
Workshop Pelatihan Penyusunan Desain Aktivitas Pembelajaran Berbasis Media Digital Dalam Pembelajaran PPKn Sebagai Inovasi Sekolah Berkemajuan

Diterima: 04 Juli 2023

Direview: 08 Juli 2023

Disetujui: 17 Juli 2023

*Fatimah Fatimah¹, Dedy Ari Nugroho², Muhammad Kamil Ridha³, Mutiara Shaffira⁴
Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas
Lambung Mangkurat^{1,2,3,4}

E-mail: dedy.nugroho@ulm.ac.id

ABSTRAK

manajerial merupakan kemampuan yang harus dimiliki oleh seorang guru dalam melaksanakan tugasnya, salah satunya adalah kompetensi digital di era saat ini. Penting untuk memberikan bekal pemahaman serta praktik kepada guru untuk meningkatkan kemampuan kompetensi digitalnya. Salah satunya adalah melalui workshop yang diselenggarakan ini, dengan bertujuan memberikan wawasan berupa pengetahuan dan pemahaman kepada guru dalam menggunakan media digital dalam proses pembelajaran di sekolah khususnya pada pembelajaran PPKn untuk mewujudkan inovasi sekolah yang berkemajuan. Metode yang digunakan adalah dengan mengadakan workshop dengan dua metode yaitu dengan metode kelas atau materi dengan memberikan materi disertai dengan diskusi atau komunikasi dua arah dan praktik menggunakan media digital serta membuat konten pembelajarannya disana, dengan memanfaatkan tiga jenis media yaitu video, podcast audio dan e-modul. Tentu hasil yang didapat berupa meningkatnya motivasi dan skill guru dalam membuat inovasi pembelajaran yang berbasis digital sehingga menjadikan proses belajar mengajar dikelas lebih kreatif dan inovatif. Disisi lain juga membuat guru memiliki kesempatan untuk meningkatkan kualitas pengajaran dengan berbasis digital.

Kata kunci : Kompetensi, Guru, Kompetensi Digital

ABSTRACT

Managerial is an essential ability that a teacher must possess in carrying out their duties, especially in the current era, where digital competence is of utmost importance. It is crucial to provide teachers with the knowledge and practical skills needed to enhance their digital competencies. One effective method for achieving this is through workshops, with the aim of imparting insights, knowledge, and understanding to teachers on the use of digital media in the school's teaching processes, particularly in the teaching of Civic Education (PPKn), to foster innovative and progressive school practices. The method employed involves conducting workshops using two approaches: the classroom method, where material is presented along with two-way discussions and practical exercises using digital media to create instructional content. Three types of media, namely video, audio podcasts, and e-modules, are utilized. The expected outcomes include increased motivation and skills among teachers in creating digital-based learning innovations, leading to a more creative and innovative classroom environment. Additionally, this approach provides teachers with opportunities to enhance the quality of their teaching through digital means.

Keywords: Competence, Teacher, Digital Competencies

PENDAHULUAN

Saat ini kita berada di abad 21 yang sudah memasuki era digital. Era saat ini juga disebut sebagai era revolusi industri 4.0 dimana perkembangan yang terjadi saat ini selain mengarah kepada hal-hal yang berkaitan dengan alat digital, tetapi juga mendorong untuk melakukan peningkatan kualitas manusia yang ada untuk mengimbangnya. Sehingga perlu adanya kompetensi yang dimiliki oleh setiap individu untuk memiliki kompetensi digital dalam melakukan aktivitas sehari-hari, tidak terkecuali dalam dunia pendidikan.

Dunia pendidikan khususnya guru sebagai pelaksana proses pembelajaran memiliki tantangan yang besar dalam hal penguasaan kompetensi digital yang dimilikinya. Tuntutan perkembangan zaman menjadi pertimbangan besar bagi guru untuk bisa meningkatkan kemampuannya dalam menerapkan pembelajaran berbasis media digital dan teknologi. Guru saat ini dihadapkan dengan perkembangan dan perubahan yang cepat, digitalisasi serta menyiapkan lulusan yang terbaik yang memiliki berbagai kompetensi yang dibutuhkan dimasa yang akan datang.

Guru dituntut untuk memiliki kompetensi digital dengan penguasaan yang optimal untuk mengimbangi zaman serta siswa yang saat ini sangat banyak menggunakan media digital dalam kegiatannya sehari-hari. Tentu hal tersebut bertujuan agar proses belajar mengajar dapat berjalan dengan optimal ketika guru mampu mengemasnya dengan lebih kreatif melalui media teknologi.

Jika kita lihat lebih dalam tentang kompetensi digital guru setidaknya ada enam area kompetensi digital seperti yang diformasikan oleh European Commission dalam sebuah dokumen yaitu *European Framework for the Digital Competence of Educators* yaitu *Professional Engagement* (kemampuan menggunakan teknologi digital untuk berkomunikasi berkolaborasi dan mengembangkan kemampuan), *Digital Resources* (kemampuan memiliki sumber belajar, mengelola dan membagikannya), *Assessment* (kemampuan membuat strategi evaluasi, menganalisis dan membuat perencanaan evaluasi pembelajaran berbasis digital), *Empowering Learners* (kemampuan memberdayakan siswa dalam penggunaan teknologi untuk meningkatkan personalisasi dan keterlibatan secara aktif dalam pembelajaran) dan *Facilitating Learners Digital Competence* (kemampuan memberikan arahan kepada siswa dalam menggunakan teknologi digital dengan kreatif serta mampu bertanggung jawab dalam penggunaannya).

Sebagai seorang guru yang profesional berdasarkan Undang-Undang No 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen. Setidaknya ada 4 kompetensi guru yaitu kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi profesional dan kompetensi sosial. Dalam indikator kompetensi pedagogik guru juga memiliki kewajiban untuk meningkatkan kemampuan pedagogik berbasis digital. Selain dituntut untuk membuat media pembelajaran yang menarik, juga harus mampu mengarahkan peserta didik dalam penggunaannya. Sehingga bisa kita artikan bahwa kompetensi guru dalam pelaksanaannya harus selalu ditingkatkan untuk memenuhi kebutuhan zaman.

Pada kenyataannya hari ini, tidak semua guru memiliki kompetensi digital yang baik dan optimal dalam pelaksanaannya. Jika kita merujuk pada survei yang dilaksanakan oleh Pusat Data Teknologi dan Informasi Pendidikan dan Kebudayaan (Pustadin) pada tahun 2020 menyatakan bahwa ada 60% guru yang masuk ke dalam kategori tidak mampu dalam menggunakan teknologi pada proses pembelajaran, sehingga guru pada kebanyakannya dikatakan masih gagap teknologi. Hal ini tentu menjadi masalah yang tidak bisa disepelekan, terlebih guru merupakan ujung tombak pendidikan tentunya harus memiliki kompetensi yang tinggi, dikarenakan jika kompetensi guru rendah akan memunculkan efek domino kepada guru maupun bagi proses pembelajaran yang berkelanjutan.

Hal ini juga menjadikan kesenjangan antara guru dan siswa dalam memanfaatkan teknologi yang harus segera diatasi. Dari hal tersebut bisa kita artikan bahwa guru profesional di era digital saat ini harus senantiasa meningkatkan kemampuannya dalam mengemas teknologi dalam proses belajar dan mengajar. Sehingga, untuk meningkatkan kemampuan guru terhadap kompetensi digital perlu adanya kegiatan untuk meningkatkan kompetensi tersebut seperti adanya workshop maupun pelatihan secara berkala. Sehingga, pada penulisan artikel ini memfokuskan pada bagaimana implementasi pelatihan penggunaan media digital dalam pembelajaran khususnya pada pembelajaran PPKn serta apa saja hasil yang akan diperoleh dari pelatihan penggunaan media digital tersebut dalam pembelajaran PPKn.

METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan dalam pengabdian masyarakat yang dilakukan kepada guru anggota MGMP PPKn SMPN di wilayah Barito Kuala yang diselenggarakan di SMPN 2 Alalak Barito Kuala pada tanggal 4-5 September 2023 ini menggunakan dua metode tahapan,

yaitu tahapan persiapan dan tahapan pelaksanaan. Adapun kedua tahapan tersebut akan diuraikan sebagaimana dibawah ini :

1. Tahap Persiapan

Pada tahapan ini tim pelaksana akan melakukan kegiatan pra pengabdian dengan melakukan wawancara dan observasi mengenai aktivitas guru dan hasil wawancara dengan kepala sekolah dan wakil kepada sekolah bidang kurikulum. Aktivitas ini bertujuan untuk mengetahui kondisi nyata dilapangan tentang kebutuhan akan kemampuan adaptasi teknologi dalam pembelajaran PPKn. Pada tahapan ini, tim pelaksana juga melakukan komunikasi untuk mempersiapkan undangan, tempat kegiatan serta hal administratif lainnya. Pada tahapan ini tim pengabdian melakukan kerjasama dengan dinas pendidikan, kepala sekolah dan tim IT sekolah. Kemudian berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan sebelumnya tim pengabdian membuat tajuk kegiatan mengenai kebutuhan workshop media digital dalam pembelajaran.

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan ini dilakukan dengan dua tahapan kegiatan, yaitu tahapan kegiatan orientasi kelas/teori dan yang kedua adalah praktik. Pada penyampaian teori tim pengabdian dalam menyampaikan materinya dengan berfokus pada komunikasi dua arah, hal ini bertujuan untuk menggali lebih dalam tentang kebutuhan media digital guru dalam mengajar. Kegiatan ini pada akhirnya berlangsung dengan sangat antusias penuh dengan respon dari peserta. Pada kegiatan materi ini yang menjadi pertanyaan dominan yang diajukan adalah seputar bagaimana membuat dan memastikan media digital akan berdampak pada siswa mereka. Setelah kegiatan materi diberikan, kegiatan selanjutnya adalah praktik. Kegiatan praktik ini bertujuan agar guru dapat mengaplikasikan secara langsung ilmu yang telah didapat dari kegiatan materi atau teori yang telah diberikan sebelumnya. Praktik yang dilakukan adalah praktik pembuatan media pembelajaran berbasis digital, dengan menggunakan 3 bentuk, yaitu video, podcast audio dan e-modul ajar.

HASIL, PEMBAHASAN, DAN DAMPAK

Pembelajaran abad 21 memiliki orientasi yang berfokus pada pengembangan berbagai macam skill, termasuk didalamnya adalah skill atau kemampuan digital. Hal tersebut tentu akan mempengaruhi strategi pendidikan ke depan. Dunia yang terus berkembang dan berubah dengan cepat menjadi tantangan yang besar dalam proses penyesuaian guru khususnya dalam proses belajar mengajar. Untuk menunjang peningkatan kemampuan guru tersebut, saat ini berbagai pelatihan dan workshop banyak diselenggarakan dengan bertujuan agar mampu berakselerasi dengan tuntutan zaman. Dampak yang dihasilkan dari diselenggarakannya workshop tersebut jika dilihat dari sisi *knowledge* (pengetahuan), guru memiliki pemahaman serta wawasan yang luas terkait alternatif media dalam penyelenggaraan pembelajaran PPKn, hal ini akan membuat proses pembelajaran akan lebih menarik dan kreatif.



Gambar 1. Kegiatan Penyampaian Materi

Selain itu, guru memiliki motivasi yang tinggi dalam melakukan pengawasan kondisi dan karakteristik peserta didik untuk menentukan media yang tepat untuk digunakan. Guru juga akan memiliki motivasi untuk membuat list atau daftar media yang akan dibuat untuk proses pembelajaran serta menyiapkan instrumen pengendalian mutu pembelajaran, hal ini bertujuan agar proses pembelajaran yang dilaksanakan akan tetap terjamin mutu dan kualitasnya.



Gambar 2. Kegiatan Kelas Diskusi

Skill guru juga akan mengalami peningkatan setelah mengikuti kegiatan workshop tersebut, khususnya skill dalam pembuatan media pembelajaran PPKn yang berbasis dengan digital dalam tiga bentuk yaitu video, podcast audio dan e-modul. Video akan memudahkan peserta didik yang memerlukan visual yang baik untuk menyerap ilmu yang diberikan, podcast audio memudahkan bagi peserta didik yang memerlukan suara yang bagus untuk menyerap ilmu pengetahuan dan e-modul bagi peserta didik yang memerlukan visual dalam bentuk tulisan. Hal tersebut akan membuat kemudahan juga dari sisi peserta didik yang tidak hanya terbatas belajar saat waktu sekolah saja, tetapi dapat mengulangi materi yang diberikan saat diluar sekolah.

Dampak lainnya adalah guru memiliki kesempatan untuk selalu meningkatkan kualitas pengajaran dengan desain pembelajaran berbasis media digital, serta sekolah akan semakin responsif dan apresiatif terhadap inovasi guru dalam bidang media pembelajaran. Sehingga ketika guru memiliki motivasi yang tinggi dalam meningkatkan kemampuannya disambt dengan respon yang positif dan apresiatif dari pihak sekolah akan membuat angin segar dalam pelaksanaannya sehingga proses yang terjadi sangat positif dalam peningkatan kapasitas skill guru khususnya yang berkaitan dengan skill digital guru.

SIMPULAN

Pelatihan workshop yang dilakukan selama 2 hari tersebut dilaksanakan dengan urgensi meningkatkan kompetensi guru yang selaras dengan perkembangan zaman salah satunya adalah kompetensi digital guru. Implementasi pelatihan penggunaan media digital dalam pembelajaran PPKn ini dengan dua tahapan yaitu tahapan persiapan dan tahapan pelaksanaan,

serta dari kegiatan tersebut menghasilkan guru yang memiliki ilmu pengetahuan berupa pemahaman dan wawasan berbagai alternatif media digital dalam penyelenggaraan pembelajaran PPKn, motivasi yang tinggi dari guru untuk membuat media pembelajaran, skill yang semakin terasah dalam membuat media pembelajaran berbasis digital, kesempatan yang luas bagi guru untuk meningkatkan kualitas pengajarannya serta responsif dan apresiatif dari pihak sekolah terhadap inovasi guru dalam bidang media pembelajaran. Hal tersebut akan semakin meningkatkan kualitas guru dalam meningkatkan kemampuan dalam kemampuan guru di abad ke 21.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. 2017. Pembelajaran dalam perspektif kreativitas guru dalam pemanfaatan media pembelajaran. *Lantanida Journal*, Volume 4, No.1.
- Akhmad, F., & Fahrudin, I. 2016. Korelasi Antara Self Confidence Dan Personality Dengan Hasil Belajar Matematika. Disampaikan pada Semnas UNY. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Amajida, J. 2020. Pengembangan media mobile learning berbasis android pada materi himpunan siswa kelas vii di mts nu hasyim asy'ari 03 kudas tahun pelajaran 2020/2021. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 47-64.
- Anwari, T., Shodiqin, A., & Priyolistiyanto, A. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Pemrograman Dasar Pascal. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 4(1), 123-134.
- Aswir., R. A.A.Gunadi., Hasanah Misbah., dan Zaitun. (2020). Workshop Literasi Digital dalam Pembelajaran Abad 21 untuk Guru-Guru Sekolah SMP dan SMA Se-Sukabumi. *Jurnal Pelayanan dan Pengabdian Masyarakat (PAMAS)*, 4(2), 143-156.
- Batubara, H. H., & Ariani, D. N. 2019. Model Pengembangan Media Pembelajaran Adaptif di Sekolah Dasar. Universitas Islam Kalimantan. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, Volume 5, Nomor 1.
- Desriana, D., Amsal, A., & Husita, D. 2018. Perbandingan hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran berbasis lingkungan dengan media internet dalam pembelajaran asam basa di MAN Indrapuri. *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA*, 2(1), 50-55.

- Dewi, N., Murtinugraha, R. E., & Arthur, R. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Kuliah Teori dan Praktik Plambing di Program Studi S1 PVKB UNJ. *Jurnal Pensil: Pendidikan Teknik Sipil*, 7(2).
- Falahudin, I. 2014. Pemanfaatan media dalam pembelajaran. Widyaiswara Balai Diklat Keagamaan (BDK) Jakarta. *Jurnal Lingkar Widyaiswara*, 1(4).
- Simanjuntak, M.M (2022). Analisis Urgensi Penggunaan Literasi Digital dalam Pelaksanaan Pendidikan pada Masa Pandemi di Sekolah Menengah Perama. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(2), 2599-2608.
- Sitompul, B. (2022). Kompetensi Guru dalam Pembelajaran di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(3), 13953-13960.
- Syahid, A.A., Asep Herry Hernawan., dan Laksmi Dewi. (2022). Analisis Kompetensi Digital Guru Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*, 6(3), 4600-4611.