
PENDAMPINGAN DESAIN PEMBELAJARAN DIGITAL BAGI GURU DI SMK NEGERI 2 SITUBONDO

Santoso^{1*)}, Desi Indriyani²⁾, Risan Nur Santi³⁾, Saiful Akbar⁴⁾,
Sepvira Nur Fadila⁵⁾, Dinda Mulyasari⁶⁾

^{1,2,3,4,5,6}Fakultas Pertanian, Sains dan Teknologi, Universitas Abdurachman Saleh Situbondo

*Email: santoso@unars.ac.id

Abstrak

Pembelajaran digital merupakan suatu proses atau cara penggunaan teknologi digital untuk mendukung dan memfasilitasi proses pembelajaran dan pengajaran. Perkembangan teknologi dan informasi merupakan suatu bentuk tuntutan yang harus dilakukan oleh semua masyarakat khususnya pendidik dalam menerapkan pembelajaran yang berbasis digitalisasi. Masih banyak kalangan pendidik atau guru yang belum menguasai teknologi. Salah satu bentuk keterbatasan penerapan teknologi ini telah dialami oleh para guru di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 2 Situbondo. Kondisi ini menjadikan proses pembelajaran digital yang diterapkan para guru kurang menarik di mata siswa. Metode pelaksanaan kegiatan terbagi menjadi beberapa tahapan mulai dari tahap survei lokasi, sosialisasi, pendampingan dan tahap evaluasi. Tujuan diadakannya kegiatan pendampingan ini untuk meningkatkan penguasaan dan penerapan teknologi dalam pembelajaran digital bagi para guru dalam menghadapi era digitalisasi saat ini. Hasil yang dicapai melalui kegiatan ini adalah adanya peningkatan penguasaan dan penerapan teknologi dalam pembelajaran digital yang dapat diterapkan oleh para guru di SMKN 2 Situbondo serta terciptanya suatu desain pembelajaran digital yang menarik bagi para siswa sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Kata kunci: Teknologi, pembelajaran, digital

Abstract

Digital learning is a process or way of using digital technology to support and facilitate the learning and teaching process. The development of technology and information is a form of demand that must be carried out by all people, especially educators in implementing digitalization-based learning. There are still many educators or teachers who have not mastered technology. One form of limitation in the application of this technology has been experienced by teachers at SMKN 2 Situbondo. This condition makes the digital learning process applied by teachers less attractive to students. The activity implementation method is divided into several stages starting from the site survey stage, socialization, mentoring and evaluation stage. The purpose of holding this mentoring activity is to improve the mastery and application of technology in digital learning for teachers in facing the current era of digitalization. The results achieved through this activity are an increase in mastery and application of technology in digital learning that can be applied by teachers at SMKN 2 Situbondo as well as the creation of a digital learning design that is attractive to students so as to increase student interest in learning.

Keywords: Technology, learning, digital

PENDAHULUAN

Era digitalisasi, juga dikenal sebagai era digital adalah periode di mana teknologi digital telah mendominasi banyak aspek kehidupan manusia dan membawa perubahan besar dalam berbagai sektor. Perubahan dalam pendidikan pada era digitalisasi telah

mengubah cara kita belajar, mengajar, dan berinteraksi di lingkungan pendidikan. Di era digital, keterampilan digital menjadi penting untuk kehidupan sehari-hari. Siswa belajar menggunakan perangkat lunak, mengelola informasi secara online dan memahami cara berinteraksi dalam dunia digital sebagai bentuk implementasi dalam penerapan pembelajaran digital.

Pembelajaran digital merupakan sebuah bentuk teknologi informasi yang diterapkan di bidang pendidikan dalam bentuk dunia maya atau bisa juga disebut pembelajaran E-learning (Sucipto B, 2011). Pembelajaran digital merupakan suatu proses atau cara penggunaan teknologi digital untuk mendukung dan memfasilitasi proses pembelajaran dan pengajaran. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat dimanfaatkan untuk membantu peningkatan kualitas pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran terutama teknologi komputer dan internet yang memudahkan para pendidik untuk menjelaskan dan memaparkan materi pembelajaran yang tidak hanya diakses di dalam kelas tetapi juga di luar kelas (Hardiyanti WE, 2020). Perkembangan teknologi dan informasi merupakan suatu bentuk tuntutan yang harus dilakukan oleh semua masyarakat khususnya pendidik dalam menerapkan pembelajaran yang berbasis digitalisasi. Namun, perkembangan tersebut belum diimbangi dengan peningkatan sumber daya manusia (SDM) yang menentukan keberhasilan dunia pendidikan di Indonesia. Sumber daya manusia khususnya guru, masih banyak yang kurang memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran, terutama dalam pembuatan materi ajar (Darwanto & Putri, 2021; Putra et al., 2022).

Pembelajaran di era digital tentu mensyaratkan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Sehingga, peserta didik dapat terlibat aktif dan bisa menangkap dengan baik suatu pesan dalam pembelajaran yang disampaikan oleh para pendidik (Wahid, 2012). Masih banyak kalangan pendidik atau guru yang belum menguasai teknologi. Salah satu bentuk keterbatasan penerapan teknologi ini telah dialami oleh para guru di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 2 Situbondo. Berdasarkan informasi dari salah satu guru di sekolah tersebut, proses pembelajaran digital yang diterapkan selama ini kepada para siswa hanya sebatas pengiriman materi dan menyimak video pembelajaran yang dikirimkan oleh para guru. Kondisi ini menjadikan proses pembelajaran digital yang diterapkan para guru kurang menarik di mata siswa. Jika ditinjau dari kondisi yang ada saat ini, maka perlu adanya suatu bentuk kegiatan pendampingan dalam mengembangkan teknologi pembelajaran digital yang didesain secara menarik sehingga dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar serta dapat menjadi bekal bagi para guru untuk mengembangkan teknologi di masa mendatang.

METODE

Metode pelaksanaan yang dilakukan oleh team dalam pengabdian kepada masyarakat ini terbagi ke dalam empat tahapan diantaranya sebagai berikut:

1. Survei Lokasi

Survei lokasi dilakukan dengan cara berkunjung ke lokasi pengabdian secara langsung untuk mendapatkan persetujuan pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat serta melakukan wawancara mengenai permasalahan mitra dan menentukan permasalahan prioritas kemudian menawarkan solusi pada mitra.

2. Sosialisasi

Pada kegiatan ini akan disampaikan beberapa pengarahan tentang beberapa informasi mengenai latar belakang kegiatan, target dan tujuan dari kegiatan. Pada kegiatan ini juga dilakukan beberapa pencatatan tentang data dan informasi sistem pembelajaran online yang diterapkan di masa pandemi mitra. Kegiatan ini dilaksanakan dengan berkunjung langsung ke sekolah atau secara tatap muka.

3. Pendampingan

Kegiatan pendampingan merupakan program utama dari pengabdian kepada masyarakat. Namun sebelum melaksanakan pendampingan, para guru diberikan konsep pembelajaran digital. Selanjutnya tindakan yang berupa kegiatan pendampingan desain pembelajaran digital dilaksanakan oleh tim pengabdian kepada guru sebagai bentuk penerapan teknologi pembelajaran digital melalui penerapan aplikasi-aplikasi terbaru.

4. Evaluasi

Evaluasi kegiatan dilakukan setelah pelaksanaan pendampingan telah selesai. Bentuk evaluasi yang digunakan berupa pemaparan hasil desain pembelajaran yang disampaikan guru ketika pendampingan. Selanjutnya melihat perkembangan berdasarkan hasil desain telah dikerjakan oleh peserta.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Program pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 2 Situbondo sesuai dengan jadwal yang telah direncanakan di awal. Hasil yang dicapai melalui kegiatan pengabdian ini dituangkan dalam bentuk hasil kegiatan pada setiap tahap pelaksanaan sebagai berikut.

1. Tahap Survei Lokasi

Survei lokasi dilakukan dengan cara berkunjung langsung ke sekolah mitra yang dijadikan sebagai lokasi pengabdian. Pada acara kunjungan ini, terdapat beberapa kegiatan yang dilakukan berupa pemberitahuan kepada pihak sekolah terkait pelaksanaan program pengabdian yang akan dilaksanakan di SMKN 2 Situbondo. Proses ini diawali dengan mengirim surat pemberitahuan kepada pihak sekolah selanjutnya menyampaikan maksud dan tujuan dari program pengabdian serta melakukan koordinasi untuk membahas teknis pelaksanaan program. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 22 Juni 2023.

2. Tahap Sosialisasi

Kegiatan sosialisasi dilaksanakan pada tanggal 12 Juli 2023. Pada kegiatan ini disampaikan beberapa pengarahan tentang latar belakang dan tujuan dari kegiatan pendampingan secara langsung kepada para guru di SMKN 2 Situbondo sebagai sasaran program pelaksanaan pengabdian. Selain itu, dalam kegiatan sosialisasi ini juga disampaikan mengenai manfaat dan pentingnya penguasaan dan pengembangan teknologi sehingga dapat menumbuhkan minat guru dalam menerapkan teknologi pembelajaran digital untuk proses mengajar. Kegiatan ini juga didampingi oleh pihak mitra.



Gambar 1. Sosialisasi kepada para Guru SMKN 2 Situbondo

3. Tahap Pendampingan

Program utama dari kegiatan pengabdian ini adalah pendampingan. Kegiatan pendampingan dilaksanakan secara langsung melalui tatap muka terhadap guru SMKN 2 Situbondo yang berjumlah 38 guru. Kegiatan ini dilaksanakan dalam kurun waktu satu hari pada tanggal 12 Juli 2023. Dalam program pendampingan ini juga terdapat beberapa rangkaian kegiatan diantaranya:

a. Pemaparan

Sebelum proses pendampingan, para guru diberikan penjelasan mengenai perkembangan teknologi yang dapat diterapkan dalam pembelajaran digital. Selain itu juga dilakukan pendataan terkait penerapan pembelajaran digital yang telah dilakukan oleh para guru selama ini. Hal ini untuk melihat sejauh mana pemahaman guru terhadap perkembangan teknologi. Berdasarkan hasil pemaparan dan pendataan yang telah dikerjakan dilakukan, ternyata hampir seluruh guru di SMKN 2 Situbondo masih menerapkan pembelajaran digital yang hanya memanfaatkan aplikasi-aplikasi sederhana saja. Hal ini disebabkan karena kurangnya penerapan teknologi dalam proses pembelajaran digital tersebut.

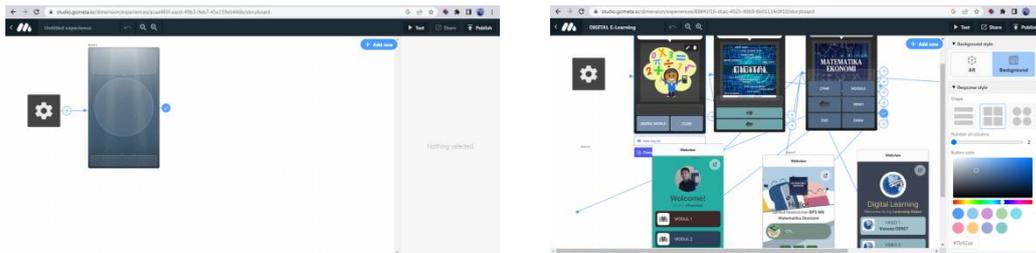
b. Tindakan

Tindakan dalam kegiatan ini berupa implementasi program pengabdian. Kegiatan yang dilakukan dalam pendampingan yaitu memberikan mengenalkan tentang pemanfaatan aplikasi yang dapat digunakan dalam mendesain pembelajaran digital. Kegiatan ini dilakukan dengan cara mempratekkan langsung bagaimana menggunakan aplikasi yang ada dengan mengkombinasikan pada desain yang sudah tersedia dalam website yang mudah diakses oleh para pengguna.



Gambar 2. Penyampaian Materi

Selain penyampaian materi terkait pembelajaran digital, kegiatan pendampingan ini juga mengenalkan aplikasi yang digunakan. Selain itu juga diberikan pemahaman bagaimana cara memulai penerapan teknologi desain pembelajaran digital. Di dalam kegiatan pendampingan ini juga dilakukan tanya jawab serta interaksi langsung sehingga para guru siswa dapat berperan secara aktif dalam proses pendampingan.



Gambar 3. Penerapan Aplikasi Pembelajaran Digital

Kegiatan pendampingan ini berdurasi kurang lebih 2 jam. Hal ini bertujuan agar para guru dapat lebih memahami dan menguasai tentang cara mendesain model pembelajaran digital. Setelah pelaksanaan kegiatan implementasi program selesai, selanjutnya guru diberikan pelatihan sesuai dengan materi yang disampaikan praktek langsung membuat desain pembelajaran.



Gambar 4. Proses Praktek Pembuatan Aplikasi Pembelajaran Digital

4. Tahap Evaluasi

Hal yang menjadi tolok ukur pada tahap evaluasi ini adalah pemahaman materi yang telah diajarkan melalui pendampingan. Selain itu, evaluasi juga didasarkan pada tingkat pemahaman dan penguasaan penerapan teknologi. Pemahaman guru terkait desain pembelajaran digital dapat terlihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Evaluasi

Kriteria	Pre Test	Post Test
Pengetahuan desain pembelajaran digital	belum tahu 80% sudah tahu 20%	belum tahu 0% sudah tahu 100%
Cara membuat desain pembelajaran	belum tahu 100% sudah tahu 0%	belum tahu 0% sudah tahu 100%
Tingkat kesulitan membuat desain pembelajaran digital	belum tahu 70% sulit/agak sulit 30%	belum tahu 0% sulit/agak sulit 0% Mudah 100%

Sebelum kegiatan para guru masih keterbatasan penggunaan teknologi dalam mengimplementasikan pembelajaran digital. Setelah dilaksanakan pendampingan, guru sudah mulai memahami dan mendapatkan wawasan tambahan mengenai desain pembelajaran digital. Selain itu para guru sudah tidak merasa kesulitan lagi dalam menerapkan teknologi untuk proses pembelajaran digital yang harus dijalankan di era digitalisasi saat ini.

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian pelaksanaan kegiatan pengabdian ini, maka dapat ditarik kesimpulan adanya peningkatan penguasaan dan penerapan teknologi dalam pembelajaran digital yang dapat diterapkan oleh para guru di SMKN 2 Situbondo, tumbuhnya minat dalam mengembangkan teknologi para guru di era digitalisasi saat ini serta terciptanya suatu desain pembelajaran digital yang menarik bagi para siswa sehingga dapat meningkatkan minat siswa terhadap kegiatan pembelajaran digital.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan telah dilaksanakannya kegiatan pengabdian masyarakat tentang “Pendampingan Desain Pembelajaran Digital bagi Guru di SMK Negeri 2 Situbondo”, maka dengan ini kami menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Drs. Ec. Karnadi, M.Si. selaku Rektor Universitas Abdurachman Saleh Situbondo atas kesempatan dan bimbingannya.
2. Bapak Puryantoro, S.P., M.P. selaku Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LP2M) UNARS yang telah memberikan kemudahan dan pengarahan dalam pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat.
3. Bapak Mohammad Muzammil, M.Pd. selaku Kepala Sekolah SMK Negeri 2 Situbondo yang telah memberikan kesempatan dan tempat melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

REFERENSI

- Darwanto, D., & Putri, A. M. (2021). Penguatan Literasi, Numerasi, dan Adaptasi Teknologi pada Pembelajaran di Sekolah:(sebuah Upaya Menghadapi Era Digital dan Disrupsi). Eksponen, 11(2), 25–35.
- Hardiyanti, WE dkk. (2020). *Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Blended Learning*. Makasar: Universitas Negeri Gorontalo
- Komalasari, K (2021). *Pelatihan Desain Pembelajaran Digital Berbasis Living Values Education bagi Guru PPKn SMP di Kabupaten Garut* Vol. 3, Issue.2, pp.232-243.
- Putra, P., Sucipto, P. W. A., Kusuma, A. W., & Hamidah, I. (2022). CERKAS System Development: Smart Web-Based Sharia Accounting as a Learning Media. JRAK: Jurnal Riset Akuntansi Dan Komputerisasi Akuntansi, 13(1), 84–98.
- Sucipto, B dan Kustandi. (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Wahid, F. (2012). *Pembelajaran Teknologi Informasi di Perguruan Tinggi: Perspektif dan Pengalaman*. Yogyakarta: Graha Ilmu.