

## Digitalisasi Sekolah pada SD YPK Ermasu Merauke melalui Pengenalan Dasar Komputer Teknologi Informasi dan Komunikasi

Rapha Nichita Kaikatui\*<sup>1</sup>, Tri Kustanti Rahayu<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Jurusan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Musamus Merauke, Indonesia

<sup>2</sup>Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Musamus Merauke, Indonesia

\*e-mail: [rapha@unmus.ac.id](mailto:rapha@unmus.ac.id)<sup>1</sup>, [tkrahayu@unmus.ac.id](mailto:tkrahayu@unmus.ac.id)<sup>2</sup>

### Abstrak

*Kebijakan Merdeka Belajar merupakan upaya pemerintah dalam mewujudkan visi pendidikan Indonesia untuk terciptanya pelajar Pancasila. Proses pembelajaran dalam Merdeka Belajar merupakan bentuk pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan pembelajaran digital. Sehingga baik guru maupun para siswa tidak dapat menghindari untuk beradaptasi dengan perubahan ini. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk membantu para guru untuk meningkatkan kompetensi digital dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini terdiri dari beberapa tahapan antara lain melakukan pengenalan dasar teknologi informasi dan komunikasi, sosialisasi dan workshop digitalisasi pembelajaran, dan melakukan pendampingan dalam penyusunan dalam pembuatan bahan ajar yang akan direalisasikan dalam kegiatan pembelajaran. Hasilnya kegiatan ini yaitu bahwa para guru dapat membuat bahan ajar menggunakan aplikasi Canva, selain itu bahwa 65% guru di SD YPPK Ermasu Merauke merasa sangat antusias terhadap kegiatan ini, dan 75% guru siap untuk menggunakan aplikasi Canva untuk menyusun materi pembelajaran pada semester berikutnya.*

**Kata kunci:** Digitalisasi Sekolah, Digital Skill, Sistem Pendidikan, Teknologi Komputer

### Abstract

*The Freedom of Learning policy is the government's effort to realize the vision of Indonesian education to create Pancasila students. The learning process in Merdeka Belajar is a form of student-centered learning with digital learning. Therefore, both teacher and student can not avoid adapted to these changes. This service activity aims to help teachers to improve their digital competence in teaching and learning activities in the classroom. The method used in this service activity consists of several stages, including carry out a basic introduction to information technology and communication, socialization and learning digitalization workshops, and providing assistance in preparing the creation of learning materials that will be realized in learning activities. The result shows that teachers were able to create teaching materials using the Canva application, apart from that, 65% of teachers at YPPK Ermasu Merauke Elementary School felt very enthusiastic about this activity, and 75% of teachers were ready to use the Canva application to prepare learning materials for the next semester.*

**Keywords:** Computer Technology, Digital Skill, Education System, School Digitalization

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di era 4.0 sangat dirasakan manfaatnya dalam segala aspek. Dampak baik dari perkembangan teknologi komunikasi juga dirasakan dalam dunia pendidikan. Guru dan para peserta didik tidak dapat menutup diri dari perkembangan teknologi yang membantu dan memudahkan dalam proses pembelajaran. Untuk membantu para peserta didik agar bisa memanfaatkan perkembangan teknologi ini maka peran serta guru sebagai pendidik sangat dibutuhkan dalam jalannya sebuah pendidikan (Habel, 2015). Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi dalam sistem pendidikan adalah pengembangan bahan ajar berbasis non cetak yang digunakan dalam pembelajaran yakni dalam bentuk bahan ajar elektronik.

Dunia pendidikan juga sedang beradaptasi dengan perkembangan teknologi untuk digitalisasi sekolah dalam mendukung program merdeka belajar. Pengembangan bahan ajar elektronik dapat dengan mudah diperoleh karena hadirnya perangkat jaringan teknologi informasi, melalui jaringan teknologi informasi tersebut guru dapat memanfaatkannya menjadi bahan ajar dengan mudah (Kuncayono, 2018). Digitalisasi pembelajaran tersebut meliputi

kegiatan belajar mengajar, penugasan, dan pelaksanaan evaluasi harus mampu diterapkan oleh guru dalam pelaksanaan pembelajaran dengan harapan hasil belajar yang diperoleh oleh siswa akan lebih baik jika dibandingkan dengan pembelajaran secara tanpa menggunakan sarana teknologi. Proses pembelajaran menggunakan media berbasis teknologi bertujuan agar siswa lebih tertarik dan menambah motivasi belajar. Selain itu, pemanfaatan multimedia dalam kegiatan belajar juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Bahan ajar yang disertai dengan gambar desain yang menarik dan juga audio yang sesuai dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa (Arkün & Akkoyunlu, 2008). Pemanfaatan multimedia mengacu pada kombinasi antara dua atau lebih media untuk menyampaikan informasi dan meningkatkan pemahaman dan daya ingat terhadap informasi yang disampaikan (Guan et al., 2018).

Para pendidik sebagai komponen utama pendidikan, harus siap dalam menghadapi tantangan perkembangan sistem pendidikan yang terus berkembang. Guru harus mulai menyadari tantangan-tantangan yang ada di era digital saat ini. Mereka harus menyesuaikan cara mengajar dengan kebutuhan generasi muda dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (Widianto, 2021). Namun pada kenyataannya masih banyak guru-guru yang kesulitan dalam menggunakan teknologi digital dalam sistem pembelajarannya. Digitalisasi pembelajaran masih sulit masuk di ruang-ruang kelas, disebabkan masih banyaknya guru-guru yang gagap teknologi (Suhendri et al., 2020). Di samping itu, beberapa hasil studi juga mengungkap fakta bahwa kompetensi guru dalam penguasaan teknologi informasi dan komunikasi masih rendah, sehingga perlu dilakukan upaya untuk meningkatkannya (Astini, 2019). Kesulitan tersebut dialami semua guru hampir di seluruh Indonesia, termasuk guru-guru di SD YPK Ermasu, Merauke. Hal tersebut dilatarbelakangi oleh kurangnya pemahaman akan pentingnya pemanfaatan media digital dalam pembelajaran di masa kini dan juga belum mengetahui informasi tentang aplikasi yang dapat menunjang aplikasi pembelajaran digital.

SD YPK Ermasu adalah salah satu satuan pendidikan dengan jenjang SD di Mandala, Kec. Merauke, Kab. Merauke, Papua. Dalam menjalankan kegiatannya, SD YPK Ermasu berada di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Sekolah ini beralamat di Jl. Ermasu, Mandala, Kec. Merauke, Kab. Merauke, Papua, dengan kode pos 99600. Jumlah jiwa pada sekolah ini adalah 289 Siswa, 20 orang guru, 1 orang tata usaha dan 1 orang petugas kebersihan.

Sehingga dalam kegiatan pengabdian ini, tim pengabdian menggunakan aplikasi *Canva* dalam pembuatan media pembelajaran yang dapat memudahkan guru dalam membuat bahan ajar berbasis teknologi juga meningkatkan minat belajar siswa. Pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini akan dilaksanakan pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan *Canva* bagi guru SD YPK Ermasu. Pemilihan aplikasi *Canva* yang akan digunakan karena penggunaannya tidak sulit dan mudah untuk membuat presentasi. Selain itu, *Canva* juga menyediakan berbagai template yang menarik sehingga guru-guru dapat bebas memilih template yang sesuai dengan kebutuhan setiap guru mata pelajaran. Aplikasi yang digunakan untuk mengembangkan bahan ajar dalam kegiatan pengabdian ini adalah *Canva*. Aplikasi *Canva* dipilih karena aplikasi ini termasuk aplikasi yang sederhana, dan mudah untuk dipelajari (Tangsi et al., 2020). Sehingga diharapkan para guru tidak kesulitan untuk mengembangkan bahan ajar yang menarik dengan menggunakan aplikasi *Canva*. Selain itu, sebanyak 45,16% peserta pelatihan yang merupakan para guru di daerah Bandar Lampung menyatakan setuju bahwa Aplikasi *Canva* sangat membantu dalam pengembangan bahan ajar bagi para siswa (Fitriani et al., 2022).

Berdasarkan uraian di atas, pengabdian kemitraan masyarakat ini bertujuan memberikan kesempatan kepada guru SD YPK Ermasu Merauke dalam meningkatkan kompetensi dan *digital skill* guru sebagai upaya penerapan digitalisasi pembelajaran. Pengabdian ini dilaksanakan dengan memberikan pelatihan dan pendampingan kepada guru agar dapat meningkatkan kompetensi dalam menguasai dan menerapkan media digital dalam proses pembelajaran di kelas.

## 2. METODE

Objek pada kegiatan pengabdian ini adalah 20 orang guru di Sekolah Dasar SD YPPK Ermasu Merauke yang berada di daerah Kabupaten Merauke, Papua Selatan. Kegiatan ini dilakukan selama 2 hari yakni pada tanggal 13 – 14 Oktober 2023. Adapun beberapa tahapan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

### 2.1. Tahap Analisa Kebutuhan Mitra

Pada tahap ini, tim pengabdian melakukan survei dan wawancara kepada Mitra SD YPPK Ermasu Merauke. Tahapan ini bertujuan untuk melihat dan menganalisa kondisi terkini mitra, identifikasi permasalahan serta peluang pemanfaatan teknologi yang sesuai untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi oleh mitra. Tahap ini dilakukan oleh tim pengabdian yaitu, ketua, anggota dan 5 mahasiswa yang terlibat.

### 2.2. Tahap Pengembangan Modul

Tahap ini bertujuan untuk mengembangkan modul pelatihan yang dapat dilakukan untuk membantu para guru dalam mengembangkan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan di sekolah. Aplikasi yang digunakan untuk mengembangkan bahan ajar dalam kegiatan pengabdian ini adalah *Canva*. Aplikasi *Canva* dipilih karena aplikasi ini termasuk aplikasi yang sederhana, dan mudah untuk dipelajari dan sangat membantu dalam pengembangan bahan ajar bagi para siswa.

### 2.3. Tahap Pelaksanaan

Tahap ini merupakan implementasi dari tahap sebelumnya. Pada tahap ini dilakukan Pelatihan mengembangkan bahan ajar dengan menggunakan aplikasi *Canva*. Kegiatan pelatihan diadakan di lokasi sekolah SD YPPK Ermasu Merauke, dengan melibatkan 20 orang guru. Kegiatan pelatihan ini dilakukan oleh tim pengabdian dan dibantu oleh beberapa mahasiswa.

### 2.4. Tahap Monitoring dan Evaluasi

Tahap monitoring dan evaluasi dilakukan setelah kegiatan pelatihan dilakukan, yaitu pada 2 minggu setelah kegiatan pelatihan. Hal ini untuk melihat kendala yang dihadapi para guru dalam mengembangkan bahan ajar menggunakan aplikasi *Canva*. Selain itu juga mengukur keberhasilan kegiatan pengabdian ini melalui kuisioner dan pendataan kepuasan para guru terhadap keberhasilan kegiatan pelatihan yang telah dilakukan.

### 2.5. Tahap Penyusunan Laporan

Tahap terakhir yang dilakukan adalah menyusun laporan akhir dari kegiatan pengabdian yang dilakukan. Tahap ini dilakukan bersama-sama oleh ketua dan anggota tim pengabdian. Tahap ini menyusun laporan hasil kegiatan pengabdian.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap awal pelaksanaan pengabdian masyarakat diawali dengan melakukan survey pada mitra terkait. Tim pengabdian melakukan survei dan wawancara kepada Mitra SD YPPK Ermasu Merauke. Hasil dari kegiatan ini adalah tim pengabdian mendapatkan informasi terkait permasalahan mitra dan melihat peluang pemanfaatan teknologi yang sesuai untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi oleh mitra. Tahap ini dilakukan oleh Tim Pengabdian yaitu, ketua, anggota dan 5 mahasiswa yang terlibat. Setelah melakukan survey pada lokasi mitra, diketahui bahwa para guru masih menggunakan buku cetak sebagai media untuk kegiatan pembelajaran di kelas. Kegiatan pembelajaran dilakukan dengan metode ceramah dan tanya jawab. Di sisi lain, sekolah memiliki fasilitas sarana dan prasarana berupa 15 unit *laptop* dan 6 buah *proyektor* serta fasilitas internet yang belum dimanfaatkan untuk menunjang kegiatan belajar mengajar di kelas. Sehingga dalam kegiatan pengabdian ini, tim pengabdian akan menggunakan aplikasi *Canva* dalam pembuatan media pembelajaran yang dapat memudahkan

guru dalam membuat bahan ajar berbasis teknologi juga meningkatkan minat belajar siswa. Pemilihan aplikasi *Canva* yang akan digunakan karena penggunaannya tidak sulit dan mudah untuk membuat presentasi. Selain itu, *Canva* juga menyediakan berbagai *template* yang menarik sehingga guru-guru dapat bebas memilih *template* yang sesuai dengan kebutuhan setiap guru mata pelajaran.



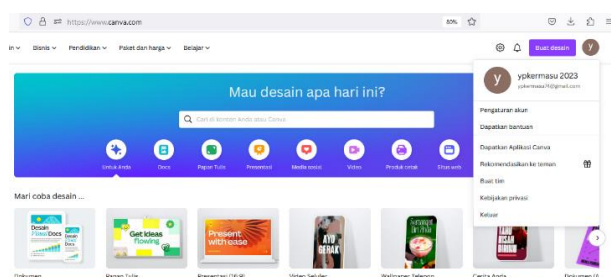
Gambar 1. Survey awal dan penyusunan modul

Pelaksanaan pengabdian ini berlangsung selama 2 hari yakni pada tanggal 13 Oktober – 14 Oktober 2023 dengan total Jam 10 jam dan bertempat di SD YPPK Ermasu Merauke dengan melibatkan 20 orang guru. Kegiatan pelatihan ini dilakukan oleh Tim Pengabdian dan dibantu oleh 5 orang mahasiswa. Kegiatan diawali dengan memberikan materi terkait pentingnya memiliki *soft Skill* dalam pemanfaatan teknologi di era 4.0 saat ini. Berbagai kemudahan dapat diperoleh ketika mampu memanfaatkan teknologi untuk menunjang kegiatan ekonomi, pendidikan, dan juga sosial bermasyarakat.



Gambar 2. Materi pentingnya pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam era 4.0

Pada pelatihan ini juga dilakukan juga diskusi tanya jawab terkait materi pembelajaran yang akan dibawa oleh guru mata pelajaran. Dalam pembuatan bahan ajar, guru-guru diarahkan untuk membuat langsung materi bahan ajar sesuai dengan mata pelajaran yang diampu. Dalam hal ini tim pengabdian sudah menyiapkan beberapa materi dalam bentuk PDF yang dishare melalui *google drive*. Setelah melakukan pembuatan bahan ajar menggunakan aplikasi *canva*, dilakukan pula pengeditan bahan ajar pada *Microsoft Power Point* yang sudah berhasil didownload dari *canva*.



Gambar 3. Pembuatan akun *canva* sekoah





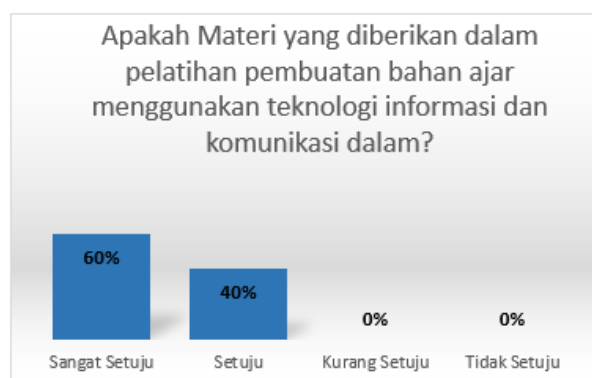
Gambar 4. Kegiatan pelatihan

Monitoring dan evaluasi dilakukan setelah kegiatan pelatihan berjalan, yaitu pada 2 minggu setelah kegiatan pelatihan. Hal ini untuk melihat kendala yang dihadapi para guru dalam mengembangkan bahan ajar menggunakan aplikasi *Canva*. Selain itu juga mengukur keberhasilan kegiatan pengabdian ini melalui kuisioner *google form* yang diisi oleh para guru. Ringkasan hasil kuisioner dapat dilihat pada beberapa grafik berikut.



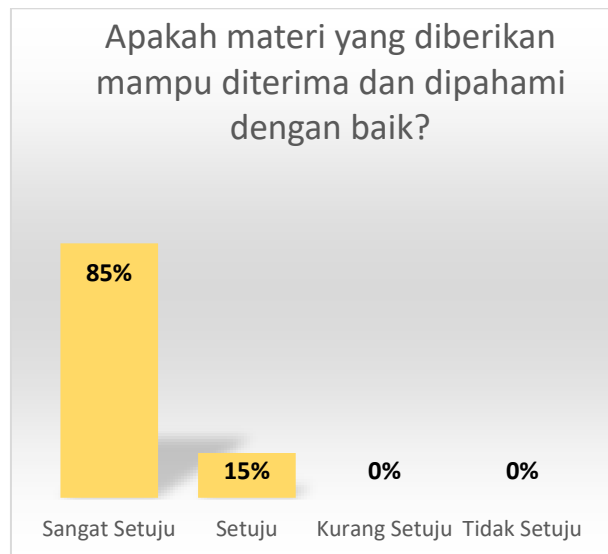
Gambar 5. Antusiasme para guru dalam mengikuti pelatihan

Gambar 5 merupakan hasil *survei* antusiasme guru-guru dalam mengikuti pelatihan. Berdasarkan kuisioner, hasil yang diperoleh adalah sebesar 65% peserta sangat tertarik dengan materi pelatihan dan 35% tertarik dengan materi pelatihan yang disampaikan.



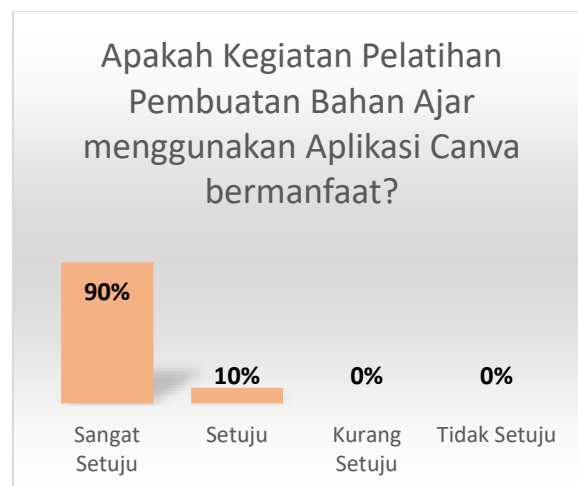
Gambar 6. Kedalaman materi pelatihan

Materi yang diberikan dalam pelatihan ini sudah tersusun dalam modul pelatihan. Modul pelatihan memuat langkah-langkah secara runtut proses penggunaan aplikasi *canva* dalam pembuatan bahan ajar dan juga langkah-langkah dalam mengedit materi pembelajaran pada *microsoft power point*. Hasil survey kedalaman materi pelatihan dapat dilihat pada gambar 7.



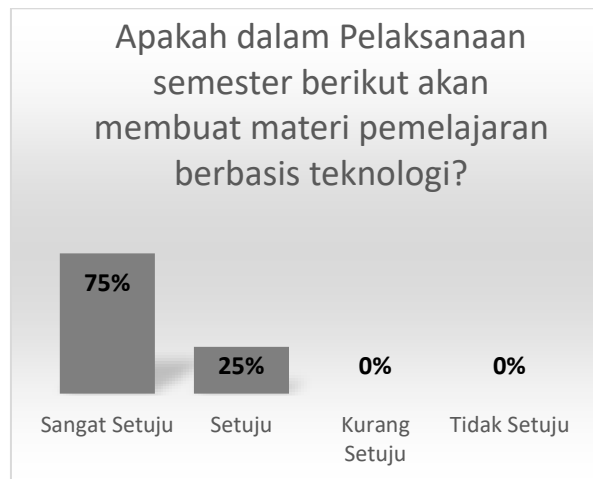
Gambar 7. Penerimaan materi Pelatihan

Materi yang diberikan langsung dieksekusi dalam bentuk praktek penggunaan *canva* maupun *microsoft power point* dengan tujuan guru-guru dapat langsung bertanya jika ada kesalahan dalam langkah-langkah penggunaan *canva* atau dalam mengedit bahan ajar yang sudah didownload. Sebagian besar guru-guru dapat menerima materi dengan baik dapat dilihat dari hasil survey sebanyak 85% sangat setuju materi yang diberikan dapat diterima dengan baik dan 15% lainnya setuju.



Gambar 8. Manfaat Kegiatan Pelatihan

Selanjutnya dilakukan evaluasi terhadap materi yang berikan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa pelaksanaan pelatihan ini dirasakan manfaatnya bagi guru-guru mendukung progam digitalisasi sekolah dengan cara membuat media pembelajaran berbasis teknologi. Sebagian besar guru-guru baru mengetahui aplikasi *canva* dan manfaatnya dalam pembuatan bahan ajar. Gambar 8 menampilkan hasil survey yakni sebesar 90% menjawab sangat setuju dan 10% menjawab setuju.



Gambar 9. Pelaksanaan Semester berikut menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi

Survey terakhir dilakukan untuk mengetahui apakah guru-guru akan menggunakan bahan ajar berbasis teknologi pada semester berikutnya. Gambar 9 menampilkan hasil survey bahwa sebanyak 75% guru-guru sangat setuju dan 25% setuju untuk menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi dalam mendukung program digitalisasi sekolah.

Melalui kegiatan pelatihan ini guru-guru menjadi tertarik untuk membuat bahan ajar berbasis teknologi. Materi pembelajaran yang disajikan melalui presentasi power point yang memuat teks, gambar, bahkan video dinilai mampu memberikan rasa ketertarikan lebih dan menumbuhkan semangat belajar siswa terhadap materi yang diberikan oleh guru.



Gambar 10. Tim Pelaksana bersama guru-guru mitra pengabdian

#### 4. KESIMPULAN

Adapun kesimpulan yang dapat ditarik dari kegiatan ini adalah bahwa telah dilaksanakan kegiatan pendampingan penyusunan bahan ajar menggunakan aplikasi *Canva* kepada para guru di SD YPPK Ermasu, Merauke. Kegiatan ini sebagai wujud pemanfaatan teknologi digital di lingkungan sekolah untuk menunjang kegiatan pembelajaran di kelas. 65% guru di SD YPPK Ermasu Merauke merasa sangat antusias terhadap kegiatan ini, selain itu 75% guru siap untuk menggunakan aplikasi *Canva* untuk menyusun materi pembelajaran pada semester berikut.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Musamus Merauke dalam hal ini Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat yang telah membantu memberikan dukungan keuangan sehingga kegiatan pengabdian dapat dilaksanakan sebagaimana mestinya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arkün, S., & Akkoyunlu, B. (2008). A Study on the Development Process of a Multimedia Learning Environment According to the ADDIE Model and Students ' Opinions of the Multimedia Learning environment. *Interactive Educational Multimedia*, 17, 1–19.
- Astini, N. K. S. (2019). Pentingnya Literasi Teknologi Informasi dan Komunikasi Bagi Guru Sekolah Dasar Untuk Menyiapkan Generasi Milenial. *Prosiding Seminar Nasional Dharma Acarya*, 1(1).
- Fitriani, F., Faishol, A., Wamiliana, W., Notiragayu, Chasanah, S. L., & Kurniasari, D. (2022). Pelatihan Canva Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Bagi GuruGuru SMK Di Bandar Lampung. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Tabik Pun*, 3(3). <https://doi.org/https://doi.org/10.23960/jpkmt.v3i3.96>
- Guan, N., Song, J., & Li, D. (2018). On the Advantages of Computer Multimedia-aided English Teaching. *Procedia Computer Science*, 131, 727–732. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2018.04.317>
- Habel, H. (2015). Peran Guru Kelas Membangun Perilaku Sosial Siswa Kelas V Sekolah Dasar 005 Di Desa Setarap Kecamatan Malinau Selatan Hilir Kabupaten Malinau. *EJournal Sosiatri/Sosiologi*, 3(2).
- Kuncahyono, K. (2018). Pengembangan E-Modul (Modul Digital) Dalam Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *JMIE: Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education*, 2(2), 219–231. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.32934/jmie.v2i2.75>
- Suhendri, H., Mailizar, M., Ningsih, R., & Retnowati, R. (2020). Analisis Literasi Teknologi Informasi Guru Matematika SMK Swasta Jakarta Selatan Ditinjau dari Aspek Manajemen Pendidikan. *TADBIR Jurnal Studi Manajemen Pendidikan*, 4(2), 291.
- Tangsi, T., Satriadi, S., & Muhaimin, M. (2020). Pembuatan Materi Pembelajaran dengan Aplikasi Canva Bagi Guru SDN Pao-Pao Kab Gowa. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Negeri Makassar*.
- Widianto, E. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Journal of Education and Teaching*, 2(2), 213. <https://doi.org/10.24014/jete.v2i2.11707>