

Community Services & Social Work Bulletin

Community Services and
Social Work Bulletin

Volume 2

Nomor 1

Page 1-62

Tahun 2022

e-ISSN 2828-027X



&Community Services &Social Work Bulletin

PENGELOLAAN KEINGINAN MEROKOK DENGAN PENYULUHAN METODE 4Ds DI KELURAHAN PORIS JAYA PADA MASA PANDEMI

Annisaa Fitrah Umara^{1*}, Siska Juliati¹, Tresna Dinullah Antoni¹, Sri Wulandari¹, Niska Fitria¹, Siti Nopiyanah¹, Yulia Indrianisa¹, Siska Mariani¹, Eriyono Budi Wijoyo¹

1 - 8

¹ Program Studi Pendidikan Profesi Ners, Universitas Muhammadiyah Tangerang, Indonesia

ANALISIS PENDISTRIBUSIAN DANA ZAKAT PRODUKTIF DALAM PENGEMBANGAN EKONOMI MUSTAHIQ

Siti Nurhayati^{1*}, Sulaeman¹, Acep Suherman¹

9 - 22

¹ Universitas Muhammadiyah Sukabumi, Indonesia

UPGRADING WAWASAN BAGI KADER KELILING ANTI HIV AIDS ERA PANDEMI (WADER LAHAP)

Dhesi Ari Astuti^{1*}, Nurul Kurniati², Mega Ardina³

23 - 29

¹ Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta, Indonesia

EDUKASI DAN KOLABORASI UNTUK MASYARAKAT DENGAN HIPERTENSI PENERIMA VAKSIN 2 DI KOTA TANGERANG, BANTEN

Eriyono Budi Wijoyo^{1*}, Azizah Al Ashri Nainar², Lilis Komariyah², Eni Nuraeni^{2,3}, Kartini², Amalia Ismawati⁴

30 - 37

¹ Prodi Pendidikan Profesi Ners, Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas Muhammadiyah Tangerang

² Prodi Sarjana Keperawatan, Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas Muhammadiyah Tangerang

³ Klinik Royal Medical Center, Tanah Tinggi, Kota Tangerang

⁴ Rumah Sakit Dinda, Jatiuwung, Kota Tangerang

INOVASI DAN POTENSI PENGELOLAAN BUMDES DI ERA PANDEMI COVID-19 DI INDONESIA

Siti Qoyyum Mushowwiroh^{1*}, Toddy Aditya¹, Nurhakim¹, Adie Dwiyanto Nurlukman¹, Aries Darmawan¹, Abdul Basit²

38 - 48

¹ Program Studi Ilmu Pemerintahan, Universitas Muhammadiyah Tangerang, Indonesia

² Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Muhammadiyah Tangerang, Indonesia

MENJADI GURU PROFESIONAL DI ERA DIGITAL: PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL DAN MEDIA SOSIAL

Ikhfi Imaniah^{1*}, M. Abduh Al Manar¹

49 - 62

¹ Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Muhammadiyah Tangerang, Indonesia

MENJADI GURU PROFESIONAL DI ERA DIGITAL: PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL DAN MEDIA SOSIAL

Ikhfi Imaniah^{1*}, M. Abduh Al Manar²

Universitas Muhammadiyah Tangerang

*Correspondence email: ikhfi.imaniah@gmail.com

Received: 20 May 2022; Accepted: 22 June 2022; Published: 30 June 2022

doi: [10.31000/cswb.v2i1.6889](https://doi.org/10.31000/cswb.v2i1.6889)

Abstract: Social media has become an important part of learning. However, the adoption of E-learning and technology in learning resulted in a new teaching era among all educators all over the world. As the COVID-19 hit the world of education, education shifted the learning from face to face learning into distance learning. The following study discussed the implementation of technology in the new era of education during community service programs. Qualitative research was implemented through a week intensive observation by the researchers focusing on media of learning creation, use of digital media in learning and gamification of learning. Based on the data from the study, 48% of the participants had difficulty accessing technology in learning. The researchers also suggested that social media have a significant role to create fun and interactive learning. Moreover, applications such as Canva, Powtoon, Prezi and Kinemaster can be a great tool and media in a new and modern era of learning.

Keyword: E-Learning; Educational applications; Distance learning

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan wadah yang berfungsi untuk membentuk watak dan mengembangkan keterampilan suatu bangsa yang bermartabat. Untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan kemampuan peserta didik agar menjadi manusia yang berakhlak mulia, berilmu, mandiri, cakap dan kreatif, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab untuk mencapai tujuan pendidikan, diperlukan guru yang profesional, yang dapat menjadi dasar dari proses pendidikan. Pendidikan saat ini tidak semudah dulu. Kehidupan saat ini begitu kompleks sehingga membutuhkan seorang guru yang penuh dengan inspirasi dan profesionalisme.

Saat ini dunia telah banyak mengalami kemajuan di bidang sains dan teknologi. Teknologi digital yang semakin canggih membuat orang mudah melakukan banyak aktifitas digital. Lalu bagaimana peran guru saat ini yang berada di tengah-tengah kemajuan teknologi yang semakin tak terbatas ini? Tentunya persyaratan sebagai guru profesional semakin dipertanyakan. Guru profesional sebagai sumber daya motivasi, daya belajar, daya empati dan komitmen yang kuat.

Guru yang masih mengajar dengan menggunakan metode lama akan kalah dengan teknologi digital yang membuat peserta didik menjadi malas belajar di kelas dan cenderung memilih teknologi digital sebagai solusinya.



Lalu langkah apa yang harus dilakukan oleh guru maupun calon guru agar perannya sebagai komponen utama pendidikan tidak tergantikan oleh robot teknologi? Guru merupakan pendidik profesional yang memiliki tugas mendidik, membimbing, melatih, menilai serta mengevaluasi peserta didik. Di era yang serba digital ini, guru harus memiliki kualifikasi yang mumpuni agar peserta didik dapat memahami materi yang disampaikan.

KAJIAN TEORI

2.1 Pengertian Era Digital

Era digital merupakan masa dimana semua orang telah meleak teknologi serta semuanya serba terkoneksi. Era digital adalah masa dimana semua manusia dapat saling berkomunikasi sedemikian dekat walaupun saling berjauhan. Kita dapat dengan cepat mengetahui informasi tertentu bahkan real time. Era digital dapat juga disebut dengan globalisasi. Globalisasi adalah proses integrasi internasional yang terjadi karena pertukaran pandangan dunia, pemikiran, produk dan aspek-aspek kebudayaan lainnya yang banyak disebabkan oleh kemajuan infrastruktur telekomunikasi, transportasi dan internet.

Istilah globalisasi berasal dari kata global, yang maknanya adalah universal. Globalisasi artinya menggambarkan suatu proses penyebaran berbagai hal keseluruh penjuru bumi/globe. Penyebarannya itu menyangkut berbagai bidang yaitu bidang politik, ekonomi, militerisasi, ekologi, informasi, IPTEK, sosial budaya, gaya hidup dan berbagai bidang lainnya (Qurtubi, 2020).

Media baru (era digital) adalah istilah yang digunakan dalam kemunculan digital, jaringan internet khususnya teknologi informasi komputer. Media baru sering digunakan untuk menggambarkan teknologi digital. Media baru mempunyai karakteristik bersifat jaringan atau internet, dan dapat dimanipulasi.

Masyarakat sangat cepat menerima perkembangan teknologi dengan muncul budaya digital tersebut. Secara global Indonesia siap dalam menerima budaya digital, budaya digital tersebut sangat dibutuhkan dalam menghadapi kemajuan zaman.

2.2 Ciri-Ciri Globalisasi

Teknologi saat ini telah masuk ke setiap lini kehidupan, baik secara ekonomi, pemerintahan dan pendidikan. Dalam membentuk suatu generasi yang siap dengan segala bentuk tantangan dan persaingan secara global, seorang pendidik harus mampu bertransformasi dan terus terbuka akan kemajuan teknologi dan informasi. Berikut ini beberapa ciri yang menandakan semakin berkembangnya fenomena globalisasi di dunia:

1. Perubahan dalam konstantin ruang dan waktu. Perkembangan barang-barang seperti telepon genggam, televisi satelit, dan internet menunjukkan bahwa komunikasi global terjadi demikian cepatnya, sementara melalui pergerakan massa semacam turisme memungkinkan kita merasakan banyak hal dari budaya yang berbeda.
2. Pasar dan produksi ekonomi di negara-negara yang berbeda menjadi saling bergantung sebagai akibat dari pertumbuhan perdagangan internasional, peningkatan pengaruh perusahaan multinasional, dan

dominasi organisasi semacam World Trade Organization (WTO).

3. Peningkatan interaksi kultural melalui perkembangan media massa (terutama televisi, film, musik, transmisi berita dan olah raga internasional). (Sahban, 2018, h.55)

2.3 Dampak Globalisasi terhadap Pendidikan

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang diiringi dengan pesatnya arus globalisasi mempunyai dampak bagi dunia pendidikan. Sebagai contoh, untuk menjawab kebutuhan pasar akan sumberdaya manusia atau tenaga kerja yang berkualitas, maka semua jenjang pendidikan baik negeri maupun swasta mengadakan program kelas internasional. Hal inilah yang dimaksud dengan globalisasi pendidikan.

Dampak positif globalisasi pendidikan:

1. Semakin mudahnya akses informasi.
2. Globalisasi dalam pendidikan akan menciptakan manusia yang profesional dan berstandar internasional dalam bidang pendidikan.
3. Globalisasi akan membawa dunia pendidikan Indonesia bisa bersaing dengan negara-negara lain.
4. Globalisasi akan menciptakan tenaga kerja yang berkualitas dan mampu bersaing.
5. Adanya perubahan struktur dan sistem pendidikan yang memiliki tujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan karena perkembangan ilmu pengetahuan dalam pendidikan akan sangat pesat. (Qurtubi, 2020, h. 47).

Dampak negatif globalisasi pendidikan:

1. Dunia pendidikan Indonesia bisa dikuasai oleh para pemilik modal.
2. Dunia pendidikan akan sangat tergantung pada teknologi, yang berdampak munculnya tradisi serba instan.
3. Globalisasi akan melahirkan suatu golongan-golongan di dalam dunia pendidikan.
4. Semakin terkikisnya kebudayaan akibat masuknya budaya dari luar.
5. Globalisasi mengakibatkan melonggarnya kekuatan kontrol pendidikan oleh negara.

Dalam era digital/era globalisasi pendidikan sebagai agen pembangunan harus mampu menyiapkan sumber daya manusia yang tidak hanya terfokus pada penyiapan sumber daya manusia yang siap pakai saja, dan bukan sekedar penerima arus informasi global, tetapi pendidikan harus mempersiapkan sumber daya manusia yang adaptif, mampu menerima, mengelolah, mengembangkan, dan menyesuaikan arus perubahan yang terjadi dalam lingkungannya. Dalam era globalisasi pasti ada konsekuensi, bukan saja memberikan peluang-peluang baru tetapi juga ada tantangan baru. Oleh karena itu salah satu bentuk proteksionisme yaitu dengan mempersiapkan sumber daya manusia agar mampu bersaing dengan bangsa-bangsa lain. Dunia dalam era globalisasi merupakan dunia yang mengejar kualitas dan keunggulan, dan dengan perjuangan tersebut diharapkan masyarakat menjadi dinamis, maju, dan mengejar yang terbaik. (Tilaar, 1998, h. 12).

2.4 Menjadi Guru Profesional di Era Digital

Guru adalah tenaga kependidikan yang harus memiliki keahlian dan kemahiran yang memadai dalam melaksanakan tugasnya mengajar, mendidik, dan membimbing siswa agar dapat mengembangkan potensi yang dimiliki siswa itu secara optimal. Oleh karena itu guru sebagai tenaga kependidikan harus mempunyai kualifikasi profesional agar jasa kependidikannya terhadap siswa menjadi utuh dan optimal.

Pada era digital saat ini dimana kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin pesat, maka seorang guru harus meningkatkan kinerja dan kemampuannya sehingga tercipta keprofesionalannya dengan baik. Guru yang profesional dituntut untuk kreatif dalam menerapkan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) secara tepat dalam proses pembelajarannya, dan mampu mengembangkan metode-metode pembelajaran yang kreatif, inovatif dan mampu menarik peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Dalam dunia pendidikan, pembelajaran harus diperbaharui dan beradaptasi pada perkembangan zaman agar kompatibel di dunia global sehingga dapat bersaing dengan masyarakat modern di era digital saat ini. Dengan demikian dalam pembelajaran dan pengajaran mengintegrasikan *Information and Communication Technology* (ICT) telah menjadi fokus perhatian. Di era digitalisasi saat ini apabila seorang guru ingin berkembang dan bertahan dalam persaingan global, maka guru tersebut harus menguasai ICT.

Selain harus melaksanakan beban kerja utama seperti yang tercantum dalam Pasal 35 ayat 1 UU RI No. 14/2005, yaitu merencanakan, melaksanakan, dan menilai pembelajaran, membimbing dan melatih peserta didik, serta melaksanakan tugas tambahan, saat ini guru juga dituntut kreatif menciptakan suasana belajar yang inovatif. Guru diharapkan mampu menghasilkan individu masa depan Indonesia yang memiliki dasar-dasar pengetahuan IPTEK.

Melihat tantangan yang dihadapi guru saat ini cukup tinggi, maka guru dituntut harus profesional, meningkatkan kompetensinya, dan selalu memperbaharui informasi agar tidak menjadi guru yang kudet atau kurang update. Perkembangan teknologi digital telah memengaruhi banyak aspek kehidupan dan membawa perubahan dalam kehidupan manusia, termasuk di bidang pendidikan. Pendidikan harus menjadi media utama untuk menguasai, memahami, dan memperlakukan teknologi dengan baik dan benar. Guru memegang peran sebagai agen perubahan. Untuk bisa menjadi agen perubahan, maka guru harus dapat melakukan perubahan dalam dirinya terlebih dahulu. Sekali saja para guru melaksanakan perubahan pada dirinya, kemudian roda perubahan juga akan bergerak dengan sendirinya.

Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran dapat diartikan sebagai sistem pemrosesan digital yang mendorong pembelajaran aktif, inkuiri dan eksplorasi pada diri peserta didik, konstruksi pengetahuan, konstruksi pengetahuan, serta memungkinkan untuk komunikasi jarak jauh dan berbagi data antara guru dan peserta didik di lokasi kelas fisik yang berbeda.

Saat ini proses penyelenggaraan pendidikan terbagi kedalam beberapa macam istilah baik itu *synchronous*, *asynchronous*, *blended* sampai dengan

hybrid learning. Dalam hal ini, seorang pendidik tidak kembali menjadi pusat pengetahuan atau yang biasa disebut 'centered of knowledge' akan tetapi berperan sebagai '*activator*' dalam melakukan stimulus proses pola berpikir dan berkembang peserta didik. (Sharma, 2017) menjelaskan bahwa tantangan seorang pendidikan di era digital harus memiliki berbagai macam keahlian seperti:

1. Networking Skill

Kemampuan dalam '*networking*' sangatlah dibutuhkan. Seorang pendidikan harus mampu membangun '*collaborative learning environment*'. Dalam hal ini, seorang pendidik dapat berkolaborasi dengan peserta didik, guru dengan materi ajar yang sama (serumpun), peneliti, pemerintah dan praktisi pendidik.

2. Communication Skill

Selain dari skill membaca, berbicara dan menulis, seorang pendidik harus memiliki kemampuan komunikasi dalam '*social media*'. Komunikasi ini dapat diartikan dalam kemampuan dalam menyampaikan informasi atau materi ajar dalam sebuah Youtube video, menyelenggarakan seminar, membuat akses '*digital library*, dan menyelenggarakan proses pembelajaran online secara luas kepada seluruh peserta didik.

3. Thinking Skill

Kemampuan dalam berpikir dapat dihubungkan dengan berpikir secara kritis, kemampuan memecahkan suatu masalah dan berpikir secara kreatif. Pendidikan saat ini membutuhkan penciptaan suatu pengetahuan baru yang hanya dapat terwujud dari kemampuan peserta didik yang memiliki thinking skill yang baik dan mumpuni.

4. Nurturing Skill

Dalam hal ini, '*nurturing skill*' berarti seorang pendidik harus mampu memenuhi '*needs and demands*' dari seorang pendidik terlebih dahulu. Oleh sebab itu, dalam hal ini seorang pendidik harus mampu mengatur strategi penyampaian pengetahuan kepada peserta didik sampai peserta didik siap dan mampu menerima materi atau pengetahuan baru.

5. Management knowledge

Kemampuan dalam '*Management of knowledge*' harus dimiliki oleh seorang pendidik. Mudah-mudahan memperoleh informasi baik bagi pendidik dan peserta didik dapat berakibatkan buruk. Maka dari itu, seorang pendidik harus mampu melakukan filtrasi sehingga informasi yang didapatkan memiliki korelasi terhadap materi yang diajar.

Kelima kemampuan yang harus dimiliki oleh seorang pendidik tersebut diatas, patutnya menjadibahan refleksi bagi semua pendidik apakah saat ini sudah memiliki kelima kemampuan diatas untuk dapat menghasilkan generasi yang mampu bersaing di dunia digital masa depan. Secara umum, pengembangan guru sangatlah penting terutama profesionalitas dalam perbaikan dan reformasi pendidikan yang efektif. Oleh karena itu, seorang pendidik di era digital harus memiliki sifat responsif agar dapat terus berkembang. Dikutip dari (Prestasi Global) 2021, bahwa guru harus muncul sebagai sosok teladan yang baik, yang selalu menjadi contoh bagi para siswa. Agar bisa berperan optimal, seorang guru perlu menjaga profesionalitasnya,

baik sebagai pribadi maupun tenaga pendidik. Termasuk meningkatkan kompetensi untuk mengantisipasi perkembangan dalam pembelajaran.

Seorang pendidik harus memiliki peran strategis dalam bidang pendidikan di era digital, berikut hal yang harus diketahui seorang pendidik dalam mendidik siswa:

1. Mengajarkan konsep abstrak

Dalam hal ini, penguasaan teori menjadi sangat penting. Seorang guru harus memastikan bahwa siswa telah paham tentang konsep dasar suatu ilmu yang mereka pelajari. Dengan menguasai teori/konsep dan prakteknya, siswa akan memahami manfaat ilmu dalam jangka pendek dan jangka panjang. Agar para murid menguasai konsep dasar suatu bidang ilmu, seorang guru bisa mengajarkan konsep-konsep yang bersifat abstrak. Selanjutnya, konsep-konsep yang abstrak itu Anda kombinasikan dengan kegiatan siswa sehari-hari.

2. Mengajak siswa belajar aktif

Seorang pendidik harus bisa memberikan pelajaran kepada para siswanya untuk bisa belajar secara aktif. Artinya, mereka tidak hanya menguasai konsep/teori namun juga menguasai prakteknya. Siswa bisa menerapkan ilmu yang diperoleh untuk membantu masyarakat di lingkungannya.

3. Membangun kreatifitas siswa

Membangun kreatifitas siswa sangatlah penting. Selain dari intelegensi, kreatifitas sangatlah penting dalam era digital. Siswa kreatif cenderung dapat menyelesaikan masalahnya dengan baik, mudah berkomunikasi dan berkolaborasi.

4. Menguasai Bahasa dan Budaya

Bahasa dan budaya adalah dua aspek penting dan merupakan kunci untuk membuka jendela informasi dunia. Seorang guru tidak bisa mengembangkan metode pembelajaran dengan baik di era digital ini tanpa menguasai bahasa dan budaya yang ada di dunia. Dalam hal penguasaan bahasa, misalnya, seorang guru wajib menguasainya. Sebab, dia akan menghadapi murid-murid dengan berbagai latar belakang bahasa dan budaya yang berbeda.

Guru profesional di Era digital selain harus melek dengan adanya teknologi baru dalam proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) namun juga harus mampu membangun hubungan yang baik dalam kegiatan kelas jauh "*Distance Learning*". Profesionalitas seorang pendidik di era digital sangatlah erat dengan pembelajaran abad 21. Perubahan tersebut tidak dapat dihindari oleh pendidik, di samping itu, seorang pendidik dapat melakukan digitalisasi pada proses pembelajaran. Berikut merupakan hasil dari capaian seorang pendidik dalam melakukan digitalisasi pembelajaran berdasarkan (Amin, 2016):

1. Meningkatkan keterampilan menulis tangan dan bahasa yang buruk melalui pengolahan kata
2. peningkatan kapasitas untuk menghadapi gaya belajar individu sebagai siswa dapat bekerja dengan kecepatan dan intensitas yang sesuai dengan kebutuhan mereka

3. Memungkinkan pembelajaran kolaboratif dengan sedikit indikasi pelajar yang terisolasi
4. Mengembangkan keterampilan komunikasi dan kesadaran audiens yang berbeda
5. Berdampak pada pembelajaran berbasis sumber daya dan akses ke informasi dunia nyata

METODE

Langkah-langkah dari persiapan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) hingga laporan kegiatan PkM dilakukan selama 1 minggu. Uraian kegiatan program pengabdian kepada masyarakat adalah sebagai berikut:

1. Analisa kondisi peserta pengabdian kepada masyarakat:
Survei atau wawancara dilakukan kepada peserta pengabdian kepada masyarakat untuk mengetahui kebutuhan materi pelatihan yang diperlukan oleh peserta pelatihan.
2. Survei kebutuhan materi pelatihan:
Melakukan survei kebutuhan materi pelatihan dengan melakukan diskusi dengan mitra (ProEdu).
3. Pelatihan penguasaan materi dalam:
 - a. Pembuatan media pembelajaran digital yang menarik
Sebagai komponen utama pembelajaran, guru maupun calon guru diuntut harus terampil dalam menciptakan pembelajaran yang menarik di kelas, tujuannya agar peserta didik tidak bosan dengan materi yang dijelaskan. Selain itu, media pembelajaran yang dibuat harus mampu membuat peserta didik memahami gambaran nyata dari materi yang sedang disampaikan. Melalui kreativitas serta keterampilan yang dimiliki, guru mampu menciptakan metode pembelajaran yang menarik dengan menggunakan media visual, audio, maupun audio visual. Guru dapat memanfaatkan berbagai platform pembelajaran yang mudah digunakan, dalam pelatihan ini guru membuat media pembelajaran menggunakan Canva, Powtoon, Prezi, dan aplikasi Kinemaster.
 - b. Pemanfaatan media sosial dalam konteks Pendidikan
Semakin banyaknya orang yang mengakses teknologi digital seperti internet, tentunya semakin banyak pula situs maupun aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Media sosial hampir di akses oleh setiap orang mulai dari anak-anak hingga orang dewasa, dengan begitu sebagai guru yang memiliki keterampilan digital harus mampu memanfaatkan media sosial sebagai sarana edukasi yang menarik.
 - c. Keterampilan menciptakan suasana kelas yang Menarik
Saat ini, peserta didik cenderung menggemari *gadget* karena mereka dapat menemukan berbagai hal menarik di dalamnya. Sudah dapat dipastikan bahwa peserta didik lebih banyak menghabiskan waktunya untuk mengeksplor media sosial. Suasana belajar di kelas yang membosankan membuat anak cenderung menjadi pasif, dengan terciptanya suasana kelas yang menarik dapat membuat peserta didik

ikut serta aktif dalam proses pembelajaran. Misalnya menyelengi pembelajaran dengan bermain *game*. Guru harus mampu menciptakan *game-based learning*. Dalam pelatihan ini, guru mengembangkan pembelajaran digital dengan mudah menggunakan aplikasi pembelajaran berbasis *game* melalui platform Genially <https://app.genial.ly/>.

4. Evaluasi Kegiatan:

Memberikan kuesioner kepada peserta untuk menerima *feedback* dari pelatihan yang telah dilakukan sehingga pelaksana pengabdian kepada masyarakat dapat melakukan perbaikan untuk pelatihan berikutnya.

5. Penyusunan Laporan kegiatan dan publikasi kegiatan.

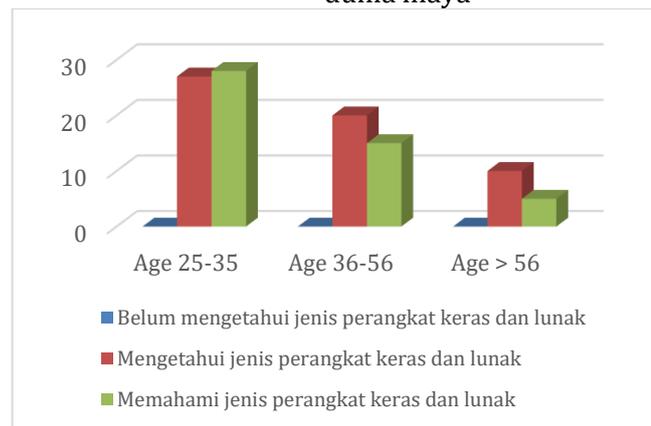
HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Survey dan Wawancara

Hasil pengamatan mengenai 3 indikator keterampilan yang dimiliki peserta dalam pelatihan adalah sebagai berikut:

1. Lanskap digital (internet dan dunia maya)

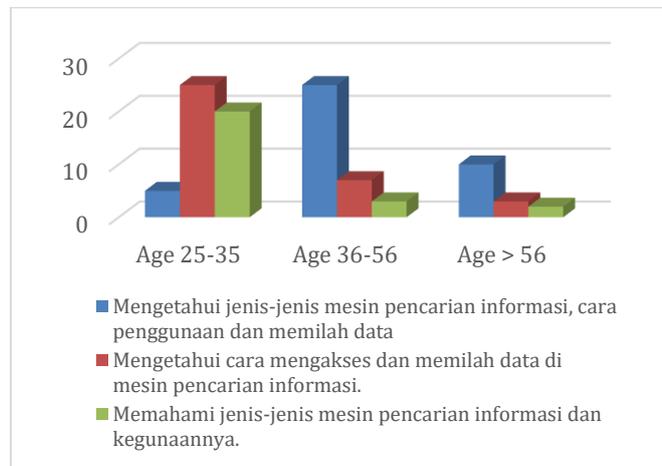
Diagram 1. Pengetahuan dasar mengenai lanskap digital – internet dan dunia maya



Berdasarkan diagram 1 dapat diketahui bahwa sebagian peserta sudah memiliki pengetahuan dasar mengenai lanskap digital terkait dengan informasi internet dan dunia maya. Namun sebanyak 48% peserta belum memahami jenis dan kegunaan perangkat keras dan lunak dari internet. Hal ini terjadi karena peserta jarang berselancar internet untuk mencari dan memanfaatkan serta menggunakan perangkat keras dan lunak tersebut untuk kegiatan pembelajaran sehingga dalam pengaplikasiannya mereka belum memahami dengan baik.

2. Mesin Pencarian Informasi

Diagram 2. Pengetahuan Dasar mengenai Mesin Pencarian Informasi, Cara Penggunaan dan Pemilihan Data



Data di atas menjelaskan bahwa peserta masih perlu pelatihan untuk memahami jenis-jenis pencarian informasi dan kegunaannya untuk pembelajaran digital.

3. Aplikasi Percakapan dan Media Sosial

Diagram 3. Pengetahuan Dasar Mengenai Aplikasi Percakapan dan Media Sosial

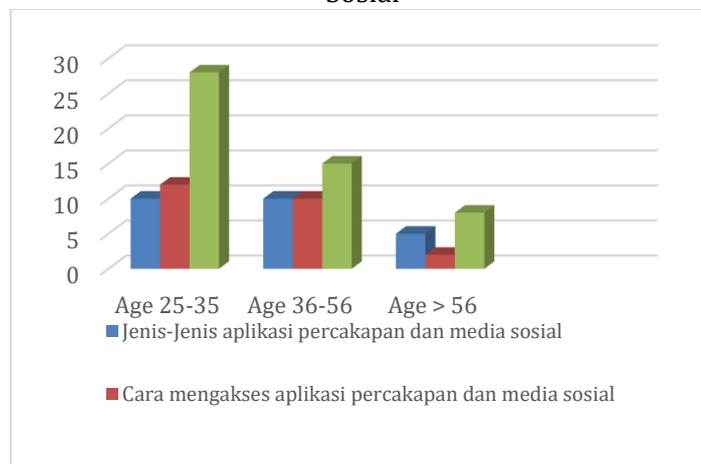


Diagram 3 menjelaskan bahwa peserta sudah mengetahui jenis aplikasi percakapan namun belum seluruhnya memahami ragam fitur yang tersedia pada aplikasi media sosial tertentu.

4.2 Implementasi Kegiatan

1. Pembuatan Media Pembelajaran Digital yang Menarik

a. Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Canva

Aplikasi Canva merupakan salah satu aplikasi pengolah grafis atau visual yang cukup populer saat ini. Aplikasi Canva ini adalah aplikasi pengolah grafis berbasis *cloud* sehingga guru harus terhubung dengan internet jika ingin menggunakannya. Guru dapat memanfaatkan aplikasi

Canva untuk membuat media pembelajaran, seperti membuat infografis, rangkuman materi, worksheet, brosur, poster, template presentasi, thumbnail YouTube dan lainnya.

Kelebihan aplikasi Canva adalah telah tersedia *template* berdasarkan kategori-kategori tertentu. Ada tujuh kategori yaitu media sosial, presentasi, dokumen, personal, pendidikan, marketing, event, dan iklan. Guru tinggal memilih *template* mana yang paling cocok untuk media pengajaran yang ingin dibuat berdasarkan materi dan karakteristik siswa. Aplikasi media pembelajaran interaktif ini sangat mudah diakses. Aplikasi ini dapat diakses menggunakan gawai atau komputer.

b. Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Powtoon

Aplikasi Powtoon ini adalah aplikasi presentasi dan video animasi interaktif. Guru dapat memanfaatkan aplikasi Powtoon ini untuk mendesain media pembelajaran seperti presentasi, video animasi, infografis bergerak, dan lainnya. Aplikasi Powtoon dapat membantu guru dalam menjelaskan konsep materi dengan lebih jelas serta menjadi keterbatasan ruang, waktu, dan indera dalam model pembelajaran jarak jauh seperti sekarang ini.

Terdapat beragam fitur dan *template* dalam aplikasi Powtoon yang membantu guru untuk membuat media pembelajaran. Dengan aplikasi ini, guru bisa menambahkan *character*, *text effect*, *animation*, *link*, *background*, dan lainnya. Aplikasi multimedia pembelajaran ini memungkinkan guru untuk menggerakkan karakter dan teks sesuai kebutuhan dengan hanya memilih *effect* dan *pose* yang tersedia. Guru bahkan dapat mengunggah media interaktif yang dihasilkan ke akun YouTube atau media sosial lainnya seperti Facebook atau Instagram. Media pembelajaran yang guru buat di aplikasi Powtoon dapat disimpan dalam beberapa format seperti MP4, PDF, dan PPT.

c. Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Prezi

Aplikasi untuk membuat media pembelajaran interaktif lainnya adalah Prezi. Aplikasi atau software Prezi yang memiliki beberapa persamaan dengan aplikasi PowerPoint maupun Google Slide. Aplikasi ini dapat digunakan untuk membuat dan mengelola presentasi secara *online*. Prezi memiliki fitur utama yang *Zooming User Interface (ZUI)*. Hal ini memungkinkan guru untuk memperbesar dan memperkecil tampilan media presentasi secara fleksibel dan dinamis. Guru juga dapat memilih penampakan tampilan presentasi dengan *mode linear* yaitu presentasi yang memiliki karakteristik *slide* yang berurutan.

Aplikasi Prezi dapat digunakan baik secara *online* maupun *offline*. Cara mengakses Prezi secara online dapat diakses melalui <https://prezi.com>. Sedangkan untuk mengakses secara *offline*, cukup mengunduh masternya terlebih dahulu lalu *install* di komputer atau laptop. Prezi memiliki fitur utama seperti Prezi Present, Prezi Video, dan Prezi Design.

d. Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kinemaster

Aplikasi membuat video pembelajaran gratis ini sangat populer digunakan saat ini. Jadi tidak hanya YouTuber atau *Video Editor* saja

yang menggunakan aplikasi ini. Banyak guru-guru yang memanfaatkan aplikasi Kinemaster ini untuk membuat video pembelajaran. Guru dapat mengunduh aplikasi gratis ini di PlayStore.

Guru dapat membuat video pembelajaran dan melakukan pembelian untuk tambahan menu-menu yang tersedia, seperti untuk menambah karakter kartun, efek video, transisi, hamparan, jenis teks dan audio.

2. Pemanfaatan Media Sosial dalam Konteks Pendidikan

Berikut manfaat media sosial dalam konteks Pendidikan yaitu:

a. Media sosial sebagai saluran komunikasi

Komunikasi yang efektif memainkan peran utama antara siswa dan guru. Jika komunikasi yang tepat tidak tersedia, pengajaran dan pembelajaran akan menjadi sulit. Dengan bantuan internet, siswa dapat terhubung dengan teman, kolega, teman sebaya, keluarga, dan guru. Itu membuat siswa menjadi peserta aktif daripada konsumen konten yang pasif.

b. Pembelajaran dan jejaring *online*

Media sosial dipromosikan hampir di semua situs web *e-learning* terkemuka. Sebagai guru, Anda dapat menggunakan berbagai saluran media sosial seperti *YouTube*, *Facebook*, *Instagram*, dan lainnya.

c. Untuk demonstrasi kreatif

Melalui media sosial, siswa maupun guru dapat mendemonstrasikan keterampilan dan mengekspresikan diri. Hal ini memungkinkan siswa untuk berekspresi dengan berbagai cara, seperti dengan *posting* foto, blog, artikel, video, klip audio, dan lainnya. Hal ini memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi bakat mereka dan memberi mereka kesempatan di masa depan.

d. Alami eksposur global

Manfaat penting lainnya dari media sosial adalah kolaborasi. Melalui kolaborasi, Guru dapat bekerja sama secara intelektual dan sosial untuk mencapai tujuan bersama. Siswa dapat menggunakan media sosial untuk mengumpulkan dan berbagi informasi baik dari sumber internal maupun eksternal. Selain itu, guru juga dapat membuat konten pembelajaran sendiri.

e. Mendorong metode pengajaran baru

Media sosial juga dapat digunakan sebagai *platform* pengajaran. Guru dapat mengunggah video pengajaran di *YouTube*, *Facebook*, *Twitter*, *Instagram*, atau media sosial lainnya.

3. Keterampilan Menciptakan Suasana Kelas yang Menarik

Suasana belajar yang tenang dan kondusif adalah faktor yang menunjang fokus belajar siswa dan efektifitas mengajar guru. Dalam menciptakan suasana tersebut, dibutuhkan peran guru dalam memahami kondisi sosial anak.

Kegiatan pembelajaran jarak jauh menjadi tantangan besar untuk mengatur suasana belajar yang tenang dan nyaman. Pasalnya mengontrol siswa secara langsung saja bisa terbilang sulit, apalagi harus dibatasi jarak dan hanya bisa memberikan arahan melalui layar. Dalam situasi ini, guru harus bisa menjaga stabilitas emosi, sabar dan menunjukkan minat yang

tulus dalam mengajar.

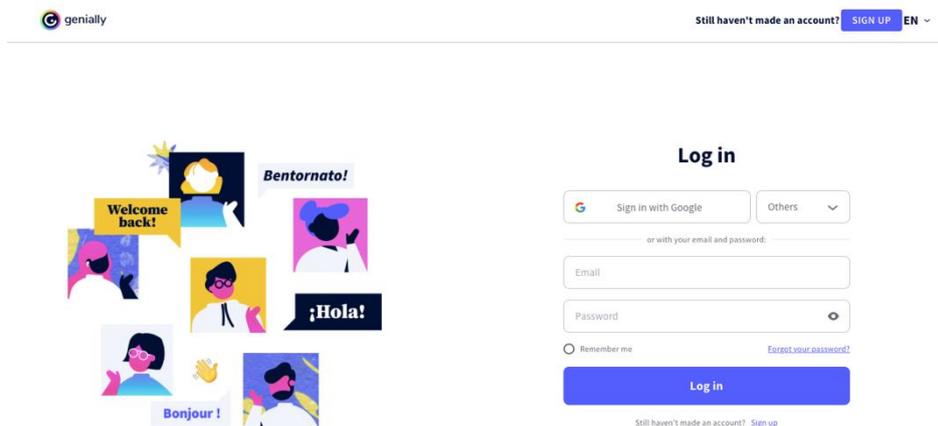
Seorang guru perlu membekali diri dengan strategi pengelolaan kelas yang tepat untuk menciptakan suasana belajar yang tenang, kondusif dan menyenangkan. Selain itu, penting juga untuk membangun kedekatan dengan murid agar kelas menjadi lebih aktif dan partisipatif.

Suasana kelas yang kondusif akan membantu siswa dan mempermudah guru untuk menangkap pelajaran dan menyampaikan materi pelajaran. Dalam pelatihan ini, guru mengembangkan pembelajaran digital dengan mudah menggunakan aplikasi pembelajaran berbasis *game* melalui platform Genially <https://app.genial.ly/>.

Tahapan guru dalam pemanfaatan aplikasi genial.ly untuk mengembangkan *game-based learning* agar suasana pembelajaran menarik:

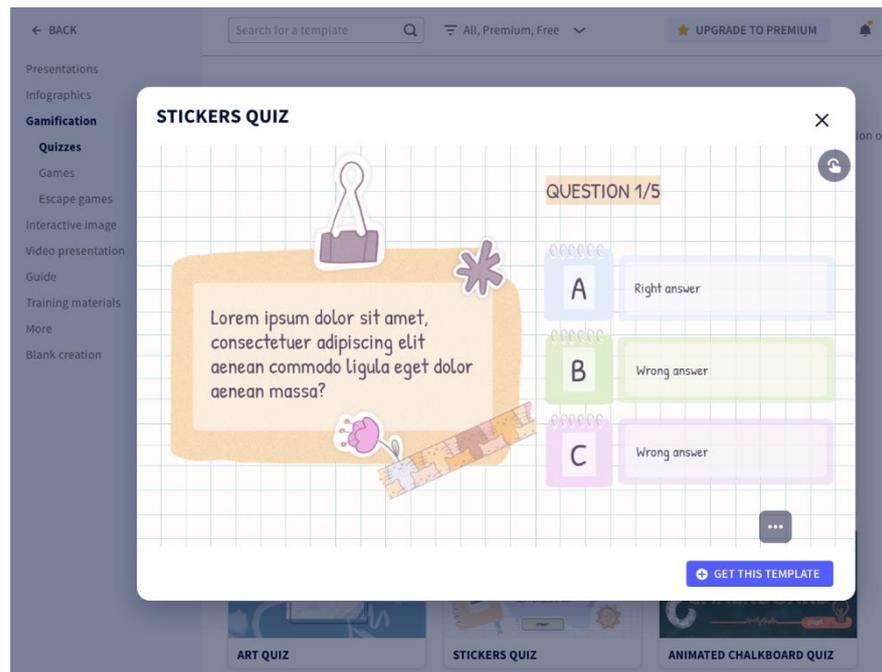
- a. Masuk ke laman <https://app.genial.ly/>

Gambar 1. Tampilan Aplikasi Genially



- b. Membuat akun/ mendaftarkan diri dengan akun google atau alamat surel lainnya.
- c. Setelah masuk ke dalam laman genial.ly, terdapat beberapa fitur yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk membuat kegiatan yang interaktif baik materi ataupun permainan untuk *ice breaking/ warming up* agar suasana kelas hidup dan menyenangkan.

Berikut contoh *game* yang dapat dibuat oleh guru:



Gambar 2. Contoh Salah Satu Fitur dari Genially

SIMPULAN

Media pembelajaran dapat membantu guru dalam melaksanakan salah satu tugas utamanya yaitu menyampaikan materi pelajaran kepada siswa-siswinya dengan efektif. Kreativitas guru dalam membuat media dan menyajikan materi pembelajaran sangat berpengaruh pada keberhasilan proses belajar mengajar. Oleh karena itu, menjadi guru yang kreatif adalah sebuah keharusan. Tidak bisa atau tidak sempat bukanlah alasan karena media pembelajaran dapat dibuat dengan berbagai cara disesuaikan dengan materi dan karakteristik siswa yang diajar.

Up to date adalah salah satu kata kunci yang harus diingat dalam membuat media pengajaran. Sebagai contoh di era digital seperti saat ini, guru perlu juga menyesuaikan diri dengan perkembangan pembelajaran dan trend yang sedang berkembang. Siswa generasi Z lebih tertarik dengan hal-hal berbau teknologi. Tidak heran jika mereka juga sangat tertarik dengan media-media pembelajaran yang berbasis teknologi yang interaktif dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

Amin, J. "Redefining the Role of Teachers in the Digital Era." *International Journal of Indian Psychology*, vol. 3, no. 3, 2016, p. 6. 18.01.101/20160303.

Prestasi Global. "Peran Guru Dalam Pendidikan Menghadapi Era Digital." *Prestasiglobal.id*, blog, 7 Juni 2021, <https://www.prestasiglobal.id/peran-guru-dalam-pendidikan-menghadapi-era-digital/>. Accessed 18 03 2022.

- Sahban, M.A . (2018). Kolaborasi Pembangunan Ekonomi di Negara Berkembang. Makassar: CV. Sah Media.
- Sharma, Manisha. "Teacher in a Digital Era." *Global Journal of Computer Science and Technology: G Interdisciplinary*, vol. 17, no. 3, 2017, p. 5. https://globaljournals.org/GJCST_Volume17/2-Teacher-in-a-Digital-Era.pdf. Accessed 10 March 2022.
- Tilaar, H. A. R. (1998). Beberapa Agenda Reformasi Pendidikan Nasional Dalam Perspektif Abad 21. Magelang: Tera Indonesia.
- Qurtubi, Ahmad. (2020). Perbandingan Pendidikan. Surabaya: Jakad Media Publishing.