

Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Teknologi Informasi dan Komputer Pada Guru Sekolah Dasar

Ni Luh Ratniasih¹, I Gede Harsemadi², I Gst Agung Ayu Uttami Vishnu P³
ratni@stikom-bali.ac.id¹, harsemadi@stikom-bali.ac.id²,
uttamivishnuputri@stikom-bali.ac.id³

^{1,2,3}Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali

Abstract : *Computer Information Technology (ICT)-based teaching materials are one of the demands of schools in developing learning methods. Celuk 1 State Elementary School (SD) is one of the state elementary schools in the Gianyar Regency area. The problem currently occurring in the teaching and learning process is the lack of learning support technology equipment that can be used by teachers, such as LCD projectors. The ability of teachers to create interesting learning materials is still very lacking. Class management and student assignments are currently still carried out simply, namely students work on assignment books and then collect them in class. The aim of this activity is to improve the ability of teachers/tendiks in creating learning materials using Canva, improving teachers' abilities in managing learning using Google Classroom. The method used in this activity is training and direct practice of all the material. The result of this activity is to increase ICT-based learning support facilities by up to 50% from before, 90% of Educators/Teachers are able to create interesting learning materials with the Canva application, 100% of Teachers are able to carry out learning management with Google Classroom.*

Keywords: *bahan ajar, teknologi, sekolah dasar*

Pendahuluan

Dalam era digital saat ini, perkembangan teknologi informasi dan komputer telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang pendidikan. Salah satu tantangan utama yang dihadapi oleh para guru Sekolah Dasar adalah kurangnya pemahaman dan keterampilan dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran (Amelia, 2023; Lailia et al., 2023; Utomo, 2023)

Banyak guru yang masih menggunakan metode pengajaran tradisional dan belum memanfaatkan perangkat teknologi yang ada secara optimal untuk mengembangkan bahan

ajar yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa (Anshori, 2018; Istiqomah et al., 2023; Shalikhah, 2016). Kurangnya pelatihan dan fasilitas pendukung bagi para guru juga menjadi faktor yang menghambat adopsi teknologi dalam pembuatan bahan ajar.

Selain itu, meskipun berbagai aplikasi dan platform pembelajaran berbasis teknologi telah tersedia, banyak guru yang merasa kesulitan dalam penggunaannya, terutama dalam merancang materi pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan siswa di tingkat sekolah dasar (Maskur, 2023; Mawati et al., 2023; Zulaiha et al., 2023). Hal ini menyebabkan ketimpangan dalam kualitas pembelajaran yang diberikan di sekolah-sekolah dasar, terutama di daerah-daerah yang kurang akses terhadap sumber daya teknologi. Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar berbasis teknologi informasi dan komputer bagi guru Sekolah Dasar menjadi penting untuk dilakukan. Melalui pelatihan yang memadai dan pengadaan fasilitas teknologi yang mendukung, diharapkan para guru dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memanfaatkan TIK secara efektif dan efisien.

Sekolah Dasar (SD) Negeri 1 Celuk adalah salah satu sekolah dasar negeri yang berada di wilayah Kabupaten Gianyar, Provinsi Bali. Lokasi SD Negeri 1 Celuk terletak di Jalan Raya Celuk, Br. Tangsub, Desa Celuk, Kecamatan Sukawati. Sekolah ini berdiri sejak 29 Maret 1957. SD Negeri 1 Celuk menempati gedung yang dibangun oleh pemerintah Kabupaten Gianyar di atas tanah seluas 11.900 m². Jumlah peserta didik SD Negeri 1 Celuk pada tahun pelajaran 2022/2023 dari kelas I sampai dengan kelas VI adalah 169 orang. Sekolah memiliki peralatan teknologi pendukung pembelajaran diantaranya 3 Laptop (1 diantaranya rusak) digunakan oleh guru-guru, set Personal Computer digunakan oleh bagian Tata Usaha, 10 set Personal Computer digunakan siswa saat ekstra kurikuler dan 2 LCD digunakan secara bergantian oleh para guru. Kemampuan SDM dalam menggunakan teknologi komputer. Kemampuan SDM dalam menggunakan teknologi komputer diantaranya 20% dari 12 orang guru mampu membuat dokumen dalam Microsoft Word dan 3 orang guru mampu browsing menggunakan internet. Permasalahan yang saat ini terjadi dalam proses belajar mengajar adalah masih kurangnya peralatan teknologi pendukung pembelajaran yang dapat digunakan oleh para guru seperti laptop dan LCD proyektor. Peralatan tersebut tentunya sangat membantu para guru dalam menjelaskan materi agar siswa lebih tertarik dan mudah dalam memahami materi pembelajaran. Hal ini disebabkan terbatasnya peralatan teknologi yang dimiliki oleh SDN 1 Celuk.

Kemampuan para guru dalam membuat materi pembelajaran yang menarik masih

sangat kurang, hal ini disampaikan langsung oleh Ibu Kepala Sekolah saat wawancara. Hanya sekitar 20% guru SD Negeri 1 Celuk yang mampu membuat materi pembelajaran menarik dengan menggunakan Microsoft Power Point, sisanya 80% guru masih menggunakan cara sederhana dalam penyampaian materi yaitu menggunakan buku paket dari sekolah.

Pengelolaan kelas dan tugas siswa saat ini masih dilakukan secara sederhana yaitu siswa mengerjakan pada buku tugas kemudian mengumpulkannya di kelas. Para guru dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komputer dalam pengelolaan kelas yaitu dengan kelas daring. Dengan menggunakan kelas daring, pendidik dapat mengorganisir tugas dan nilai dengan mudah, meningkatkan kolaborasi, dan mendorong komunikasi dalam kegiatan belajar mengajar di satu tempat (Lailatunnahar, 2021; Sholeh & Efendi, 2023; Suhada et al., 2023). Selain itu, kelas daring juga mudah digunakan dan dapat diakses dari mana saja. Dengan kelas daring (Google Classroom), pendidik dapat membuat kelas, membuat materi di kelas, membuat penugasan di kelas, serta mengundang peserta didik di kelas.

Tujuan dari pengabdian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan para guru Sekolah Dasar dalam mengembangkan bahan ajar berbasis Teknologi Informasi dan Komputer (TIK). Dengan pengembangan ini, diharapkan para guru mampu memanfaatkan teknologi dalam menciptakan materi pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital.

Metode

Dalam pelaksanaan pengabdian ini, ada beberapa Langkah Langkah atau metode yang diterapkan oleh tim pengabdian; Pertama, kegiatan sosialisasi dilakukan untuk menyamakan persepsi antara tim pengabdian dan mitra mengenai tujuan program. Sosialisasi ini dilakukan secara daring dan bertujuan memberikan pemahaman kepada mitra mengenai latar belakang dan tujuan kegiatan. Kedua, pengadaan peralatan teknologi pendukung pembelajaran seperti LCD proyektor dilakukan berdasarkan kebutuhan mitra untuk membantu proses belajar mengajar. Ketiga, pelatihan penggunaan Canva diselenggarakan dengan metode praktek langsung dan diskusi, bertujuan untuk meningkatkan kemampuan tenaga pendidik dalam mengembangkan materi pembelajaran. Terakhir, pelatihan penggunaan Google Classroom juga dilakukan dengan metode yang sama, dan ditujukan bagi para guru di Sekolah Dasar Negeri 1 Celuk untuk membantu manajemen pembelajaran secara daring. Kegiatan-kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah mitra.



Gambar 1. Prosedur Kerja Kegiatan

Pembahasan

Kegiatan dilakukan sesuai dengan prosedur kerja. Masing – masing kegiatan dibahas secara lengkap dibawah ini.

a. Sosialisasi Kegiatan

Sosialisasi dilakukan di awal kegiatan pengabdian untuk menyampaikan bahwa kegiatan pengabdian telah lolos dan dibiayai. Pada pertemuan tersebut telah disampaikan informasi – informasi mengenai latar belakang, target, sasaran dan tujuan kegiatan pengabdian. Indikator – indikator tersebut memiliki satu tujuan prinsip, yaitu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mitra dalam membuat atau merancang bahan ajar yang menarik. Kegiatan sosialisasi dilakukan secara luring yang dihadiri kepala sekolah dan perwakilan guru.

b. Pengadaan Barang/Alat

Berdasarkan hasil analisa dan diskusi dengan mitra pada saat sosialisasi, terdapat beberapa peralatan yang dibutuhkan untuk membantu pembelajaran berbasis TIK. Kegiatan penyerahan barang/alat dilakukan pada bulan keempat. Pengadaan barang yang diberikan berupa LCD Proyektor. Pada saat kegiatan penyerahan dan pelatihan alat dilakukan dokumentasi seperti Gambar 2.



Gambar 2. Penyerahan Barang/Alat

c. Pelatihan Penggunaan Canva

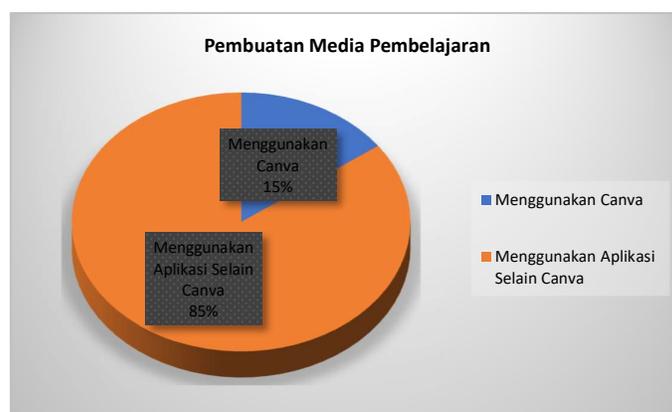
Canva merupakan salah satu tools desain grafis yang digunakan dalam pembuatan desain kreatif. Pada kegiatan ini dilaksanakan pelatihan pengenalan canva dan pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan Canva bagi guru-guru SD Negeri 1 Celuk. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan peserta dalam pembuatan media pembelajaran menggunakan Canva. Kegiatan pelatihan dilakukan dengan metode ceramah interaktif dan praktek. Peserta membawa kelengkapan laptop pada saat pelatihan agar dapat melakukan praktek secara langsung. Kegiatan pelatihan diikuti sebanyak 10 guru yang merupakan guru – guru tetap di SD Negeri 1 Celuk. Beberapa dokumentasi yang diambil pada saat kegiatan dapat dilihat pada Gambar 3. Antusiasme peserta pelatihan cukup tinggi karena diberikan pengetahuan baru yang dapat mendukung tugas sehari – hari di sekolah.



Gambar 3. Pelatihan Penggunaan Canva

Kegiatan pelatihan dilakukan dengan metode ceramah interaktif dan praktik langsung menggunakan wifi dan laptop yang tersedia di ruang perpustakaan. Sebelum pemaparan materi, guru – guru diberikan kuesioner terkait pengetahuan peserta mengenai Canva dan cara menggunakannya dalam pembuatan media pembelajaran. Selanjutnya pemaparan

materi oleh narasumber berupa pengenalan aplikasi Canva; cara register di Canva; fitur – fitur yang tersedia pada Canva dan praktik pembuatan media pembelajaran menggunakan Canva. Kegiatan ini dibuka oleh Kepala Sekolah Dasar (SD) Negeri 1 Celuk, Ibu Ni Wayan Suwarmini, S.Pd.SD. Kegiatan diawali dengan para peserta diberikan kuesioner untuk mengetahui kemampuan. Pertanyaan kuesioner yang diberikan adalah “Apakah Saudara menggunakan canva saat membuat materi pembelajaran?”. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa hanya 15% guru menggunakan canva dalam membuat materi pembelajaran, sedangkan sisanya 85% menggunakan aplikasi selain canva seperti persentase yang ditunjukkan pada Gambar 4.



Gambar 4. Hasil Persentase Aplikasi yang digunakan Peserta

d. Pelatihan Penggunaan *Google Classroom*

Peserta dalam pelatihan penggunaan google classroom adalah seluruh guru di SD N 1 Celuk baik guru wali ataupun guru mata pelajaran. Masing – masing guru diinformasikan agar menggunakan handphone android atau laptop sendiri saat pelatihan. Materi yang diberikan adalah cara membuka *google classroom* di Laptop, berikut cara membuka *Google Classroom* melalui laptop atau komputer :

1. Buka situs classroom.google.com, kemudian klik buka Classroom.
2. Masukkan alamat email yang telah terhubung pada akun Classroom Anda, lalu pilih Berikutnya.
3. Masukkan kata sandi atau password, lalu klik berikutnya.
4. Jika Anda mendapatkan pesan selamat datang, tinjaulah pesan tersebut, dan klik terima.

5. Saat menggunakan akun G Suite for Education, klik Saya Seorang Siswa (jika anda seorang siswa) dan Saya Seorang Pengajar (jika Anda seorang pengajar). Namun, jika menggunakan akun Google pribadi, maka tidak akan ada pilihan ini.
6. Klik mulai.

Cara membuka *Google Classroom* dari *Smartphone* :

1. Klik Classroom pilih mulai ketuk tambahkan akun > Oke.
2. Masukkanlah alamat email akun *Classroom*, lalu pilih Berikutnya.
3. Masukkan kata sandi atau password, lalu klik berikutnya.
4. Jika mendapatkan selamat datang, tinjaulah pesan tersebut dan ketuk terima tinjau persyaratan layanan dan kebijakan privasi, lalu klik saya setuju jika anda menggunakan akun g suite for education, klik saya seorang siswa (jika seorang siswa) dan saya seorang pengajar (jika seorang pengajar).

Kegiatan pelatihan dilakukan dengan metode ceramah interaktif dan praktek, salah satu hasil praktik dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Hasil Latihan Google Classroom

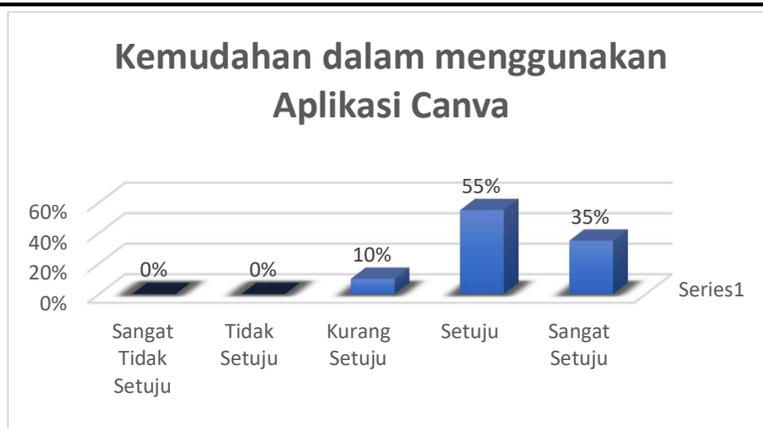
Beberapa dokumentasi yang diambil pada saat kegiatan dapat dilihat pada Gambar 6 berikut ini.



Gambar 6. Dokumentasi Kegiatan

4.3. Luaran Kegiatan dan Luaran Pengabdian

Berdasarkan kegiatan pengadaan barang/alat terdapat penambahan sarana pendukung pembelajaran berbasis TIK berupa 1 LCD proyektor. Pihak sekolah memiliki 2 LCD proyektor sebelum kegiatan pengabdian, sehingga saat ini terdapat 3 alat pendukung pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa terdapat penambah sarana pendukung pembelajaran berbasis TIK sebesar 50% dari sebelumnya. Berdasarkan kegiatan pelatihan penggunaan canva yang dilakukan, luaran kegiatan diukur melalui sebuah kuesioner. Survei terhadap peserta dilakukan dari aspek kemudahan dalam menggunakan aplikasi Canva dalam pembuatan media pembelajaran. Sebanyak 10% menjawab kurang setuju, 55% setuju dan 35% peserta menjawab sangat setuju seperti ditunjukkan pada Gambar 7. Terlihat bahwa sebagian besar peserta pelatihan mampu mengikuti materi pelatihan yang diberikan.



Gambar 7. Hasil Survey Pemahaman

Tantangan yang dihadapi oleh pelaksana pada saat kegiatan adalah terdapat beberapa peserta pelatihan yang baru pertama kali menggunakan komputer, sehingga cukup sulit mengajarkan peserta menggunakan canva dalam membuat materi. Strategi untuk menghadapi hal tersebut adalah, kami mengelompokkan peserta berdasarkan kemampuan agar lebih efektif dan efisien dalam pelaksanaan.

Praktik baik dalam kegiatan ini adalah peserta berperan aktif dalam memberikan informasi terkait kondisi sekolah saat ini. Pada kegiatan pelatihan, mitra mempersiapkan peserta dan tempat yang akan digunakan dalam pelatihan. Mitra juga mempersiapkan peralatan yang akan digunakan saat kegiatan pelatihan berlangsung. Peserta sangat antusias mengikuti kegiatan pelatihan dan berhasil membuat suatu materi pembelajaran sesuai mata pelajaran yang diajarkan.

Kesimpulan

Berdasarkan kegiatan pengabdian yang telah berlangsung maka dapat diambil beberapa kesimpulan yaitu (a) pihak sekolah memiliki 2 LCD proyektor sebelum kegiatan pengabdian, setelah kegiatan pengabdian terdapat 3 alat pendukung pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa terdapat penambah sarana pendukung pembelajaran berbasis TIK sebesar 50% dari sebelumnya; (b) meningkatnya pengetahuan mitra dalam penggunaan Canva dalam pembuatan materi sebesar 90%.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih kami ucapkan kepada Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali karena

telah membiayai kegiatan pengabdian ini, serta 3. Ibu Ni Wayan Suwarmi, S.Pd.SD selaku Kepala Sekolah yang telah memberi kesempatan kepada pelaksana pengabdian masyarakat untuk memberikan pelatihan.

Daftar Pustaka

- Amelia, U. (2023). Tantangan pembelajaran era society 5.0 dalam perspektif manajemen pendidikan. *Al-Marsus: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(1), 68–82.
- Anshori, S. (2018). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi sebagai media pembelajaran. *Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKn Dan Sosial Budaya*, 2(1).
- Istiqomah, N., Lisdawati, L., & Adiyono, A. (2023). Reinterpretasi Metode Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam: Optimalisasi Implementasi dalam Kurikulum 2013 di Madrasah Aliyah. *IQRO: Journal of Islamic Education*, 6(1), 85–106.
- Lailatunnahar, T. (2021). Penerapan Metode Pembelajaran Project Based Learning Guna Meningkatkan Hasil Belajar IPA di Masa Pandemi Covid 19 pada Siswa Kelas VII. 1 di SMP Negeri Binaan Khusus Kota Dumai. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1084–1094.
- Lailia, S. A., Fatimah, S., Seftiana, A. F., Ayu, S., & Rista, V. N. (2023). Mengintegrasikan teknologi digital dalam pembelajaran di MI/SD pada era revolusi industri 5.0. *SIGNIFICANT: Journal Of Research And Multidisciplinary*, 2(01), 10–19.
- Maskur, M. (2023). Dampak pergantian kurikulum pendidikan terhadap peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (JKIP)*, 1(3), 190–203.
- Mawati, A. T., Hanafiah, H., & Arifudin, O. (2023). Dampak pergantian kurikulum pendidikan terhadap peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Primary Edu*, 1(1), 69–82.
- Shalikhah, N. D. (2016). Pemanfaatan aplikasi Lectora Inspire sebagai media pembelajaran interaktif. *Cakrawala: Jurnal Studi Islam*, 11(1), 101–115.
- Sholeh, M. I., & Efendi, N. (2023). Integrasi teknologi dalam manajemen pendidikan islam: meningkatkan kinerja guru di era digital. *Jurnal Tinta: Jurnal Ilmu Keguruan Dan Pendidikan*, 5(2), 104–126.
- Suhada, S., Amali, L. N., Katili, M. R., Mongilong, M. F., Anwar, R. A., Hamlina, R. Y., Wibowo, S. F., & Sudirman, R. (2023). Pelatihan E-Learning Menggunakan LMS Google Classroom Bagi Guru SMAN 1 Bolangitang. *Empiris Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 1(2), 9–14.
- Utomo, F. T. S. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital Di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 3635–3645.
- Zulaiha, S., Meisin, M., & Meldina, T. (2023). Problematika guru dalam menerapkan kurikulum merdeka belajar. *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 9(2), 163–177.