

Peningkatan kompetensi guru dalam pengelolaan pembelajaran berbasis literasi digital

Fattachul Huda Aminuddin^{1*}, Teuku Djauhari², Santoso³, Gustinar⁴, Kasih Adinda S.⁵, Chandra Kusuma⁶

¹Universitas Nurdin Hamzah, Jambi, Indonesia, email: fattachulhuda@unh.ac.id

²Universitas Nurdin Hamzah, Jambi, Indonesia, email: teknikom@gmail.com

³Institut Teknologi dan Bisnis Pelita Raya, Jambi, Indonesia, email: santosoute@gmail.com

⁴Universitas Muhammadiyah Jambi, Jambi, Indonesia, email: gustinargusti@gmail.com

⁵Universitas Nurdin Hamzah, Jambi, Indonesia, email: adindakasih49@gmail.com

⁶Universitas Nurdin Hamzah, Jambi, Indonesia, email: chandrakusuma315@gmail.com

*Koresponden penulis

Info Artikel

Riwayat Artikel

Diajukan: 2023-10-09

Diterima: 2024-02-12

Diterbitkan: 2024-02-23

Keywords:

KKG; training; competency; digital literacy

Kata Kunci:

KKG; pelatihan; kompetensi; literasi digital



Lisensi: cc-by-sa

Copyright © 2024 Fattachul Huda Aminuddin, Teuku Djauhari, Santoso, Gustinar, Kasih Adinda.S., Chandra Kusuma

ABSTRACT

The Gugus Sartika Teacher Working Group (KKG) is a group of teachers whose existence is expected to be a forum for improving teacher competence and ability as well as being a motor in teacher development, especially in Lubuk Ruso Village, Pemayung District, Batang Hari Regency. However, currently its existence is still not optimal in encouraging and motivating teachers to continue to develop quality and competence in teaching. The current problem faced is the low ability and creativity of teachers in using technology in learning. Lack of collaboration between teachers and lack of facilities are inhibiting factors in developing teacher quality. The aim of this community service is to increase teacher competency in managing learning based on digital literacy training. This community service activity is an activity funded by the Ministry of Education and Culture in 2023. The method used is Community Based Participatory Action Research (CBPAR) which is divided into 3 stages, namely preparation, implementation and evaluation. The literacy training implemented is training on the concept of implementing the independent learning curriculum, training on making learning videos with Canva, and making interactive quizzes with AI. The results of this activity had a positive impact in increasing teachers' digital literacy competency by an average of 20%. Based on the activity evaluation, there was an increase in teacher targets by 82% from the previous training. Overall service activities received a good response and stimulus in the future.

ABSTRAK

Kelompok Kerja Guru (KKG) Gugus Sartika merupakan suatu kelompok guru yang keberadaannya diharapkan menjadi wadah untuk meningkatkan kompetensi dan kemampuan guru serta menjadi motor dalam pengembangan guru khususnya di Desa Lubuk Ruso Kecamatan Pemayung Kabupaten Batang Hari. Namun saat ini keberadaannya masih belum maksimal dalam mendorong dan memotivasi guru untuk terus mengembangkan kualitas dan kompetensi dalam mengajar. Problematika saat ini yang dihadapi adalah rendahnya kemampuan dan kreatifitas guru dalam memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Kurangnya kolaborasi antar guru dan minimnya fasilitas menjadi faktor penghambat dalam pengembangan kualitas guru. Tujuan pengabdian masyarakat ini adalah untuk meningkatkan kompetensi guru dalam pengelolaan pembelajaran berbasis pelatihan literasi digital. Kegiatan pengabdian masyarakat ini merupakan kegiatan yang didanai oleh kemdikbudristek

tahun 2023. Metode yang digunakan adalah *Community Based Participatory Action Research (CBPAR)* yang dibagi menjadi 3 tahapan, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Adapun pelatihan literasi yang diterapkan adalah pelatihan konsep implementasi kurikulum merdeka belajar, pelatihan membuat video pembelajaran dengan canva, dan membuat quis interaktif dengan AI. Hasil kegiatan ini memberikan dampak positif dalam meningkatkan kompetensi literasi digital guru dengan rata-rata 20 %. Berdasarkan evaluasi kegiatan, adanya peningkatan target guru sebesar 82 % dari pelatihan sebelumnya. Kegiatan pengabdian secara keseluruhan mendapat respon dan stimulus yang baik ke depannya.

Cara mensitasi artikel:

Aminuddin, F. H., Djauhari, T., Santoso, Gustinar, Adinda, S. K., & Kusuma, C. (2023). Peningkatan kompetensi guru dalam pengelolaan pembelajaran berbasis literasi digital. *Jurnal Inovasi Hasil Pengabdian Masyarakat (JIPEMAS)*, 7(1), 168–180. <https://doi.org/10.33474/jipemas.v7i1.20697>

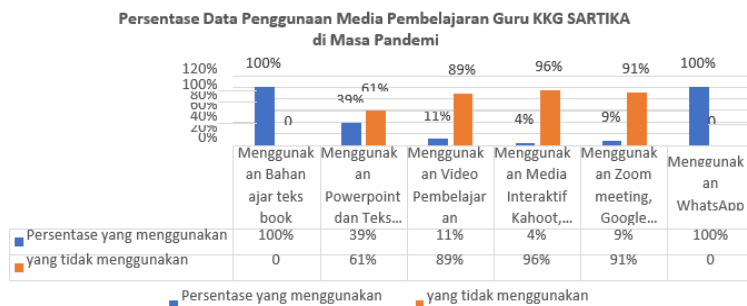
PENDAHULUAN

Tumbuhnya berkembang revolusi industri saat ini sangatlah cepat dan dinamis. Sehingga sekolah-sekolah harus menghasilkan SDM dengan keterampilan yang sesuai dengan kebutuhan indsutri dan dunia usaha (Suranto et al., 2023). Berbagai model pembelajaran yang kreatif dan inovatif perlu dikembangkan guna meningkatkan efektifitas dan efisiensi pembelajaran (Rusli et al., 2021). Tentunya dalam hal ini guru harus dapat berinovasi dan memahami karakteristik media pembelajaran yang menarik, memiliki sifat interaktif yang mengutamakan kerjasama, komunikasi, dan bisa menimbulkan interaksi antar siswa adalah sebuah permainan, permainan, yang mempunyai karakteristik untuk menciptakan motivasi dalam belajar, yaitu khayalan (fantasy), tantangan (*challenges*) dan keingintahuan (*curiosity*) (Aminuddin et al., 2021).

Kehadiran dan fungsi Kelompok Kerja Guru (KKG) Gugus SARTIKA merupakan suatu kelompok guru yang keberadaannya diharapkan menjadi wadah untuk meningkatkan kompetensi dan skill guru di kecamatan pelayung serta menjadi motor dalam pengembangan KKG lainnya baik yang berada di luar maupun di dalam kelas. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Pasal 20 ayat b menyatakan bahwa untuk melaksanakan tugas keprofesionalannya, guru berkewajiban meningkatkan dan mengembangkan kualifikasi akademik dan kompetensi secara berkelanjutan sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni. Maka dari itu, guru kelompok kerja guru gugus SARTIKA juga harus berkewajiban mengembangkan kompetensinya dalam mengajar serta memahami karakteristik kebutuhan belajar peserta didik di era digital saat ini.

Kelompok Kerja guru (KKG) Gugus SARTIKA adalah kelompok kegiatan profesional guru kelas Sekolah Dasar (SD) yang terdiri dari 46 guru yang berada di Desa Lubuk Ruso Kecamatan Pelayung Kabupaten Batang Hari Jambi. Kelompok kerja guru gugus SARTIKA merupakan gabungan dari kelompok guru yang terdiri dari 4 sekolah, yaitu SD Negeri 015/I Lubuk Ruso, SD Negeri 042/I Lubuk Ruso, SD Negeri 078/I Teluk Ketapang, dan SD Negeri 136i Semangkat (Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi, 2023). Peran kelompok kerja guru (KKG) SARTIKA sangat penting bagi masyarakat khususnya kecamatan pelayung, karena sebagai wadah bagi

guru lainnya dalam berkolaborasi, bertukar pikiran, serta pengembangan dalam mengadaptasi kurikulum dan metode pengajaran sesuai kebutuhan siswa. Peran unik yang dapat diambil dari kelompok kerja guru ini yaitu dapat menjadi agen perubahan di tingkat lokal dan memperkuat sistem pendidikan di masyarakat. Dengan adanya kerjasama dan kolaborasi, kelompok kerja guru berperan dalam menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan dan kesejahteraan pendidikan khususnya kecamatan pemayung Kabupaten Batang Hari. Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian masyarakat yaitu pelatihan media pembelajaran media interaktif bagi kelompok kerja guru (KKG) SARTIKA Pemayung oleh ketua pengusul dan tim dosen yang dilakukan pada bulan September 2022, didapatkan hasil data tahun 2021-2022 seperti pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Penggunaan media pembelajaran guru KKG SARTIKA

Berdasarkan hasil data penggunaan media pembelajaran guru di atas dapat disimpulkan bahwa selama pembelajaran di masa pandemi, 100 % guru masih menggunakan buku ajar teks book dan media whatsapp, 11 % menggunakan video pembelajaran, 39 % menggunakan slide powerpoint, dan hanya 4 % saja menggunakan media interaktif. Sehingga inovasi penggunaan media teknologi oleh guru dalam pembelajaran masih tergolong rendah. Tentunya hal ini menjadi masalah yang signifikan jika dikaitkan dengan kompetensi guru dalam penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil pelatihan pembuatan media interaktif pada guru KKG SARTIKA yang telah mengikuti pelatihan media interaktif terdapat sekitar 32,61% atau 15 guru yang selesai dan berhasil mengumpulkan, sementara jumlah guru yang tidak atau belum selesai berjumlah 31 atau 67 % dari 46 total guru. Sehingga dalam hal ini, tingkat kemampuan guru dalam pembuatan media ajar interaktif juga masih tergolong rendah.

Adapun hasil temuan dan wawancara terhadap salah satu guru anggota kelompok kerja guru gugus SARTIKA penyebab kurangnya kompetensi guru dalam menggunakan teknologi dalam mengajar adalah sarana prasarana yang belum memadai di sekolah dalam mendukung pembelajaran menggunakan berbasis teknologi, serta minimnya pengetahuan, keterampilan dan pengalaman guru untuk terus berinovasi dalam menggunakan teknologi. Oleh sebab itu, tentunya dalam hal ini perlunya pelatihan literasi digital bagi kelompok kerja guru (KKG) gugus SARTIKA untuk meningkatkan keterampilan

dan kompetensi dalam menggunakan teknologi pembelajaran. Disamping agar keberadaanya juga maksimal dalam memotivasi guru lainya khususnya di Kecamatan Pemayung Batang Hari perlunya untuk bersinergi dan berkolaborasi positif dalam meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah sesuai Kurikulum Merdeka Belajar. Penguatan kelompok kerja guru (KKG) ini juga merupakan dari upaya meningkatkan kualitas guru, dan mendorong upaya peningkatan kemampuan professional guru dalam rangka peningkatan mutu pendidikan (Indriawati et al., 2023). Oleh karena itu Berdasarkan tujuan kegiatan pengabdian ini yaitu untuk meningkatkan kompetensi dan keterampilan kelompok kerja guru (KKG) Gugus SARTIKA melalui pelatihan pengelolaan pembelajaran berbasis literasi digital.

METODE

Untuk mengatasi permasalahan di lapangan, adapun pada pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan metode *Community Based Participatory Action Research* (CBPAR) yang dibagi menjadi 3 tahapan, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi melalui yang diterapkan melalui pelatihan literasi digital dalam pembuatan video pembelajaran dengan canva, dan pembuatan soal interaktif Quizizz dengan menggunakan *Artificial Intelligence* (AI). Pengabdian ini dilaksanakan secara langsung di Desa Lubuk Ruso Kecamatan Pemayung Kabupaten Batang Hari yaitu kelompok kerja guru (KKG) SARTIKA sebagai objek. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dokumentasi.



Gambar 2. Tahapan metode pelaksanaan pengabdian masyarakat

Metode CBPAR (*Community Based Participatory Action Research*) adalah metode yang melakukan pendekatan kolaboratif yang melibatkan semua pemangku kepentingan selama proses penelitian mulai dari membuat pertanyaan penelitian hingga merancang instrumen pengumpulan data hingga menganalisis dan menyebarkan temuan (Ikhwan et al., 2022). Untuk mengatasi permasalahan kelompok kerja guru (KKG) SARTIKA di lapangan. Metode ini juga digunakan untuk lebih bagaimana menekankan hak dan kapasitas mitra yang sebelumnya dilihat sebagai subjek penelitian untuk berpartisipasi penuh dalam keputusan penelitian dan analisis, dan terlibat dalam pemikiran kritis sebagai kolaborator penelitian atau rekan belajar (Haynes et al., 2019).

Metode penelitian ini digunakan karena lebih kompleks dalam mengidentifikasi dan mencapai tujuan rumusan permasalahan di lapangan

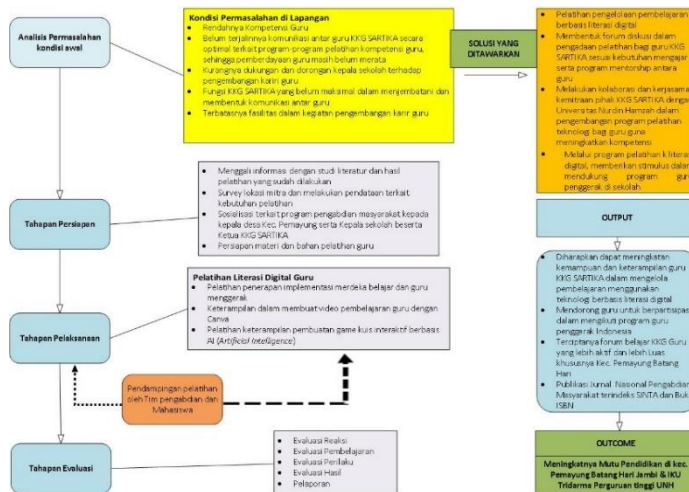
dan tentunya lebih banyak melibatkan peneliti secara kolektif dan berkolaborasi terhadap objek yang diteliti untuk menghasilkan pengetahuan, tindakan, refleksi tindak lanjut, dan tentunya menghasilkan perubahan terkini dan manfaat yang dapat dirasakan bersama.

Dalam hal ini tim pengabdian masyarakat melibatkan 3 dosen sebagai narasumber dan tim mahasiswa dalam membantu pelaksanaan kegiatan di lapangan. Tim pengabdian dari Universitas Nurdin Hamzah juga melibatkan dosen dari perguruan tinggi lainnya untuk berkolaborasi, yaitu dosen dari Pelita Raya Institut (IPR) Jambi. Dalam melakukan kegiatan, tim membagi menjadi 3 tahapan, yaitu: persiapan dan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Untuk lebih detail terkait alur teknis metode kegiatan pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat yang akan dilakukan pada kelompok kerja guru (KKG) SARTIKA di Desa Lubuk Ruso Kecamatan pemyang Batang Hari dapat dilihat pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Tahapan kegiatan

No	Tahapan	Uraian
1	Persiapan dan Perencanaan	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Observasi, dan survei lapangan serta melakukan pendataan dan verifikasi guru KKG SARTIKA di lokasi Desa Lubuk Ruso Kecamatan Pemyang. ➤ Sosialisasi program kepada kepala desa Lubuk Ruso dan guru KKG SARTIKA terkait rencana program pengabdian masyarakat tentang pelatihan literasi digital yang akan dilaksanakan. ➤ Diskusi , dan persiapan alat dan bahan yang diperlukan ➤ Pelaksanaan Pretest sebelum pelaksanaan pelatihan
2	Pelaksanaan	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Pelatihan dan pendampingan konsep implementasi kurikulum merdeka belajar dan serta peran guru penggerak ➤ Pelatihan keterampilan membuat produk digital berupa pembuatan video pembelajaran dengan canva ➤ Pelatihan membuat soal interaktif Quizizz dengan AI
3	Evaluasi	<p>Evaluasi Reaksi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Tujuan dari evaluasi reaksi adalah untuk menilai sejauh mana peserta pelatihan yaitu guru KKG SARTIKA merasa puas dengan pelatihan yang diberikan. Evaluasi dapat dilakukan melalui kuesioner atau wawancara. ➤ Evaluasi Pembelajaran ➤ Tujuan dari evaluasi pembelajaran adalah untuk menilai sejauh mana peserta pelatihan memahami materi pelatihan. Pada tahapan ini evaluasi dilakukan dengan tes atau penugasan akhir yang relevan dengan materi pelatihan literasi digital. <p>Evaluasi Perilaku</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Tujuan dari evaluasi perilaku adalah untuk menilai sejauh mana guru KKG SARTIKA menerapkan keterampilan dan pengetahuan yang diperoleh dalam pelatihan <p>Evaluasi Hasil</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Tujuan dari evaluasi hasil adalah untuk menilai sejauh mana pelatihan memberikan dampak positif pada guru KKG SARTIKA. Evaluasi dapat dilakukan dengan mengukur peningkatan kinerja atau pencapaian tujuan organisasi setelah pelatihan literasi digital dilakukan. ➤ Melakukan Posttest Untuk mengukur tingkat kecapaian kompetensi guru

Secara keseluruhan, untuk mewujudkan program tersebut, dirumuskan skema kegiatan pengabdian masyarakat adalah seperti pada Gambar 2 berikut:



Gambar 2. Skema metode pelaksanaan pengabdian masyarakat

HASIL DAN PEMBAHASAN

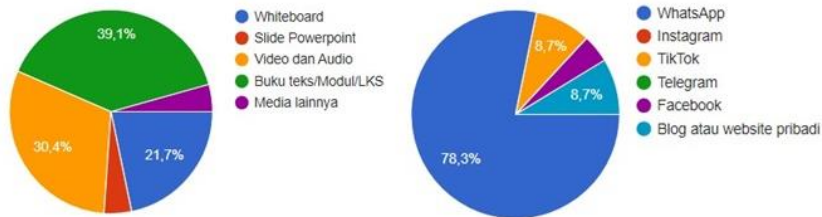
Tahap pertama pada pelaksanaan kegiatan yaitu menganalisis kondisi awal permasalahan diawali dengan survei dan sosialisasi lapangan yang dilakukan oleh tim pada tanggal 17 Juli 2023. Sosialisasi terkait kegiatan program pengabdian masyarakat dalam bentuk pelatihan literasi digital bagi guru KKG SARTIKA Kec. Pemayang Kab. Batang Hari, serta melakukan FGD terkait hal-hal yang akan dilaksanakan. Pada kegiatan ini tim pengabdian juga melakukan pengumpulan data berupa wawancara untuk kebutuhan data pelatihan. Kegiatan ini dihadiri oleh ketua pengabdian dan tim, serta dihadiri koordinator kelompok kerja guru dan para rekan guru yang tergabung dalam KKG gugus SARTIKA.



Gambar 3. Sosialisasi lapangan dan FGD oleh tim pengabdian

Selanjutnya setelah melakukan sosialisasi, tim melakukan survei yang bertujuan untuk melakukan pemetaan dan kebutuhan pelatihan guru. Survei ini dilakukan pada tanggal 02 Agustus 2023 secara online. Berdasarkan data survei online yang dilakukan tim pengabdian pada bulan Agustus tahun 2023, adapun hasil data yang didapatkan pada penggunaan media pembelajaran

guru KKG SARTIKA di sekolah yaitu sebesar 39,1 % menggunakan buku teks, modul dan lks, 30,4 % menggunakan video dan audio yang berasal dari youtube, sedangkan 21,7 % guru menggunakan whiteboard. Sementara data tentang penggunaan dan pemanfaatan media sosial dalam pembelajaran di sekolah, data terbesar yaitu 78,3 % guru menggunakan media whatsapp, seperti pada Gambar 4.



Gambar 4. Hasil survei penggunaan media pembelajaran dan media sosial

Berdasarkan hasil survei tentang media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam belajar di sekolah yaitu 34,8 % guru memilih media interaktif/game/kuis, 26,1 % media video, 17,4 % media soal dan penugasan online, 13 % media presentase, dan hanya 8,7 % memilih media E-learning. Berdasarkan hasil data angket kebutuhan guru tentang jenis/bentuk pelatihan literasi digital yang diinginkan dalam meningkatkan kompetensi guru yaitu, 30,4 % pelatihan tentang pembuatan video pembelajaran dengan canva, 26,1 % pelatihan pemanfaatan media sosial dan AI, 17,4 % yaitu pelatihan tentang evaluasi pembelajaran dengan google form, 13 % pelatihan media interaktif Quizizz dan kahoot. 8,7 % pelatihan editing video dengan CapCut, dan 4,3 % media presentase dengan powerpoint. Berikut adalah hasil kusioner kebutuhan pelatihan guru seperti pada Gambar 5.



Gambar 5. Data hasil kebutuhan pelatihan literasi digital guru

Maka berdasarkan hasil survei dan pemetaan kebutuhan pelatihan di lapangan di atas, maka hal inilah yang menjadi pertimbangan tim untuk melakukan pelatihan literasi digital dengan tema pelatihan: konsep dan implementasi merdeka belajar, pembuatan video pembelajaran dengan canva, dan pembuatan soal interaktif Quizizz dengan menggunakan teknologi AI.

Pada tahapan pelaksanaan pelatihan, tim melaksanakan pelatihan dan memberikan pelatihan literasi digital terhadap mitra yaitu kelompok kerja guru (KKG) SARTIKA Kecamatan Pelayung Kabupaten Batang Hari Jambi pada

tanggal 26 September 2023. Adapun pelatihan yang sudah dilaksanakan yaitu pelatihan implementasi Merdeka Belajar dan Guru Penggerak dan pelatihan video pembelajaran dengan canva. Pelatihan ini dibagi menjadi 2 sesi. Pada pelatihan ini peserta KKG SARTIKA diberikan pemahaman konsep merdeka belajar dan konsep guru penggerak oleh narasumber Ibu Suryawahyuni Latief, Ph.D. Berikut adalah dokumentasi pelaksanaan pelatihan yang tertera pada Gambar 6.



Gambar 6. Pelatihan literasi digital kurikulum merdeka dan guru penggerak

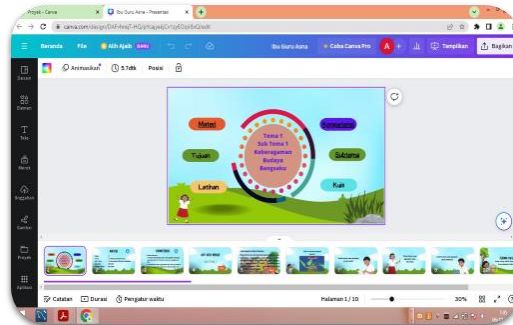
Selanjutnya pada sesi kedua, pelaksanaan pelatihan literasi digital tentang pembuatan video pembelajaran dengan canva. Adapun narasumber dalam pelatihan ini adalah bapak Abu Sopian, M.Kom. Pada pelatihan ini peserta KKG SARTIKA diberikan pelatihan bagaimana proses pembuatan video pembelajaran dengan canva, dari persiapan bahan ajar, rpp, tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran guru. Peserta KKG SARTIKA juga dibekali bagaimana menggunakan fitur-fitur dalam membuat animasi pada video. Penggunaan video pembelajaran ini diterapkan kepada guru agar nantinya guru mampu menerapkan pembelajaran kepada siswa yang kreatif dan inovatif (Aminuddin et al., 2023).



Gambar 7. Pelatihan literasi digital pembuatan video pembelajaran

Pada sesi ini para guru juga dilatih bagaimana teknis dalam melakukan proses rekaman audio (*dubbing*), proses pengambilan gambar dan video (*capture*), serta proses melakukan publishing video dalam bentuk format seperti

Mp4, MPEG, dan lain-lain. Hasil video karya guru nantinya dapat di upload ke dalam platform YouTube masing-masing guru, dan dapat didokumentasikan pada aplikasi merdeka mengajar. Berikut adalah contoh salah satu dokumentasi hasil karya video pembelajaran guru kelompok kerja guru (KKG) SARTIKA Kec. Pemayung Kabupaten Batang Hari dengan menggunakan media canva terlihat pada Gambar 8.

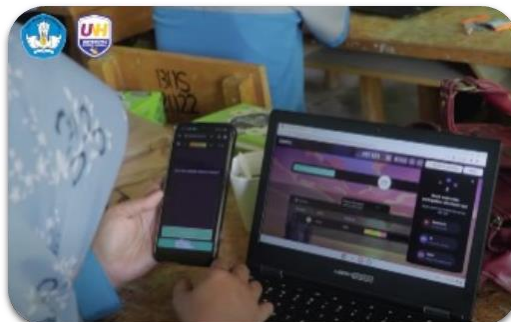


Gambar 8. Dokumentasi hasil karya guru

Selanjutnya guru diberikan pelatihan literasi digital tentang pembuatan media interaktif menggunakan quizizz berbasis AI (*Artificial Intelligence*) oleh narasumber yaitu Bapak Lailyn Puad, M.Kom. Quizizz adalah merupakan aplikasi permainan pendidikan yang bersifat naratif dan flaksibel, selain bisa dimanfaatkan sebagai sarana penyampaian materi, Quizizz juga bisa digunakan, sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan (Monika et al., 2024). Penggunaan media Quiziz efektif untuk membantu mengatasi masalah matematika dan mempermudah guru dalam proses evaluasi (Arianda et al., 2021). Pada pelatihan ini peserta KKG SARTIKA diberikan pelatihan bagaimana pengetahuan penerapan dan peran AI pada dunia pendidikan saat ini, lalu guru mempraktikkan bagaimana mengimplementasikan AI pada pembuatan game interaktif quizizz, dimana guru akan membuat beberapa soal materi pertanyaan sesuai yang dipelajari siswa berdasarkan bidang studi masing-masing. Pada proses pembuatan soal game interaktif guru tidak perlu menginputkan satu-persatu, dengan peran AI guru dalam membuat soal dengan cepat dan efisien. Soal terbagi menjadi pilihan ganda, jawaban singkat, mencocokkan, mengisi baris yang kosong, dan lain-lain.

Setelah pembuatan soal, guru mendemonstrasikan soal yang sudah dibuat kepada guru-guru lainnya yang disini sebagai sampel siswa. Harapannya dengan adanya pembelajaran ini, pembelajaran menjadi menyenangkan dan interaktif. Soal interaktif ini dapat dikerjakan oleh siswa secara langsung di kelas maupun dari rumah. Guru juga dapat mengevaluasi hasil jawaban quis siswa. Dengan adanya quis interaktif tentunya mendorong pembelajaran lebih bermakna tidak hanya menerima materi yang lebih berpusat kepada guru saja, melainkan lebih membangun kepada interaksi, komunikasi, reaksi siswa. Berikut adalah dokumentasi pelatihan membuat soal interaktif Quiz dengan

menggunakan bantuan teknologi kecerdasan buatan (*Artificial Inteligence*) tertera pada Gambar 9.



Gambar 9. Dokumentasi pelatihan quis Interaktif dengan AI

Pada tahapan evaluasi, tim pengabdian masyarakat melakukan evaluasi. Ada 4 evaluasi yang dilakukan, yaitu evaluasi reaksi, evaluasi pembelajaran, evaluasi perilaku, dan evaluasi hasil. Evaluasi hasil untuk menilai sejauh mana peserta pelatihan yaitu guru KKG SARTIKA merasa puas dengan pelatihan yang diberikan. Berdasarkan hasil evaluasi reaksi pelatihan, peserta guru merasa antusias dan semangat selama mengikuti pelatihan. Tanggapan peserta guru 91,7 % setuju pelatihan memberikan manfaat bagi guru dan 8,3 % cukup memberi manfaat. Untuk evaluasi pembelajaran, yaitu menilai sejauh mana peserta pelatihan memahami materi selama pelatihan berlangsung. Adapun hasil data kesesuaian materi Berdasarkan data kesesuaian materi yang disampaikan oleh narasumber didapatkan 85 % sudah sesuai dan dipahami dengan baik oleh peserta. Tahap berikutnya yaitu melakukan evaluasi perilaku, untuk menilai sejauh mana guru KKG SARTIKA menerapkan keterampilan dan pengetahuan yang diperoleh dalam pelatihan. Untuk mengukur evaluasi perilaku, tim pengabdian mengumpulkan hasil karya guru berupa video pembelajaran selama pelatihan, namun untuk monitoring guru dalam penerapannya di sekolah akan ditindaklanjuti kembali melalui karya-karya guru yang diupload dalam media sosial dan grup forum dan tentunya stakeholder seperti kepala sekolah pada masing-masing sekolah. Untuk evaluasi hasil, untuk menilai sejauh mana pelatihan memberikan dampak positif pada guru KKG SARTIKA.

Setelah dilakukan evaluasi dalam melaksanakan pelatihan. Tim melakukan Posttest secara online untuk mengukur ketercapaian target. Adapun data posttest yang di dapatkan tertera pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Kompetensi literasi digital kelompok kerja guru (KKG) SARTIKA sebelum dan sesudah pelatihan

No	Pertanyaan	Posttest	
		Sebelum Kegiatan	Sesudah Kegiatan
1	Saya memahami secara jelas konsep implementasi kurikulum merdeka dan merdeka belajar	32 %	75 %
2	Saya sudah memahami dan menerapkan aksi nyata sesuai dengan kebijakan merdeka belajar	72 %	75 %

3	Saya mengetahui dan memahami konsep dasar membuat video pembelajaran dengan canva dengan aksi nyata sesuai kebutuhan siswa	68 %	85%
4	Saya memahami fitur dan cara menggunakan canva dalam membuat video pembelajaran	60 %	90 %
5	Saya memahami bagaimana proses mendesain video pembelajaran dengan menggabungkan menggunakan media teks, gambar, audio, video dan efek animasi dengan menggunakan canva	83 %	92 %
6	Saya mengetahui dan memahami fitur menggunakan Quizizz dan AI	30 %	78 %
7	Saya memahami proses dari awal hingga akhir membuat soal interaktif dengan bantuan AI	83 %	88 %
8	Saya memahami cara keseluruhan bagaimana menerapkan pembelajaran aksi nyata yang lebih bermakna dengan menggunakan video pembelajaran dan kuis interaktif	80 %	85 %

Berdasarkan perolehan data hasil posttest pada tabel di atas menunjukkan bahwa 1) pemahaman guru dalam memahami konsep implementasi kurikulum merdeka belajar sebelumnya mengalami peningkatan sebesar 43 %; 2) pemahaman guru dalam menerapkan aksi nyata sesuai dengan kebijakan kurikulum hanya mengalami 3 % peningkatan saja; 3) dalam memahami konsep dasar pembuatan video pembelajaran guru dengan canva mengalami peningkatan sebesar 17 % setelah pelatihan; 4) dari sebelum pelatihan adanya peningkatan pemahaman terkait penggunaan canva oleh guru sebesar 30 % setelah pelatihan. 5) Adanya peningkatan pemahaman dalam proses membuat video dengan canva dari proses menggunakan gambar, teks, audio sebesar 9 % dari 83 % sebelum pelatihan; 6) berdasarkan data dalam penggunaan fitur quizizz dan AI mengalami peningkatan yang cukup tinggi dengan 48 %; 7) untuk proses pemahaman dari awal hingga akhir dalam membuat video pembelajaran dengan canva hanya mengalami peningkatan sebesar 5 %; 8) dan untuk pemahaman guru secara keseluruhan dalam menerapkan aksi nyata dari hasil pelatihan menggunakan canva dan quizizz adanya peningkatan sebesar 5 %. Sehingga dalam hal ini, rata-rata dari setiap kriteria penilaian kompetensi guru mengalami peningkatan sebesar 0,2 atau 20 % setelah adanya pelatihan.

Berdasarkan hasil pelaksanaan pelatihan yang dilakukan tim, berikut adalah dampak kegiatan yang sudah diberikan tertera pada Tabel 3.

Tabel 3. Dampak kegiatan pengabdian masyarakat

No	Kondisi sebelum pengabdian	Kondisi setelah pengabdian
1	Kecenderungan guru yang masih menggunakan media <i>WhatsApp</i> dan buku teks sehingga masih minimnya pengetahuan dan kemampuan guru dalam menggunakan media digital berbasis teknologi dalam pembelajaran di sekolah.	Guru sudah memiliki pengalaman dan bekal dalam membuat media pembelajaran berbasis teknologi digital dengan menggunakan canva dan quizizz dengan bantuan teknologi AI. Sehingga guru dapat menerapkan ilmunya dalam aksi nyata di sekolah. Dari hasil data posttest terdapat adanya peningkatan guru dalam mengimplementasikan teknologi digital. Dari hasil data posttest adanya peningkatan sebesar 20 % setelah adanya pelatihan.
2	Berdasarkan data kegiatan pelatihan yang dilakukan sebelumnya, 67 % guru masih belum berhasil mencapai target dalam membuat dan mengirimkan produk hasil karyanya	Setelah diadakan pelatihan, 82 % guru sudah berhasil mencapai target dan menyelesaikan tantangan sesuai waktu yang sudah ditentukan. Dari 46 total guru yang hadir, 3 guru sudah berhasil menerapkan di sekolah dan memberikan karya terbaiknya disaat pelatihan berlangsung.

sesuai waktu pelatihan yang ditentukan.

- | | | |
|---|---|--|
| 3 | Minimnya pengadaan pelatihan dan kolaborasi di sekolah dalam pengadaan literasi digital bagi guru, sehingga fungsi KKG masih belum maksimal dalam mendorong guru untuk mengembangkan kompetensinya. | Dengan adanya dukungan kegiatan melalui pendanaan Hibah kemdikbudristek tahap II tahun 2023 yang diusulkan tim pengabdian dari Universitas Nurdin Hamzah kegiatan pelatihan ini dapat tercapai dan terlaksana dengan baik. Sehingga tim pengabdian melakukan kolaborasi dengan memberdayakan kelompok kerja guru (KKG) SARTIKA sebagai mitra dalam pengabdian masyarakat ini. |
| 4 | Keterbatasan sarana dan fasilitas masih menjadi problematika dalam menunjang dan meningkatkan kompetensi guru. Sehingga hal ini juga mempengaruhi motivasi guru untuk berkembang. | Dari hasil pelaksanaan pelatihan yang diberikan, data menunjukkan hasil yang positif. Hal ini juga dibuktikan dengan antusias dan semangat guru disaat pelatihan berlangsung. Sehingga tim pengabdian khususnya dari universitas nurdin hamzah akan berkolaborasi dan bekerjasama dalam mengadakan pelatihan literasi digital secara berkelanjutan dengan memberdayakan kelompok kerja guru (KKG) SARTIKA sebagai wadah dan motor penggerak bagi guru lainnya khususnya kec. Pemayung. |
| 5 | Belum terciptanya forum diskusi antara kelompok kerja guru (KKG) SARTIKA dan Universitas Nurdin Hamzah | Tercipta forum diskusi melalui grup WhatsApp. Forum ini merupakan forum untuk komunikasi dan sharing pelatihan yang didalamnya sudah tergabung seluruh anggota KKG SARTIKA dan tim pengabdian dari Universitas Nurdin Hamzah |
-

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh tim pengabdian dari Universitas Nurdin Hamzah lebih berfokus kepada peningkatan kompetensi dan pemberdayaan kelompok kerja guru (KKG) SARTIKA kecamatan pemayung Kabupaten Batang Hari. Kegiatan ini sudah berjalan dengan baik, dengan adanya peningkatan kompetensi guru rata-rata sebesar 20 % dari sebelum pelaksanaan dan setelah pelatihan. Berdasarkan evaluasi kegiatan, 82 % peserta telah berhasil mencapai target dalam membuat karya digital sesuai dengan waktu yang ditentukan, dalam hal ini, tentunya ada peningkatan dari sebelumnya sebesar 15 % dari 67 % pelatihan yang dilaksanakan sebelumnya.

Antusias dan semangat guru dalam pelatihan juga merupakan respon yang positif dari pelatihan yang dilakukan, serta adanya permintaan pelatihan berkelanjutan. Kedepanya peneliti dan tim pengabdian masyarakat yang akan melakukan pelatihan literasi digital yaitu berfokus kepada pelatihan berbasis gim (*Game-base-Learning*) menggunakan *Scratch*. Platform ini merupakan tools yang digunakan untuk melatih siswa dalam membuat proyek interaktif, sehingga mampu melatih keterampilan logika pemrograman dan kreativitas siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih terutama kepada Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemdikbudristek) Direktorat Riset dan Pengabdian kepada Masyarakat (DRPM) yang telah mendanai dan memberikan dukungan kegiatan pengabdian skema pemberdayaan masyarakat pada tahap II tahun 2023 ini, sehingga tim pengabdian dari Universitas Nurdin Hamzah dapat melaksanakan dan berkolaborasi dengan

kelompok kerja guru (KKG) SARTIKA Kecamatan Pemayang Kabupaten Batang Hari.

DAFTAR RUJUKAN

- Aminuddin, F. H., Djauhari, T., & Megawati, M. (2021). Pengembangan Media Interaktif Pengembangan Media Interaktif Berbasis Game Edukasi dalam Meningkatkan Kreativitas Guru Sekolah Dasar di Masa Pandemi Covid-19. *JITCE (Journal of Information Technology and Computer Engineering)*, 5(2), 63–69. <https://doi.org/10.25077/jitce.5.02.63-69.2021>
- Aminuddin, F. H., Megawaty, M., Surya, J., Elzas, E., & Mulyati, S. (2023). Implementasi Literasi Numerasi Kampus Mengajar Angkatan 3 SDN 188 IX Tanjung Baru Kabupaten Muaro Jambi. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 260. <https://doi.org/10.20527/btjpm.v5i1.6802>
- Arianda, T., Mas'ula, D., Femelia, I., & Mukhlis, M. (2021). Efektifitas Media Quiz di Masa Pandemi Covid-19. *ARITMATIKA: Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 2(2), 79–86. <https://doi.org/10.35719/aritmatika.v2i2.63>
- Haynes, E., Marawili, M., Marika, B. M., Mitchell, A. G., Phillips, J., Bessarab, D., Walker, R., Cook, J., & Ralph, A. P. (2019). Community-based participatory action research on rheumatic heart disease in an Australian Aboriginal homeland: Evaluation of the “On track watch” project. *Evaluation and Program Planning*, 74(C), 38–53. <https://doi.org/10.1016/j.evalprogplan.2019.02.010>
- Ikhwan, A., Nasution, A. B., & Badri, M. (2022). Active Presenter: Making Videos as Learning Media. *J-Ibm: Jurnal IPTEK Bagi Masyarakat*, 1(3), 1–7. <https://doi.org/10.55537/jibm.v1i3.152>
- Indriawati, P., Ramadhani, A. N., Aryani, D., & Ananda, R. (2023). Peran Kelompok Kerja Guru (KKG) dalam Pengembangan Keprofesionalan Guru di Madrasah. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*, 4(1), 80–84. <https://doi.org/10.32832/jpg.v4i1.9075>
- Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi. (2023). *Data Pokok Pendidikan Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah*. <https://dapo.kemdikbud.go.id/>
- Monika, L., Prabowo, F., & Jami, F. Y. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar Islam di Karawang. *Jurnal Syntax Admiration*, 5(1), 194–205. <https://doi.org/10.46799/jsa.v5i1.975>
- Rusli, M., Djauhari, T., & Aminuddin, F. H. (2021). Sistem Informasi Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Simulasi Digital Pada SMK Revany Indra Putra. *Jurnal Sistem Komputer Dan Informatika (JSON)*, 3(2), 134–140. <https://doi.org/10.30865/json.v3i2.3618>
- Suranto, S., Aklis, N., Sukriah, Y., Wulandari, S. S., & Amanda, B. (2023). Pengelolaan project based learning (PjBL) berbasis new teaching factory (TEFA) di sekolah menengah kejuruan. *Jurnal Inovasi Hasil Pengabdian Masyarakat (JIPEMAS)*, 6(2), 286–297. <https://doi.org/10.33474/jipemas.v6i2.19529>