

Penerapan Video Pembelajaran Daring dan Gamifikasi Untuk Penguatan Kompetensi Guru di SDN 3 Kabila Bone

Ikhsan Hidayat*¹, Yasin Mohamad², Zainuddin Bonok³, Arifin Matoka⁴, Wrastawa Ridwan⁵, Syahrir Abdussamad², Iskandar Zulkarnain Nasibu⁷, Lanto Muhammad Kamil Amali⁸, Ade Irawaty Tolago⁹, Muhammad Yasser Arafat¹⁰

¹²³⁴⁵⁶⁷⁸⁹ Program Studi Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Gorontalo

¹⁰ Program Studi Pendidikan Teknik Mesin, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Gorontalo

*e-mail: ikhsan_hidayat@ung.ac.id¹, yasinmohamad@ung.ac.id², zainudinbonok@ung.ac.id³

Article history

Received: 01-04-2023

Accepted: 04-04-2023

Published: 10-04-2023

Abstrak

Tujuan utama dari kegiatan ini adalah untuk memberikan bekal keilmuan dan keterampilan bagi guru Sekolah Dasar (SD) tentang penerapan model pembelajaran berbasis TIK. Sesuai dengan Permendikbud nomor 37 tahun 2018. Target dalam pelaksanaan kegiatan ini adalah guru SD dapat membuat perangkat pembelajaran berbasis TIK yang mudah dan simple untuk digunakan untuk meningkatkan keilmuan dan keterampilan peserta pelatihan, sehingga akan berdampak positif pada peningkatan keterampilan, dan hasil belajar siswa. Selain itu, melalui kegiatan ini ditargetkan disusunya perangkat pembelajaran berbasis TIK oleh guru-guru peserta pelatihan dengan menerapkan model pembelajaran berbasis TIK dalam pembelajaran disetiap mata pelajaran di SD. Metodenya adalah dengan melaksanakan pelatihan penerapan model pembelajaran berbasis TIK bagi guru SD di sekitar wilayah pesisir Kabupaten Bone Bolango Provinsi Gorontalo, misalkan penggunaan video pembelajaran menggunakan canva, dan juga terkait gamifikasi untuk pembelajaran. Kegiatan ini diawali dengan pemberian materi dasar terkait media pembelajaran, kemudian dilanjutkan dengan praktik dengan membuat video pembelajaran berbasis canva, dan di akhiri dengan praktik pembuatan media pembelajaran berbasis gamifikasi menggunakan aplikasi wordwall. Kegiatan pengabdian ini diakhiri dengan penanda tanganan Implementasi Agreement antara program studi Teknik elektro dengan SDN 3 Kabila Bone Kabupaten Bone Bolango.

Kata kunci: Media; Pembelajaran; Video; Gamifikasi

Abstract

The main objective of this activity is to provide knowledge and skills to primary school teachers on the implementation of ICT-based learning models. In accordance with the Ministerial Regulation number 37 of 2018. The target of this activity is for primary school teachers to create TIK-based learning tools that are easy and simple to use to improve the knowledge and skills of the training participants, which will have a positive impact on improving student skills and learning outcomes. In addition, through this activity, the creation of TIK-based learning tools by participating teachers is targeted by applying TIK-based learning models in learning for each subject in primary school. The method is by conducting training on the implementation of ICT-based learning models for primary school teachers in the coastal areas of Bone Bolango Regency, Gorontalo Province, such as the use of learning videos using Canva, and also related to gamification for learning. This activity begins with the provision of basic material related to learning media, followed by practice in creating Canva-based learning videos, and ends with practice in creating gamification-based learning media using the Wordwall application. This community service activity ends with the signing of an Implementation Agreement between the Electrical Engineering study program and SDN 3 Kabila Bone, Bone Bolango Regency.

Keywords: Media; Learning; Video; Gamification

1. PENDAHULUAN

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) semakin banyak digunakan sebagai alat pembelajaran di sekolah dasar Indonesia. Pemerintah telah menekankan pentingnya mengintegrasikan TIK dalam kurikulum untuk mempersiapkan siswa menghadapi era digital. Guru-guru dilatih untuk menggunakan berbagai teknologi seperti komputer, papan tulis interaktif, dan tablet untuk meningkatkan pengalaman belajar. Namun, masih ada tantangan dalam menyediakan akses ke infrastruktur dan sumber daya TIK di beberapa daerah. Meskipun demikian, penggunaan TIK di sekolah dasar berpotensi meningkatkan keterlibatan siswa, berpikir kritis, dan keterampilan pemecahan masalah.

Sebagai amanat internasional terkait hak guru berdasarkan Deklarasi Incheon Tahun 2015 (UNESCO) [1] yaitu: "memastikan bahwa guru dan pendidik diberdayakan, direkrut dengan memadai, terlatih dengan baik, berkualifikasi profesional, termotivasi, dan didukung dalam sistem yang dikelola efisien dan efektif yang memiliki sumber daya yang memadai." Tanggung jawab untuk memenuhi hak guru tanpa terkecuali adalah oleh pemerintah, agar para guru mampu dididik dan dipersiapkan untuk mengajar peserta didik secara kompeten dan profesional. Kompetensi yang harus dimiliki oleh guru erat kaitannya dengan tugas dan profesionalisme yang harus dilakukan oleh guru setiap harinya.

Pengintegrasian TIK ke dalam proses pembelajaran dianggap sebagai keniscayaan dan memerlukan kompetensi yang memadai dari guru untuk memanfaatkannya secara optimal. Kompetensi ini penting untuk dimiliki oleh guru dalam merencanakan, mengembangkan, menerapkan, mengevaluasi, dan menindaklanjuti pembelajaran yang diampu dengan TIK sebagai alat dan pemberi nilai tambah atas setiap aktivitas, seiring dengan pernyataan bahwa "Agar pendidikan dapat bertransformasi untuk mendukung agenda pembangunan berkelanjutan yang baru, 'pendidikan seperti biasa' tidak akan cukup," (GEM Report, 2016) [2].

Pengintegrasian berbagai perangkat teknologi dalam pembelajaran pada abad 21 dilakukan dalam seluruh rangkaian proses interaksi antara siswa dan guru dengan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Teknologi berperan aktif sebagai alat, proses, dan sekaligus sumber untuk belajar dan melaksanakan pembelajaran (Partnership for 21 Century Learning, 2007) [3]. Oleh karena itu, literasi teknologi yang memadai harus dimiliki oleh siswa dan guru pada abad 21 (Drew, 2012; Kereluik, Mishra, Fahnoe, & Terry, 2013; Trust, 2018). Terlebih, pengetahuan, keterampilan, dan kompetensi teknologi yang baik harus dimiliki oleh para calon guru masa depan agar dapat mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran dengan efektif dan efisien (Koehler & Mishra, 2005: 94; Guzman & Nussbaum, 2009; Koehler dkk., 2011: 149) [4].

Potensi yang dimiliki oleh Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) tidak akan pernah membuat peran guru sebagai agen perubahan tergeser. Peran strategis guru dalam menentukan keberhasilan pembelajaran, terutama dalam perubahan sosial dan inovasi, diakui. Bahkan, guru menjadi role model dalam hal ini. Oleh karena itu, adaptasi dan pemanfaatan teknologi secara optimal untuk meningkatkan kualitas pembelajaran harus dilakukan oleh guru, dan guru harus belajar terus-menerus untuk mengikuti perubahan teknologi. Salah satu upaya untuk mendorong perkembangan guru sejalan dengan perkembangan TIK adalah dengan menyelenggarakan penguatan kompetensi guru di sekolah dasar di wilayah pesisir.

Namun saat ini beberapa guru masih belum terlalu mengerti terkait media pembelajaran berbasis TIK, seperti pembuatan video pembelajaran menggunakan internet, dan juga gamifikasi menggunakan media internet. Ini terjadi karena kurangnya pelatihan terkait media pembelajaran berbasis TIK pada jenjang guru SD, maka dari itu kami tim pengabdian merasa terdorong untuk dapat memberikan pelatihan tersebut.

Program Pengabdian UNG bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru di kawasan pesisir terutama dalam pembelajaran tematik berbasis TIK dan UNG, sebagai satu-satunya LPTK di Kawasan Teluk Tomini, berkomitmen penuh dalam mendukung pemerintah pusat dalam menjalankan Permendiknas Nomor 16 Tahun 2007 dan Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018 [5]. Selain itu, UNG juga melakukan pengembangan kurikulum LPTK dan desain kurikulum Pendidikan Profesi Guru untuk menghasilkan para calon guru yang berkualitas.

2. METODE

Metode yang dilakukan adalah mencari sekolah di bagian pesisir untuk dapat di ajak kerjasama (mitra) dengan prodi Teknik elektro, karena Universitas Negeri Gorontalo sedang focus untuk mengadakan Pengabdian kepada masyarakat pada bagian pesisir Provinsi Gorontalo. Setelah mendapatkan mitra, tim Pengabdian melakukan koordinasi dengan mitra, dalam hal ini adalah kepala sekolah SDN 3 Kabila Bone, koordinasi ini meliputi jadwal terkait Pengabdian yang akan dilaksanakan, setelah jadwal sudah di sesuaikan kemudian dilakukan rapat antara tim pengabdian untuk materi yang akan di tampilkan kepada guru-guru mitra. Metode tersebut cukup ampuh seperti pada Pengabdian beberapa tahun sebelumnya yaitu penguatan kompetensi guru dalam implementasi blended learning [6].

Setelah mengetahui materi yang akan di tampilkan, selanjutnya adalah menentukan dosen pemateri yang akan membawakan materi dan juga mahasiswa yang akan mendampingi guru dalam workshop yang akan di adakan. Adapun untuk perlengkapan yang perlu disiapkan oleh mitra dan guru ketika acara berlangsung adalah tempat, dan juga aliran internet untuk dapat mengakses alamat web yang akan di gunakan.

Materi yang akan diberikan dibagi menjadi 2 materi yaitu materi video pembelajaran interaktif berbasis jaringan internet, dalam hal ini menggunakan canva dan materi gamifikasi menggunakan web wordwall. Penjelasannya sebagai berikut :

Canva adalah alat bantu desain dan publikasi online yang didirikan pada tahun 2013 dengan misi untuk memberdayakan semua orang di seluruh dunia agar dapat membuat desain apa pun dan mempublikasikannya di mana pun. Khusus untuk program ini menggunakan program canva untuk Pendidikan. Canva untuk Pendidikan, yaitu (Canva for Education) merupakan paket peningkatan gratis dari Canva yang khusus disediakan untuk Pendidik, Peserta Didik, dan Tenaga Kependidikan jenjang PAUD hingga SMA/SMK/Sederajat untuk mendukung kreativitas dan kolaborasi di kelas.

Untuk gamifikasi kita menggunakan web yang menarik disebut Wordwall. Aplikasi ini khusus dirancang sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian yang menyenangkan bagi murid. Di dalam halaman Wordwall, contoh-contoh hasil kreasi guru juga disediakan sehingga pengguna baru dapat memahami bagaimana berkreasi. Wordwall dapat diartikan sebagai web aplikasi yang digunakan untuk membuat games berbasis kuis yang menyenangkan. Web aplikasi ini cocok untuk merancang dan mereview sebuah penilaian pembelajaran.

Metode yang digunakan adalah dengan melakukan workshop secara langsung, dosen melakukan pengajaran secara langsung disertai dengan praktek menggunakan aplikasi- aplikasi tersebut, kemudian para guru di dampingi oleh mahasiswa, dan dibagian akhir guru akan mengerjakan tugas sebagai syarat untuk mendapatkan sertifikat yang dikeluarkan oleh tim peneliti. Dari hasil kegiatan ini diharapkan para guru dapat menerapkan pembelajaran berbasis video dan gamifikasi kepada para siswa sehingga dapat membantu siswa dalam belajar dan juga dapat meningkatkan minat belajar siswa agar dapat berlomba-lomba mendapatkan prestasi dalam lingkungan sekolah.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Rendahnya keilmuan dan keterampilan pedagogis guru dipengaruhi oleh berbagai hal, diantaranya adalah kurangnya pelatihan-pelatihan di daerah yang bertujuan untuk meningkatkan keilmuan dan keterampilan guru. Hal ini berakibat pada rendahnya mutu pendidikan yang dihasilkan, dalam hal ini rendahnya aktivitas dan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hal tersebut, maka dirasa penting untuk melaksanakan suatu pelatihan melalui pelaksanaan pengabdian pada masyarakat.

Kegiatan ini akan dilaksanakan dengan metode pelaksanaan yang akan diuraikan berikut ini, meliputi pendekatan, prosedur kerja, rencana kegiatan dan partisipasi mitra. Untuk mengatasi masalah yang dihadapi oleh mitra ini akan dilaksanakan suatu kegiatan pelatihan penerapan model pembelajaran tematik berbasis TIK bagi guru SD di sekitar wilayah pesisir Gorontalo. Berikut ini diuraikan metode pendekatan yang akan digunakan untuk menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi oleh mitra PKM.

Kurangnya kegiatan yang diadakan sekolah terkait pengembangan pembelajaran berbasis TIK.

Langkah yang diambil adalah meningkatkan keilmuan dan keterampilan guru tentang model pembelajaran berbasis TIK [6]–[10] yang diharapkan melalui penerapan model ini dapat meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran.

Rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran tematik di sekolah dasar. Langkah yang dapat diambil untuk menyelesaikan masalah ini, diantaranya dengan meningkatkan kompetensi pedagogik guru dalam hal ini keilmuan dan keterampilan guru dalam membuat bahan ajar berbasis TIK yang menarik melalui kegiatan pelatihan ini, Minimnya pemahaman guru SD dalam mengintegrasikan pembelajaran berbasis TIK pada proses pembelajaran

Masalah ini dapat diatasi dengan melakukan pendekatan dalam bentuk penyampaian teori-teori tentang pembelajaran berbasis TIK, termasuk contoh perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan dalam penelitian sebelumnya.

Minimnya pengetahuan dan keterampilan guru SD tentang model pembelajaran berbasis TIK

Untuk mengatasi masalah tersebut, melakukan pendekatan melalui upaya penyampaian materi teori dan praktek langsung terkait dengan aplikasi yang diterapkan secara langsung pada proses pembelajaran. Minimnya pelatihan yang dapat meningkatkan keilmuan dan keterampilan guru dalam hal penerapan model pembelajaran berbasis TIK dalam pembelajaran di SD. Untuk mengatasi masalah tersebut, maka melalui pengabdian mandiri akan dilaksanakan kegiatan asistensi yang bertujuan untuk meningkatkan keilmuan dan keterampilan guru SD tentang penerapan model pembelajaran berbasis TIK.

Keterbatasan sarana dan prasarana pendukung TIK

Untuk mengatasi masalah tersebut, maka melalui pengabdian ini akan memfasilitasi kebutuhan untuk kelancaran kegiatan asistensi guru dalam proses pembelajaran berbasis TIK tersebut.

Kegiatan pelatihan ini direncanakan dilaksanakan selama 2 hari, yaitu pada tanggal 20-21 Oktober 2022. Adapun hasil dari kegiatan ini adalah :

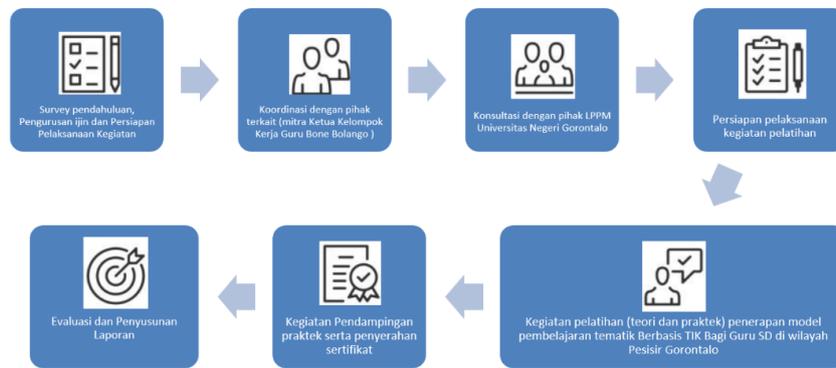
- *Implementasi Agreement (IA)* antara Universitas Negeri Gorontalo yang di wakili oleh Jurusan Teknik Elektro dengan Sekolah Dasar Negeri 3 Kabila Bone untuk mendukung IKU universitas.
- Pengetahuan dan keterampilan guru dalam memahami pembelajaran berbasis TIK, terutama pada aplikasi canva, dan aplikasi wordwall.
- Perangkat pembelajaran berbasis TIK berupa rekaman pembelajaran berbasis cloud menggunakan aplikasi canva.com
- Sertifikat Pemateri dan Sertifikat Peserta.

Jadwal Kegiatan

Tahap akhir keseluruhan kegiatan pengabdian PKM dalam bentuk pelatihan ini adalah pelaksanaan evaluasi dan penyusunan laporan kegiatan. Evaluasi dilakukan dalam rangka mengukur keterlaksanaan kegiatan pelatihan ini, sehingganya kegiatan evaluasi meliputi kegiatan analisis terhadap keseluruhan rangkaian pelaksanaan kegiatan pelatihan dan dilanjutkan dengan penyusunan laporan akhir dan artikel pengabdian. Evaluasi yang dimaksud meliputi :

1. Evaluasi persiapan pelaksanaan kegiatan meliputi kesiapan tempat, peserta serta materi kegiatan pelatihan
2. Evaluasi pelaksanaan kegiatan meliputi evaluasi pelaksanaan kegiatan dan evaluasi kemampuan peserta didik setelah mengikuti kegiatan pelatihan terdiri atas kemampuan menyusun perangkat pembelajaran berbasis TIK dan mempraktekannya dalam proses pembelajaran
3. Evaluasi dalam penyusunan laporan kemajuan, dan laporan akhir.

Rencana pelaksanaan kegiatan pengabdian di Sekolah Dasar Negeri 3 Kabila Bone dapat dilihat pada gambar 1, yang dimulai dari survei lapangan sampai kegiatan pendampingan berupa praktek langsung serta evaluasi.



Gambar 1. Diagram alir kegiatan PKM

Persiapan kegiatan yang dilakukan oleh tim pengabdian di Sekolah Dasar Negeri 3 Kabila Bone diawali dengan sambutan baik dari ketua tim pengabdian dan oleh pihak mitra dalam hal ini kepala Sekolah Dasar Negeri 3 Kabila Bone yang didokumentasikan pada gambar 2 dan selanjutnya dilanjutkan dengan acara workshop.



Gambar 2. Acara pembukaan, di hadiri oleh ketua Jurusan Teknik Elektro dan Kepspek



Gambar 3. Proses penyampaian materi



Gambar 4. Guru-guru focus dengan pemberian materi dari narasumber



Gambar 5. Proses penandatanganan IA



Gambar 6. Hasil penandatanganan IA



Gambar 7. Acara penutupan workshop

Penyampaian materi yang diperlihatkan pada gambar 3 mengenai penguatan kompetensi guru dalam penerapan pembelajaran berbasis TIK. Mitra dalam hal ini guru saat menerima materi diperlihatkan pada gambar 4. Setelah acara workd shop selesai dilanjutkan dengan penandatanganan dari ketua tim pengabdi dan kepala sekolah SDN 3 Kabila Bone yang diperlihatkan pada gambar 5 dan gambar 6. Selanjutnya adalah sesi foto bersama setelah acara selesai diperlihatkan pada gambar 7.

4. KESIMPULAN

Secara umum dimana SDN 3 Kabila Bone sangat mengapresiasi dan sangat bersyukur terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan dapat dikembangkan pada kegiatan-kegiatan selanjutnya. Kemudian setelah itu dapat meningkatkan kemampuan dan keterampilan guru dalam pelaksanaan pembelajaran pada sekolah SDN 3 Kabila Bone, Provinsi Gorontalo. Kemudian untuk sarannya adalah untuk memudahkan pelaksanaan pelatihan ini, sebaiknya seluruh guru Sekolah bisa hadir semuanya. Untuk memantapkan pembelajaran berbasis TIK, diperlukan serial pelatihan khususnya terkait dengan teknis penerapan pembelajaran berbasis TIK, serta aspek Teknik lainnya. Untuk pengembangan kedepan agar terjalin kerja sama yang baik, komunikasi harus tetap terjalin, apabila terdapat pengetahuan yang belum diketahui dapat ditanyakn secara daring ke pemateri.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Fakultas Teknik UNG yang telah memberi dukungan *financial* terhadap pengabdian ini, dan SDN 3 Kabila Bone sebagai mitra dalam workshop ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Suratman, D. Afyaman, and R. Rakhmasari, "Pembelajaran berbasis TIK terhadap hasil belajar matematika dan motivasi belajar matematika siswa," *J. Anal.*, vol. 5, no. 1, pp. 41–50, 2019, doi: 10.15575/ja.v5i1.4828.
- [2] Wiji, Liliyasi, and S. Mulyani, "Implementasi Model Pembelajaran Berbasis TIK untuk Mengembangkan Model Mental Mahasiswa Calon Guru Kimia pada Konsep Gaya Antar Partikel," *J. Pendidik. Mat. dan Sains*, vol. 2, no. 2, pp. 145–153, 2014, [Online]. Available: <https://doi.org/10.21831/jpms.v4i2.7165>
- [3] H. Harliawan, "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis TIK untuk Meningkatkan Hasil

- Belajar IPS Kelas VIII J SMP Negeri 5 Singaraja,” *Ekuitas J. Pendidik. Ekon.*, vol. 3, no. 1, 2015, doi: 10.23887/ekuitas.v3i1.12786.
- [4] W. E. Meidyanti, S. Kantun, Tiara, and B. Sutrisno, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Pada Materi Pokok Jurnal Khusus Untuk Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Jember,” *J. Pendidik. Ekon. J. Ilm. Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekon. dan Ilmu Sos.*, vol. 12, no. 1, pp. 123–129, 2018, [Online]. Available: <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JPE/article/view/20273>
- [5] Azhariadi, I. Desmaniar, and Z. L. Geni, “Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Di Daerah Terpencil,” *J. INSYPRO (Information Syst. Process.*, vol. 121, pp. 78–88, 2019, [Online]. Available: <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id>
- [6] A. Suratman, D. Afyaman, and R. Rakhmasari, “Pembelajaran berbasis TIK terhadap hasil belajar matematika dan motivasi belajar matematika siswa,” *J. Anal.*, vol. 5, no. 1, pp. 41–50, 2019, doi: 10.15575/ja.v5i1.4828.
- [7] Wiji, Liliarsari, and S. Mulyani, “Implementasi Model Pembelajaran Berbasis TIK untuk Mengembangkan Model Mental Mahasiswa Calon Guru Kimia pada Konsep Gaya Antar Partikel,” *J. Pendidik. Mat. dan Sains*, vol. 2, no. 2, pp. 145–153, 2014, [Online]. Available: <https://doi.org/10.21831/jpms.v4i2.7165>
- [8] H. Harliawan, “Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis TIK untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas VIII J SMP Negeri 5 Singaraja,” *Ekuitas J. Pendidik. Ekon.*, vol. 3, no. 1, 2015, doi: 10.23887/ekuitas.v3i1.12786.
- [9] W. E. Meidyanti, S. Kantun, Tiara, and B. Sutrisno, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Pada Materi Pokok Jurnal Khusus Untuk Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Jember,” *J. Pendidik. Ekon. J. Ilm. Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekon. dan Ilmu Sos.*, vol. 12, no. 1, pp. 123–129, 2018, [Online]. Available: <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JPE/article/view/20273>
- [10] Azhariadi, I. Desmaniar, and Z. L. Geni, “Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Di Daerah Terpencil,” *J. INSYPRO (Information Syst. Process.*, vol. 121, pp. 78–88, 2019, [Online]. Available: <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id>