



Digitalisasi Konten Pembelajaran di SMA Negeri 1 Petang, Bali

Ketut Queena Fredlina¹, Putri Anugrah Cahya Dewi²

^{1,2}STMIK Primakara, Indonesia

E-mail: queena@primakara.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 2022-06-20 Revised: 2022-07-28 Published: 2022-08-01 Keywords: <i>Learning Media;</i> <i>Digitization;</i> <i>Learning Content.</i>	The Covid-19 pandemic and the rapid development of technology have changed the way people live and work. The presence of technology as part of the needs of the community further reinforces insight into technology. The use of technology in education must be seen as one way to encourage the improvement of the quality of education in this era. The rapid advancement of digital technology supports digital-based learning. All the information needed can be obtained easily, anytime and anywhere. It's just how the teacher is able to manage it to be used as learning content. The outbreak of the Covid-19 virus is not an obstacle to learning. As an effort to find the ideal learning solution in digital, we held a training on Digitizing Learning Content at SMA Negeri 1 Petang.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2022-06-20 Direvisi: 2022-07-28 Dipublikasi: 2022-08-01 Kata kunci: <i>Media Pembelajaran;</i> <i>Digitalisasi;</i> <i>Konten Pembelajaran.</i>	Adanya pandemi Covid-19 dan pesatnya teknologi telah mengubah cara masyarakat beraktivitas dan bekerja. Kehadiran teknologi sebagai bagian dari kebutuhan masyarakat semakin mempertegas wawasan terhadap teknologi. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan harus dipandang sebagai salah satu cara untuk mendorong peningkatan kualitas pendidikan dalam era ini. Kemajuan teknologi digital yang sangat pesat mendukung pembelajaran berbasis digital. Segala informasi yang dibutuhkan dapat diperoleh dengan mudah, kapanpun dan dimanapun. Tinggal bagaimana guru mampu mengelolanya untuk dimanfaatkan sebagai konten pembelajaran. Mewabahnya virus covid-19, tidak menjadi halangan untuk dapat belajar. Sebagai upaya mencari solusi pembelajaran yang ideal di digital, kami mengadakan pelatihan mengenai Digitalisasi Konten Pembelajaran di SMA Negeri 1 Petang.

I. PENDAHULUAN

Pasca pandemi merupakan era baru di dunia yang mempengaruhi berbagai sektor di dunia, termasuk di antaranya adalah pendidikan. Pendidikan merupakan salah satu hal krusial, dalam *new normal*, mungkin kegiatan pembelajaran tradisional akan dibatasi, dan muncul kekhawatiran tentang efektivitas kegiatan belajar dengan model yang baru ini, pandemi memberi pembatasan ruang dan waktu terhadap berbagai kegiatan rutin dalam system pembelajaran, berbagai dampak terjadi salah satunya adalah menurunnya motivasi belajar siswa. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan harus dipandang sebagai salah satu cara untuk mendorong peningkatan kualitas pendidikan dalam era ini, kejadian seperti ini menuntut peserta didik dan juga tenaga pendidik harus belajar dan melakukan pembelajaran secara online atau daring atau jarak jauh tetapi dengan ketercapaian dan tujuan pendidikan yang tetap berkualitas dan bermutu. Dalam menghadapi perkembangan teknologi yang sangat cepat, literasi digital merupakan kunci dan fondasi utama yang harus

dimiliki, pada pembelajaran jarak jauh, guru maupun orang tua perlu memiliki satu pemahaman literasi digital, kejadian seperti ini menuntut peserta didik dan juga tenaga pendidik harus belajar dan melakukan pembelajaran secara online atau daring atau jarak jauh tetapi dengan ketercapaian dan tujuan pendidikan yang tetap berkualitas dan bermutu. Kemajuan teknologi digital yang sangat pesat, mendukung pembelajaran berbasis digital, segala informasi yang dibutuhkan dapat diperoleh dengan mudah, kapanpun dan dimanapun, tinggal bagaimana guru mampu mengelolanya untuk dimanfaatkan sebagai konten pembelajaran, mewabahnya virus covid-19, tidak menjadi halangan untuk dapat belajar.

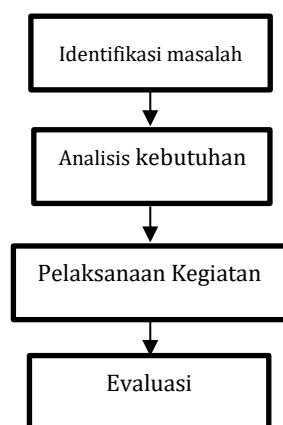
Pembelajaran digital adalah sebuah penerapan konten pembelajaran yang berbasis digital, pembelajaran dengan membuat konten-konten digital memfasilitasi peserta didik belajar lebih luas dan lebih banyak. Melalui fasilitas yang disediakan, pembelajaran dapat dilakukan kapan dan dimana saja tanpa terbatas oleh jarak, ruang, dan waktu. Materi pembelajaran yang dipelajari

lebih fleksibel, tidak saja dalam bentuk verbal, akan tetapi lebih variatif seperti teks, visual, audio, dan gerak. Sektor Pendidikan menjadi prioritas untuk ditingkatkan, meskipun telah diperbolehkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan untuk melangsungkan pembelajaran tatap muka, namun pembelajaran pasca pandemi yang belum memulihkan cara belajar normal akan berdampak pada kualitas pembelajaran. Upaya yang dapat dilakukan untuk tetap menjaga kualitas tersebut adalah pengembangan pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik, pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik dapat dilakukan dengan membangun sistem pembelajaran yang memungkinkan peserta didik memiliki kemampuan untuk belajar lebih menarik, interaktif, dan bervariasi, namun tidak semua pendidik memiliki motivasi yang sama dalam melakukan proses pembelajaran berbasis digital. Ada banyak website yang bisa membantu guru-guru untuk bisa membuat pelajaran menjadi lebih menyenangkan, namun tidak banyak yang memberikan kemudahan bagi guru-guru untuk bisa sekaligus melakukan assessment untuk melihat apakah siswa telah mengerti dengan materi yang diajarkan, padahal inilah menjadi inti dari media pembelajaran, untuk membantu anak agar lebih paham dengan materi yang diajarkan, sebagai upaya mencari solusi pembelajaran yang ideal di era digital, kami mengadakan pelatihan mengenai Digitalisasi Konten Pembelajaran di SMA Negeri 1 Petang.

II. METODE

1. Metode Penerapan Kegiatan

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini diuraikan dalam beberapa tahapan yang dilakukan berdasarkan prioritas permasalahan yang dihadapi oleh mitra, adapun alur pelaksanaan kegiatan PKM ini dapat dilihat pada Gambar dibawah ini:



Gambar 1. Alur Pelaksanaan Kegiatan

Adapun penjelasan dari alur diatas:

a) Identifikasi Masalah

Pada tahap pertama, identifikasi masalah dilakukan dengan tujuan mengetahui permasalahan yang dialami oleh mitra sehingga nantinya dapat diberikan solusi yang sesuai dan dibutuhkan, adapun masalah yang dihadapi oleh mitra antara lain: permasalahan di bidang teknologi, adanya beberapa teknologi yang belum fasih digunakan sehingga cenderung menghambat dalam digitalisasi konten pembelajaran, selain itu diperlukannya pelatihan secara konsisten agar digitalisasi konten pembelajaran dapat dilakukan dengan lebih mudah. Refrensi yang kurang mengenai konten-konten media pembelajaran membuat susah pengembangan dan menjadikan belum adanya pembelajaran secara efektif.

b) Analisis Kebutuhan

Tahap kedua yang dilakukan dalam melaksanakan pengabdian masyarakat adalah menganalisa kebutuhan mitra, dalam tahap ini dibutuhkan koordinasi dan pengumpulan bahan-bahan materi. Selanjutnya dilakukan penyusunan modul pelatihan digitalisasi konten pembelajaran.

c) Pelaksanaan Kegiatan

Pada tahap ini dilakukan pelaksanaan kegiatan pelatihan digitalisasi konten pembelajaran dengan peserta seluruh guru pengajar di SMA Negeri 1 Petang.

d) Evaluasi

Pada tahap ini akan diadakan pemantauan dan beberapa tes untuk mengetahui pemahaman materi dan tolak ukur keberhasilan dari kegiatan pengabdian ini.

2. Peserta Kegiatan

Peserta yang hadir dan ikut dalam kegiatan ini adalah seluruh guru di SMA Negeri 1 Petang.

3. Waktu dan Tempat Kegiatan

Kegiatan ini dilaksanakan pada bulan Juni 2022 di Aula SMA Negeri 1 Petang.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sasaran dari kegiatan PKM ini, adalah meningkatkan kemampuan dalam penggunaan teknologi dalam pembuatan media pembelajaran dan digitalisasi konten pembelajaran, berdasarkan dari

permasalahan yang disebutkan pada latar belakang di atas, solusi yang dapat diberikan adalah pelatihan dalam penerapan teknologi sebagai media pembelajaran. Seperti yang diketahui, *new normal* mengharuskan para pengajar untuk lebih kreatif dalam memberikan pembelajaran terhadap peserta didik, dan hal ini mungkin akan sulit dicapai jika tidak ada pemahaman yang cukup dalam pemahaman teknologi. Tahap awal yang dilakukan adalah proses perencanaan, yang dilakukan pada tahap ini adalah peninjauan ke sekolah SMA Negeri 1 Petang mengenai hal yang dibutuhkan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Setelah tahap ini dilakukan, hal yang perlu dilakukan selanjutnya adalah menentukan jadwal pelaksanaan, media yang akan digunakan, serta materi pelatihan. Tahap selanjutnya adalah pelaksanaan kegiatan, pada tahap ini dilakukan pelatihan mengenai peran dari media dan bagaimana memanfaatkan teknologi untuk membuat media yang menarik, selain itu diberikan pula website yang dapat membantu guru-guru untuk membuat proses belajar mengajar agar menjadi lebih menarik, dan dapat membantu guru-guru untuk bisa melakukan *assessment* hasil belajar siswa dengan cara yang menyenangkan.

Adapun pemahaman yang diberikan dalam pelatihan adalah media pembelajaran yang memiliki fungsi sebagai perantara untuk mencapai tujuan pembelajaran serta memiliki peran untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa sehingga siswa tidak mudah bosan dalam mengikuti proses pembelajaran. Para peserta memahami pentingnya pembuatan konten pembelajaran berbasis digital karena pembelajaran dengan membuat konten-konten digital ini dapat memfasilitasi peserta didik belajar lebih luas dan lebih banyak, melalui fasilitas yang disediakan, pembelajaran dapat dilakukan kapan dan dimana saja tanpa terbatas oleh jarak, ruang, dan waktu, contoh media pembelajaran yang dapat digunakan adalah berupa *games*. *Games* dipercaya dapat meningkatkan minat belajar dari para siswa, beberapa website yang dapat digunakan dalam pembuatan *games* antara lain: Educandy, Kahoot, Quizizz, dan Mentimeter. *Games* tersebut memperhatikan ketepatan jawaban dan waktu pengerjaan, ada banyak template dan jenis permainan yang dapat dipilih sesuai dengan kebutuhan pengguna. Selain *games* diatas, terdapat website yang dapat digunakan oleh para guru untuk melakukan penilaian agar dapat melihat apakah siswa telah mengerti dengan materi yang diajarkan. Hal ini merupakan inti dari media

pembelajaran, yaitu untuk membantu siswa agar lebih paham dengan materi yang diajarkan, adapun website yang dapat membantu guru dalam melakukan penilaian, yaitu:

1. Wordwall.

Wordwall merupakan media pembelajaran interaktif yang bisa digunakan secara online, atau bisa mencetak medianya dan memberikan ke siswa secara offline, bagusnya siswa tidak perlu membuat akun untuk dapat menggunakan permainan maupun materi yang disiapkan oleh guru, permainan dapat diakses melalui laptop maupun browser *smartphone*. Tampilannya sederhana, menu-menunya juga cukup mudah untuk dipahami, di Beranda website tersedia template serta instruksi bagaimana cara menggunakannya. Fitur yang disediakan antara lain:

- a) Create Activity, untuk membuat permainan atau materi baru, banyak template aktivitas yang bisa digunakan.
- b) Community untuk mencari games atau materi yang sudah dibuat oleh pengguna lain. Games tersebut bisa disesuaikan dengan kebutuhan kita.
- c) My Activities, digunakan untuk melihat permainan/materi yang sudah pernah kita buat sebelumnya. Kita bisa membuat folder untuk mengelompokkan materi-materi yang sudah dibuat.
- d) My result merupakan fitur untuk melihat hasil atau skor peserta yang mengerjakan permainan. Fitur ini yang digunakan guru untuk meninjau sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan

2. Wizer.me

Wizer.me merupakan media pembelajaran interaktif yang juga bisa diakses secara online, untuk dapat menggunakan wizer, guru dan siswa harus memiliki akun, wizer memiliki tampilan yang dinamis dan juga menarik untuk dilihat, fitur yang disediakan di wizer.me antara lain:

- a) Community, dimana fitur untuk mencari berbagai worksheet yang telah dibuat oleh pengguna lainnya. Worksheet tersebut bisa digunakan untuk kelas masing-masing. Kita bisa mencari topik yang diinginkan, tinggal disesuaikan dengan kebutuhan.
- b) Worksheet, merupakan fitur untuk melihat dan membuat lembar kerja baru. Kita bisa mengatur dan mengelompokkan worksheet menggunakan folder-folder. Untuk membuat lembar kerja baru, kita bisa klik

create new worksheet. Banyak template yang bisa digunakan.

- c) Fitur learners, merupakan fitur untuk melihat hasil kerja siswa. Di fitur ini kita bisa membuat kelas dan menghubungkannya ke google classroom.

Pada Gambar 2, dapat dilihat proses berlangsungnya kegiatan pelatihan, para guru mempraktikkan langsung membuat lembar kerja di laptop atau *smartphone* masing-masing.



Gambar 2. Pelaksanaan Kegiatan

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan uraian kegiatan diatas, pelaksanaan kegiatan pengabdian telah terlaksana dengan baik. Hasil yang diperoleh dari

kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah membantu para guru di SMAN Negeri 1 Petang untuk membuat proses pembelajaran mengajar menjadi lebih menarik. Para guru dapat membuat media pembelajaran yang membantu meningkatkan motivasi belajar dari para siswa, selain itu para guru juga dapat melakukan penilaian terhadap para siswa dengan cara yang menyenangkan dengan memanfaatkan website-website yang telah tersedia seperti wordwall dan wizer.me, dalam pelaksanaan kegiatan, para peserta antusias terhadap topik pelatihan ini, hal tersebut dapat dilihat dari interaksi yang timbul saat berjalannya kegiatan ini.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, hasil penelitian ini diharapkan untuk kedepannya adalah dilakukan kegiatan serupa mengenai topik-topik yang tentunya bermanfaat bagi para pelaku pendidikan, salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan melakukan kolaborasi kepada berbagai pihak yang terkait untuk dapat meningkatkan kualitas pendidikan menjadi lebih baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Astawa, N.L.P.N., Fredlina, K.Q., & Suminiasih, N.L., (2020), Sosialisasi dan Pelatihan Model Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Proyek dalam Kondisi Pembelajaran Jarak Jauh, Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan, 4 (1).
- Fredlina, K.Q., Juliharta, I G.P.K., Sudiatmika, I.B.K., (2020), Penerapan Teknologi untuk Peningkatan Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar Negeri 3 Munduk, Jurnal PkM MIFTEK, 1(1).
- Fredlina, K.Q., Putri, G.A.M.A., Astawa, N.L.P.N (2021), Penggunaan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Matematika di Era New Normal, Jurnal Karya Abdi Masyarakat, Vol. 5 No.1
- Mulyani, E., Natalliasari, I., Muslim, S.R., (2018), Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Komputer dalam Pembelajaran Matematika, Jurnal Pengabdian Siliwangi, 4 (1)
- Leonard, L. (2016), Kompetensi tenaga pendidik di Indonesia: Analisis dampak rendahnya

kualitas SDM guru dan solusi perbaikannya, *Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 5(3).

Syahrudin, S.,(2020), Menimbang Peran Teknologi dan Guru dalam Pembelajaran di Era COVID-19.

Rani N., Tundjung., Yusuf B.P., Workshop Media Pembelajaran Infografis Bagi Guru Mata Pelajaran Sebagai Media Pembelajaran Alternatif di Madrasah Aliyah Tansyitil Muta'allimiin, *Jurnal Pengabdian Masyarakat Ilmu Keguruan dan Pendidikan*, Hal. 60 –66.

Wisnarni, E., Erviyenni., & Haryati, S. (2016). The Development of Learning Media Based Powtoon on The Subject of Colloid at SMA/MA. Riau: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau.