Index.Php/Inspiratif-Pendidikan/Article/Download/3214/3060](http://Journal.Uin-Alauddin.Ac.Id/Index.Php/Inspiratif-Pendidikan/Article/View/3214%0ahttp://Journal.Uin-Alauddin.Ac.Id/Index.Php/Inspiratif-Pendidikan/Article/Download/3214/3060)
- Ismafitri, R., Alfian, M., & Kusumaningrum, S. R. (2022). Karakteristik Hots (High Order Thinking Skills) Dan Kaitannya Dengan Kemampuan Literasi Numerasi Di Sekolah Dasar. Jurnal Riset Intervensi Pendidikan, 4(1), 49–55.
- Ivaldi, S., Scaratti, G., & Fregnan, E. (2022). Dwelling Within The Fourth Industrial Revolution: Organizational Learning For New Competences, Processes And Work Cultures. Journal Of Workplace Learning, 34(1), 1–26. <https://doi.org/10.1108/Jwl-07-2020-0127>
- Khair, U. (2022). Lecturers ' Competences Towards 21st -Century Learning Transformation And The Challenges Of Industrial Revolution 5 . 0. 27–39.
- Mansyur, F. A., Arsad, A., Suherman, L. O. A., Himah, I., Zaka, I., Zilani, Z., & Syarifuddin, I. (2023). Language Learning Adaptation Model In The Era Of Society 5.0. Els Journal On Interdisciplinary Studies In Humanities, 5(4), 686–693. <https://doi.org/10.34050/Elshjsh.V5i4.21499>
- Marisana, D., Iskandar, S., & Kurniawan, D. T. (2023). Penggunaan Platform Merdeka Mengajar Untuk Meningkatkan Kompetensi Guru Di Sekolah Dasar. 7(1), 139–150.
- Oktradiksa, A., Bhakti, C. P., Kurniawan, S. J., Rahman, F. A., & Ani. (2021). Utilization Artificial Intelligence To Improve Creativity Skills In Society 5.0. Journal Of Physics: Conference Series, 1760(1), 0–5. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1760/1/012032>
- Purnomo, Y. W., & Herwin. (2020). Educational Innovation In Society 5.0 Era: Challenges And Opportunities. Proceedings Of The 4th International Conference On Current Issues In Education (Iccie 2020).
- Rahmaniah, N., Marini, A., & Azmi, A. N. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Inovasi Pembelajaran Mahasiswa PgmI Pada Mata Kuliah Media Pembelajaran Di Era Kurikulum Merdeka. Jmie (Journal Of Madrasah Ibtidaiyah Education), 6(1), 133. <https://doi.org/10.32934/Jmie.V6i1.463>
- Rumidjan, Sumanto, Sukanti, & Sugiharti, S. (2017). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Bagi Guru Sekolah Dasar. Abdimas Pedagogi, 1(1), 77–81.
- Safitri, R. W., Primiani, C. N., & Hartini, H. (2018). Pengembangan Media Flashcard Tematik Berbasis Permainan Tradisional Untuk Kelas Iv Sub Tema Lingkungan Tempat Tinggalku. Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran, 8(1), 1. <https://doi.org/10.25273/Pe.V8i1.1332>
- Sajidan, S., Saputro, S., Perdana, R., Atmojo, I. R. W., & Nugraha, D. A. (2020). Development Of Science Learning Model Towardsajidan, S., Saputro, S., Perdana, R., Atmojo, I. R. W., & Nugraha,

- D. A. (2020). Development Of Science Learning Model Towards Society 5.0: A Conceptual Model. *Journal Of Physics: Conference Series*, 1511(1), 0–9. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1511/1/012124>
- Setyawan, F., & Prasetyo, P. W. (2021). Pelatihan Literasi Dan Numerasi Guru Matematika Smp Bertipe Asesmen Kompetensi Minimum. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Ahmad Dahlan*, 1, 1243–1248.
- Supendi, A., & Nurjanah. (2019). Society 5 . 0 : Is It High-Order Thinking ? The 2nd International Conference On Elementary Education, 2, 5–10.
- Tarihoran, E. Y., Sinulingga, S. R., & Embun, M. (2022). Realisasi Strategis Pembelajaran Biologi Berbasis Ict (Information And Comunnication Technology) Dengan Penerapan Kerangka Kerja Berbasis Keterampilan Abad 21. *Prosiding Pbxpo 2022*.
- Umkabu, T. (2022). Strengthening Hots Thinking In Islamic Education. *Potensia: Jurnal Kependidikan Islam*, Vol. 8(No. 2).