

## **PENGUASAAN MEDIA PEMBELAJARAN DARING UNTUK GURU SEKOLAH DASAR DAN TAMAN KANAK-KANAK DENGAN PENDEKATAN INOVASI**

Malabay<sup>1</sup>, Holder Simorangkir<sup>2</sup>, Mulyo Wiharto<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Esa Unggul

<sup>3</sup>Program Studi Kesehatan Masyarakat, Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas Esa Unggul Jalan Arjuna Utara No.9 Kebon Jeruk Kota Jakarta Barat Daerah Khusus Ibukota Jakarta 11510  
malabay@esaunggul.ac.id

### **Abstract**

*Implementation of PKM aims to realize efforts to master online learning media for elementary school and kindergarten teachers with an innovation approach, with detailed solutions in the form of online learning media provisioning counseling, training on the meaning of innovation in the use of application tools, training using applications to improve skills. The output is in the form of increasing understanding related to online learning media devices, increasing skills through innovation in the use of application tools, increasing skills in using applications to support successful online learning, application of information and communication technology as a support for maintaining the quality and success of learning implementation.*

**Keywords:** *Learning Media, Online Learning, Teachers, Innovation*

### **Abstrak**

Pelaksanaan PKM bertujuan mewujudkan upaya penguasaan media pembelajaran daring untuk guru sekolah dasar dan taman kanak-kanak dengan pendekatan inovasi, dengan rincian solusi berupa penyuluhan pembekalan media pembelajaran daring, pelatihan pembekalan makna inovasi dalam pemanfaatan perangkat aplikasi, pelatihan menggunakan aplikasi untuk meningkatkan keterampilan. Luaran berupa meningkatkan pemahaman terkait perangkat media pembelajaran daring, meningkatkan keterampilan melalui inovasi dalam pemanfaatan perangkat aplikasi, meningkatkan kemampuan keterampilan menggunakan aplikasi untuk mendukung kesuksesan pembelajaran daring, penerapan teknologi informasi dan komunikasi sebagai pendukung untuk menjaga kualitas dan keberhasilan pelaksanaan pembelajaran.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Pembelajaran Daring, Guru, Inovasi

### **Pendahuluan**

Pertumbuhan teknologi informasi membuka kesempatan serta inovasi mengerjakan banyak perihal, tercantum meningkatkan pendidikan yang baik, dengan menggunakan teknologi pendidikan yang inovatif buat mewujudkan harapan jadi guru yang profesional (Simanjuntak H; Endaryono B; Balyan, 2020).

Kedudukan serta Guna Teknologi Data serta Komunikasi dalam pendidikan dikala ini telah tumbuh bermacam fitur teknologi data yang bisa dimanfaatkan selaku media pendidikan, tercantum buat tujuan keberhasilan pembelajaran (Rusyd, 2017). Salah satu media pendidikan yang sudah tumbuh merupakan pc dengan bermacam program-program yang relevan serta sangat menolong keberhasilan pendidikan buat suasana dikala ini. Program pc yang bisa dimanfaatkan selaku media pendidikan merupakan aplikasi buat menunjang tatap maya( daring) dengan sarana yang ada..

Dengan bermacam- macam fasilitas yang ada, bisa dimanfaatkan selaku media pendidikan buat mendemonstrasikan ataupun memvisualisasikan konsep- konsep serta keahlian

dan selaku perlengkapan bantu buat mengkonstruksi konsep- konsep tersebut selaku pembekalan buat guru- guru. Guru- guru di sekolah mitra, ialah: SDIT Fatahillah Kebagusan serta TK Fatahillah sangat memerlukan keahlian kemampuan media pendidikan daring. Oleh sebab itu aktivitas Dedikasi kepada Warga di 2 sekolah mitra ini sangat pas dengan menggunakan kemampuan yang terdapat berbentuk membagikan pelatihan pemanfaatan teknologi data serta komunikasi (Mahmudi A; Sodiq F, 2021).

Penerapan PKM didasari Pasal 20 Ayat 2 UU No 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas: PT berkewajiban menyelenggarakan Tridharma PT Pasal 60 huruf a UU No 14, Tahun 2005 tentang Guru serta Dosen: melakukan tugas keprofesionalan, dosen berkewajiban melakukan Tridharma, dedikasi pada warga berupa pembelajaran serta penelitian (Kementerian Riset dan Teknologi / Badan Riset dan Inovasi Nasional, 2021).

Merujuk pelaksanaan pembelajaran inovatif guna membantu memvisualisasi dan mengkonstruktifkan konsep-konsep pembekalan proses keberhasilan pembelajaran, sekolah mitra

akan diberikan pelatihan dan penyuluhan penguasaan media pembelajaran daring dengan pendekatan inovasi, yaitu penguasaan dari beberapa perangkat aplikasi terkini.

PKM dicoba membiasakan pada arah serta uraian teknis penerapan serta pengelolaan di area UEU (LPPM Universitas Esa Unggul, 2020b), efektif dan efisiensi kegiatan seluruh dosen di area UEU (LPPM Universitas Esa Unggul, 2020a) serta Pelaksanaan Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat di Perguruan Tinggi Edisi XIII Revisi Tahun 2021 (Kementerian Riset dan Teknologi / Badan Riset dan Inovasi Nasional, 2021).

Dengan melaksanakan PKM bertujuan mewujudkan upaya penguasaan media pembelajaran daring untuk guru sekolah dasar dan taman kanak-kanak dengan pendekatan inovasi, dengan rincian solusi berupa penyuluhan pembekalan media pembelajaran daring, pelatihan pembekalan makna inovasi dalam pemanfaatan perangkat aplikasi, pelatihan menggunakan aplikasi untuk meningkatkan keterampilan dengan menyajikan dan melengkapi beberapa komponen variasi sumber daya (Gogot Suharwoto, 2020).

Adapun target luaran berupa meningkatkan pemahaman terkait perangkat media pembelajaran daring, meningkatkan keterampilan melalui inovasi dalam pemanfaatan perangkat aplikasi, meningkatkan kemampuan keterampilan menggunakan aplikasi untuk mendukung kesuksesan pembelajaran daring, pelaksanaan teknologi data serta komunikasi selaku salah satu langkah buat melindungi mutu serta keberhasilan penerapan pendidikan (Kurniawan A; Mahmudah F, 2020). Pembelajaran secara daring menjadi pilihan mendorong menjadi kreatif dan inovatif dengan mengakses sumber pengetahuan, dan menghasilkan karya (Amandus Hutasoit, 2021).

## Metode Pelaksanaan

Aktifitas Pengabdian menggunakan metode latihan langsung bertujuan berbagi pengetahuan guna efektifitas Penguasaan Media Pembelajaran Daring Untuk Guru Sekolah Dasar dan Taman Kanak-kanak dengan Pendekatan Inovasi.

## Hasil dan Pembahasan

Telah didapat hasil kesepakatan untuk pelaksanaan dan materi serta peserta yaitu Pelaksanaan tanggal 23 Nopember 2022, dimulai pukul 9.00 dengan peserta siswa dan siswi serta Guru-guru terkait sinergisitas semangat pembelajaran daring dan luring terkait inovasi pembelajaran.

Adapun materi yang disampaikan hasil diskusi

seperti tampak pada gambar 1 adalah sebagai berikut: tips dan trik edit dokumen bahan ajar /modul dan pengenalan jenis aplikasi presentasi yang inovatif yaitu emaze.



Gambar 1. Diskusi dengan Kepala Sekolah perihal Materi yang akan Disajikan



Gambar 2. Foto bersama Kepala Sekolah dan Guru setelah Diskusi

Panduan serta trik edit dokumen bahan ajar/ materi serta pengenalan tipe aplikasi presentasi yang inovatif guru bisa memakai bermacam media pendidikan buat mengantarkan modul dari powerpoint, video pendidikan serta yang lain. Tidak hanya memakai media video serta power point, guru pula bisa menggunakan salah satu aplikasi yang ada semacam Google Meet selaku media pembelajaran.

Varian aplikasi presentasi dapat digunakan sebagai wujud inovasi pembelajaran seperti menampilkan sisi keindahan tampilan dan kemudahan pemahaman melalui sisipan gambar 3D atau sisipan animasi atau transisi, sehingga pembelajaran bisa lebih menyenangkan dan siswa tertarik untuk lebih interaktif bertanya sehingga terwujud komunikasi dua arah yang baik. Adapun tampilan aplikasi selain power point (slide presentasi) dapat melalui interaktif online dengan **emaze**.



Gambar 3. Tampilan Awal Emaze

Penggunaan aplikasi sejenis *Powerpoint* banyak tersedia secara online, untuk tulisan ini sebuah solusi bagi guru dapat mengoperasikan *Emaze* untuk presentasi yang baik.

Kelebihan *Emaze* adalah: pengoprasian mudah dan simple, tampilannya menarik dengan berbagai gambar dan tulisan, template tersedia secara full dan banyak pilihan, dapat dipublikasikan secara langsung melalui berbagai bentuk web, mudah mendownloadnya, fiturnya lengkap, ada pilihan gratis, selain beberapa model berbayar, produk yang dibuat tersimpan dalam akun *Emaze* atau pada perangkat komputer.

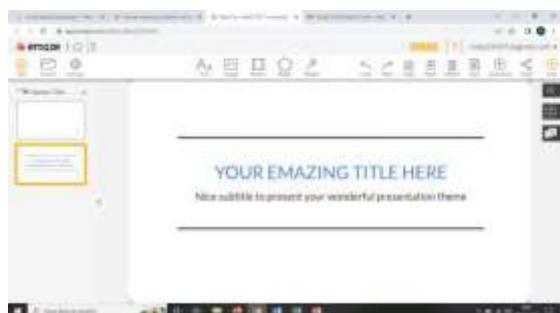
Kelemahan *Emaze* adalah: pengoprasian harus online, untuk Bahasa Indonesia belum tersedia, kendala kuota dan jaringan.

Tahapan penggunaan adalah : searching laman google, ketik: *emaze* presentasi login, registasi menggunakan akun *google* atau akun *facebook*, klik sign up, membuat presentasi *emaze* baru dengan cara klik create.



Gambar 4. Tampilan setelah Sign in

Akan ada pilihan untuk berbagai kebutuhannya dengan pilihannya : presentasi, web, blog, ecard, photo album.



Gambar 5. Tampilan Membuat Slide Presentasi

Produk *Emaze* dapat disimpan secara offline dan berbentuk: PPT, PDF, Video



Gambar 6. Tampilan Persiapan Kegiatan



Gambar 7. Tampilan Foto Bersama

## Kesimpulan

Pengabdian masyarakat tetap pada hasil kesepakatan yang telah ditentukan mengingat kesibukan proses belajar mengajar, disepakati dilakukan tanggal 23 Nopember 2022 untuk terlaksana dengan baik dan efektif pada materi media *powerpoint* secara online menggunakan aplikasi *emaze*, sebagai wujud inovasi presentasi materi pembelajaran daring. Kemampuan para guru dalam membuat *powerpoint* secara mandiri tentunya menjadi bekal utama untuk mempersiapkan materi pembelajaran berbasis pendekatan inovasi yang mendukung pembelajaran dalam jaringan (daring).

Berdasarkan kegiatan ini, maka disarankan bagi guru-guru dapat menerapkan pengetahuan yang diperoleh selama pelatihan guna menyusun media *powerpoint* secara mandiri yang berinovasi dan bagi pelaksana program pengabdian tentunya dapat melakukan pendampingan program dan pelatihan lanjutan agar selalu dapat bersinergis.

## Daftar Pustaka

Amandus Hutasoit, S. (2021). *PenPembelajaran Teacher Centered Learning ( Tc1 ) Dan Project Based Learning ( Pbl ) Dalam Pengembangan Kinerja Ilmiah Dan Peninjauan Karakter Siswa. Jurnal*

- Pendidikan Indonesia ( Japendi )Indonesia ( Japendi )*, 2(10), 1775–1799.
- Gogot Suharwoto. (2020). *Pembelajaran Online di Tengah Pandemi Covid-19, Tantangan yang Mendewasakan*. Pembelajaran Online Di Tengah Pandemi Covid-19, Tantangan Yang Mendewasakan. <https://www.timesindonesia.co.id/read/news/261667/pembelajaran-online-di-tengah-pandemi-covid19-tantangan-yang-mendewasakan>
- Kementerian Riset dan Teknologi / Badan Riset dan Inovasi Nasional. (2021). *Panduan Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Edisi Xiii Revisi*. Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat, Deputi Bidang Penguatan Riset dan Pengembangan, Kementerian Riset dan Teknologi / Badan Riset dan Inovasi Nasional.
- Kurniawan A; Mahmudah F. (2020). Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Di Sekolah Menengah Kejuruan. *Al-Tanzim: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi), 184–196. <https://doi.org/https://doi.org/10.33650/al-tanzim.v4i2>
- LPPM Universitas Esa Unggul. (2020a). *Handbook Pelaksanaan Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat, Universitas Esa Unggul*. LPPM Universitas Esa Unggul.
- LPPM Universitas Esa Unggul. (2020b). *Juknis Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Esa Unggul*. LPPM Universitas Esa Unggul.
- Mahmudi A; Sodiq F. (2021). Optimalisasi Teknologi Informasi Untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Pengabdian Vokasi*, 18–21(Teknologi Informasi). <https://ejournal2.undip.ac.id/index.php/jpv/article/view/10584/5861>
- Rusyd, I. (2017). Peranan Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Kegiatan Pembelajaran Dan Perkembangan Dunia Pendidikan. *Jurnal Warta, edisi 53*(teknologi informasi dan komunikasi dalam kegiatan pembelajaran). <https://media.neliti.com/media/publications/290643-peranan-perkembangan-teknologi-informasi-63ea07c6.pdf>
- Simanjuntak H; Endaryono B; Balyan. (2020). Peran Teknologi Informasi dalam Proses Kegiatan Belajar Mengajar di Sekolah Dasar. *Inventa : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 04(Teknologi Informasi dalam Proses Kegiatan Belajar Mengajar), 1–10. <https://doi.org/https://doi.org/10.36456/inventa.4.1.a2122>