

WORKSHOP PENGENALAN APLIKASI PENDUKUNG PEMBELAJARAN BAGI GURU SD IT AR-RISALAH SAMARINDA

Achmad Maulana¹

¹IKIP PGRI KALTIM, Samarinda, Indonesia
maulanasmd94@gmail.com

Abstrak: Pendidikan pada dasarnya merupakan sebuah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Teknologi juga sebagai alat untuk pemanfaatan pengetahuan dan ilmu pengetahuan. Teknologi pun memasuki berbagai bidang dalam kehidupan manusia untuk meningkatkan efektivitas suatu produksi ataupun kegiatan untuk penggunaannya. Dunia pendidikan pun tidak luput dari integrasi teknologi dalam rangka efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran memiliki manfaat yang besar guna dalam memudahkan siswa untuk mempelajari materi pelajaran. Dalam rangka peningkatan kemampuan guru SD IT Ar-Risalah Samarinda dalam memanfaatkan teknologi, dimana akan diadakan pelaksanaan pelatihan pengenalan aplikasi pendukung pembelajaran di sekolah. Sehingga nantinya mereka dapat memaksimalkan penyampaian suatu arus informasi pembelajaran kepada peserta didik. Tujuan dalam kegiatan ini adalah untuk memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran di kelas, termasuk dalam membuat sebuah LMS (Learning Management System) sederhana yang memanfaatkan fitur dalam Google. Dari kegiatan pengabdian pada masyarakat ini dapat disimpulkan bahwa, Dengan adanya pengenalan aplikasi pendukung pembelajaran, maka peserta diharapkan menjadi lebih kreatif dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik.

Kata Kunci: Pendidikan, Aplikasi, Informasi.

Abstract: *Education is basically a conscious and planned effort to create a learning atmosphere and learning process so that students actively develop their potential. Technology is also a tool for the use of knowledge and science. Technology also enters various fields in human life to increase the effectiveness of a production or activity for its users. The world of education is also inseparable from the integration of technology in the context of learning effectiveness and efficiency. The use of technology as a learning medium has great benefits in making it easier for students to learn the subject matter. In order to increase the ability of SD IT Ar-Risalah Samarinda teachers in utilizing technology, there will be an introduction to learning support application training in schools. So that later they can maximize the delivery of a flow of learning information to students. The purpose of this activity is to utilize technology in classroom learning, including in creating a simple LMS (Learning Management System) that utilizes features in Google. From this community service activity, it can be concluded that, With the introduction of learning support applications, participants.*

Keywords: *Education, Applications, Information.*

Pendahuluan

Pendidikan pada dasarnya merupakan sebuah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Pembelajaran secara daring telah menjadi tuntutan dunia pendidikan sejak beberapa tahun terakhir ini seiring dengan kemajuan perkembangan

informasi teknologi yang semakin pesat (Pradipta, 2020).

Seiring dengan berjalannya waktu dan berkembangnya zaman yang ditandai dengan pesatnya produk dan penggunaan teknologi informasi, konsepsi dalam penyelenggaraan kegiatan pembelajaran telah bergeser pada upaya perwujudan pembelajaran yang modern, teknologi masuk ke dalam pendidikan, teknologi ialah bentuk kemajuan alat bantu untuk memudahkan pekerjaan, terlebih lagi pada saat ini kita telah memasuki era revolusi industri 4.0, yang mengharuskan kita untuk inovatif dalam memanfaatkan teknologi.

Teknologi juga sebagai alat untuk pemanfaatan pengetahuan dan ilmu pengetahuan. Teknologi pun memasuki berbagai bidang dalam kehidupan manusia untuk meningkatkan efektivitas suatu produksi ataupun kegiatan untuk penggunaannya. (Maulana, 2019) Perkembangan teknologi di era millennial ini telah mempengaruhi semua aspek kehidupan. Dunia pendidikan pun tidak luput dari integrasi teknologi dalam rangka efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran memiliki manfaat yang besar guna dalam memudahkan siswa untuk mempelajari materi pelajaran. (Handarini & Wulandari, 2020) Teknologi dapat dimanfaatkan dalam kegiatan proses belajar mengajar, yang dapat dikatakan merupakan pergantian dari cara konvensional menjadi ke modern.

Inovasi pembelajaran memberikan banyak kemudahan, serta sebagai cara baru dalam melakukan aktifitas manusia. (Nurdyansyah, 2017) Khusus dalam bidang teknologi, masyarakat sudah menikmati banyak manfaat yang dibawa oleh inovasi-inovasi yang telah dihasilkan dalam dekade terakhir ini. Namun demikian, walaupun pada awalnya diciptakan untuk menghasilkan manfaat positif, di sisi lain juga memungkinkan digunakan untuk hal yang negatif. Teknologi Pendidikan dapat mengubah cara pembelajaran yang konvensional menjadi nonkonvensional. Teknologi pendidikan seringkali diasumsikan dalam persepsi yang mengarah semata-mata pada masalah elektronika atau peralatan teknis saja, padahal teknologi pendidikan mengandung pengertian yang sangat luas.

Berdasarkan hal tersebut dan dalam rangka peningkatan kemampuan guru SD IT Ar-Risalah Samarinda dalam memanfaatkan teknologi, dimana akan diadakan pelaksanaan pelatihan pengenalan aplikasi pendukung pembelajaran di sekolah. Sehingga nantinya mereka dapat memaksimalkan penyampaian suatu arus informasi pembelajaran kepada peserta didik. (Santoso, 2019) Media memiliki peranan penting dalam pembelajaran. Dengan memiliki media pembelajaran yang menarik diharapkan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran lebih antusias lagi.

Adapun tujuan dalam kegiatan ini adalah untuk memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran di kelas, termasuk dalam membuat sebuah LMS (*Learning Manajement System*) sederhana yang memanfaatkan fitur dalam *Google*.

Metode

Masyarakat yang menjadi sasaran dalam program ini adalah guru di SD IT Ar-Risalah Samarinda yang beralamat di Jl. P.Suryanata Gg. Hikmah Kota Samarinda. Metode yang digunakan untuk kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah *Workshop*/pelatihan secara luring. Kegiatan pelatihan ini dirancang agar peserta dapat memahami secara komprehensif materi yang disampaikan, sehingga dapat diimplementasikan secara aplikatif dalam dunia kerja. Metode kegiatan pelatihan ini dilakukan berdasarkan pendekatan proses pembelajaran teori dan pembelajaran praktek. Perbandingan antara pembelajaran teori dengan pembelajaran praktek berkisar dengan perbandingan sekitar 1 : 2. Metode pelatihan untuk menyampaikan teori, meliputi : ceramah, tanya jawab dan diskusi, sedangkan praktikum terdiri dari metode tanya jawab serta tugas/latihan.

Hasil dan Pembahasan

Hasil yang didapatkan dari kegiatan ini, maka diperoleh hasil temuan sebagai berikut: dari total 14 orang peserta pelatihan, semua peserta masuk dalam kategori bisa mengembangkan aplikasi penunjang proses pembelajaran dengan baik. Termasuk di dalamnya membuat *Learning Manajement System* (LMS) sendiri sesuai dengan bidang mata pelajaran. Termasuk di dalam pelatihan memanfaatkan aplikasi canva untuk membuat presentasi yang menarik bagi peserta didik.



Gambar 1. Flyer kegiatan

Kegiatan berlangsung dengan baik, waktu yang disediakan pun cukup untuk pemberian materi sesi tanya jawab dan praktik langsung membuat LMS sederhana dengan

memanfaatkan fitur dalam Google yaitu Google Sites. Selain itu, pengopersian aplikasi canva untuk pembelajaran juga mendapat perhatian lebih, dikarenakan aplikasi canva juga bisa membantu dalam proses pembelajaran dengan fitur desain powerpont menarik bagi peserta didik. Terlihat pada saat pelatihan berlangsung, peserta mulai menggabungkan media pembelajaran yang telah dibuat menggunakan aplikasi canva dengan LMS yang telah dibuat diawal pelatihan.



Gambar 2. Penjelasan Materi dan Evaluasi Kepada Peserta Pelatihan

Kesimpulan

Dari kegiatan pengabdian pada masyarakat ini dapat disimpulkan bahwa, Dengan adanya pengenalan aplikasi pendukung pembelajaran, maka peserta diharapkan menjadi lebih kreatif dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik. Tentunya dengan memiliki media pembelajaran yang menarik dan dapat disatukandalam LMS atau wadah belajar, maka pembelajaran di kelas baik melalui daring maupun luring dapat tercapai dengan baik. Mengingat besarnya manfaat kegiatan pengabdian pada masyarakat ini, maka selanjutnya perlu Mengadakan pelatihan lanjutan guna membuat peserta Mampu memahami penggunaan teknologi, khususnya Smartphone dalam penyebaran informasi kreatif dan adanya kesinambungan dalam materi ajar yang siswa dapat.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terimakasih dan apresiasi diberikan kepada seluruh pihak yang terlibat dalam penulisan artikel ini, yakni pihak SD IT Ar- Risalah Samarinda dan seluruh informan yang terlibat. Ucapan terimakasih juga diberikan kepada IKIP PGRI Kalimantan Timur yang telah memberikan dukungan hingga artikel ini dapat terselesaikan dengan baik.

Referensi

Handarini, O. I., & Wulandari, S. S. (2020). Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home (SFH) Selama Pandemi Covid 19. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 8(1), 496–503.

- Maulana, A., Pramono, H., & Soegiyanto, S. (2019). Developing Android-based Application of Handball Match Statistics for the Coaches in East Kalimantan. *Journal of Physical Education and Sports*, 8(5), 163-168.
- Nur, M., Pradipta, G. D., & Maliki, O. (2020, December). Efektivitas Pembelajaran Daring Mata Pelajaran Pjok Siswa Kelas Ix Di Mtsn 2 Semarang Selama Pandemi Covid-19. In *Seminar Nasional Keindonesiaan (FPIPSKR)* (Vol. 2, No. 1, pp. 108-125).
- Nurdyansyah, N. (2017). *Sumber Daya dalam Teknologi Pendidikan*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- Santoso, D. A. (2019, October). Peran Pengembangan Media Terhadap Keberhasilan Pembelajaran PJOK di Sekolah. In *Prosiding Seminar Nasional IPTEK Olahraga (SENALOG)* (Vol. 2, No. 1).