

SOSIALISASI PEMANFAATAN PLATFORM DIGITAL PEMBELAJARAN UNTUK GURU MIS FATHUL MUNIR KOTA TERNATE

Syarifuddin N. Kapita^{1*}, Abdul Mubarak², Assaf Arief³, Firman Tempola⁴

^{1,2,3,4}Universitas Khairun, Kota Ternate, Indonesia

*e-mail: syarifuddin.kapita@unkhair.ac.id

Abstrak

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di Kelurahan Dufa-dufa, Kecamatan Kota Ternate Utara, Kota Ternate, Maluku Utara, dengan fokus utama pada guru-guru Madrasah Ibtidaiyah Mis Fathul Munir Kota Ternate. Tujuan utama dari kegiatan ini adalah memberikan sosialisasi terkait pemanfaatan platform digital, khususnya *Edpuzzle* yang disinkronkan dengan *Google Classroom*, *Quizizz*, dan *Kahoot* untuk menciptakan kuis yang interaktif dan menarik. Selain itu, kegiatan ini juga memperkenalkan aplikasi lain yang mendukung pembuatan dan perekaman video, seperti *Render forest*, *Canva*, dan *Open Broadcaster Software (OBS)*. Hasil dari sosialisasi ini menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman guru mengenai penggunaan platform digital pembelajaran. Dari 19 guru yang berpartisipasi, nilai rata-rata pre-test adalah 22,13, sedangkan nilai rata-rata post-test meningkat menjadi 78,95. Dengan demikian, diharapkan guru Madrasah Ibtidaiyah dapat memanfaatkan platform-platform ini untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas, menjadikannya lebih interaktif, menarik, efektif, dan relevan dengan perkembangan teknologi.

Kata kunci: sosialisasi; Madrasah Ibtidaiyah; platform digital; Google classroom.

Abstract

This community service activity was conducted in Kelurahan Dufa-dufa, North Ternate City District, Ternate City, North Maluku, focusing primarily on Madrasah Ibtidaiyah Mis Fathul Munir teachers in Ternate City. The main objective of this activity was to provide training on using digital platforms, particularly Edpuzzle synchronized with Google Classroom, Quizizz, and Kahoot, to create interactive and engaging quizzes. This activity also introduced other applications supporting video creation and recording, such as Render Forest, Canva, and Open Broadcaster Software (OBS). The results of this socialization show a significant increase in teachers' understanding of using digital learning platforms. Among the 19 participating teachers, the average pre-test score was 22.13, while the average post-test score increased to 78.95. Consequently, it is expected that Madrasah Ibtidaiyah teachers can utilize these platforms to enhance the quality of classroom learning, making it more interactive, engaging, effective, and relevant to technological advancements.

Keywords: Socialization; Madrasah Ibtidaiyah; Digital platforms; Google Classroom.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah cara untuk membentuk manusia agar dapat belajar secara efektif dan efisien mengatasi berbagai masalah yang ada dalam upaya membangun masa depan yang lebih baik. Hal ini akan tercapai jika proses belajar-mengajar dilaksanakan secara profesional dan kurikulum yang diterapkan sesuai dengan perkembangan dan kebutuhan masyarakat. Oleh karena itu, pendidikan harus dirancang untuk memberikan pemahaman yang baik kepada peserta didik dan meningkatkan kualitas belajar mereka.

Pendidikan yang berkualitas adalah pendidikan yang meningkatkan pengetahuan dan mengembangkan potensi peserta didik (1). Pendidikan merupakan cara untuk membentuk individu agar dapat belajar dengan efektif dan efisien, mengatasi masalah, dan menciptakan masa depan yang lebih baik. Namun, pembelajaran konvensional masih menghadapi berbagai tantangan dan sering kurang menarik bagi siswa. Penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan visual dapat membantu meningkatkan motivasi siswa serta memberikan dampak psikologis yang positif. Hamalik, sebagaimana dikutip dalam Arsyad, menyatakan bahwa media pembelajaran memainkan peran penting dalam proses pembelajaran (2). Saat ini, pendidikan kita menghadapi berbagai tantangan, termasuk perkembangan ilmu pengetahuan modern yang membutuhkan dasar ilmiah yang kuat dan penguasaan keterampilan yang berkelanjutan. Selain itu, kemajuan teknologi mempermudah penguasaan dan pemanfaatan alam serta lingkungan oleh manusia, namun sering kali juga mengancam kelangsungan peran manusia (3).

Dalam era modern yang didominasi oleh kemajuan teknologi, peran platform digital dalam dunia pendidikan semakin menjadi pokok pembicaraan. Teknologi informasi merupakan ilmu yang mengalami perkembangan dari masa ke masa yang kita nikmati saat ini didukung oleh infrastruktur teknologi informasi, yang terdiri dari perangkat keras, perangkat lunak, dan layanan teknologi informasi dan layanan-layanan teknologi informasi dimanfaatkan dalam kehidupan manusia di berbagai aspek (4). Revolusi digital telah membawa perubahan signifikan dalam pendekatan pembelajaran, menghadirkan berbagai peluang dan tantangan. Platform digital, sebagai medium yang memanfaatkan teknologi informasi, memberikan landasan bagi transformasi mendalam dalam pendidikan, memungkinkan akses lebih luas, keterlibatan yang lebih baik, dan inovasi dalam metode pengajaran (5).

Pengembangan teknologi informasi, khususnya dalam bentuk platform digital, telah membawa dampak signifikan terhadap dunia pendidikan. Terlebih lagi, di era digital ini, guru di Sekolah Dasar (SD) memiliki kesempatan untuk memanfaatkan berbagai platform digital sebagai sarana yang efektif dalam proses pembelajaran.

Dalam konteks pendidikan, platform digital mencakup berbagai alat seperti Edpuzzle, Quizziz, dan Kahoot! yang telah terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pengajaran. Penggunaan platform ini bukan hanya sekadar alat bantu, tetapi juga suatu strategi yang dapat merubah dinamika pembelajaran. Guru dapat memanfaatkan fitur-fitur interaktif, kuis, dan elemen permainan untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan relevan bagi siswa (6).

Tujuan utama dari pemanfaatan platform digital dalam proses pembelajaran adalah untuk menciptakan lingkungan belajar yang inklusif, inovatif, dan responsif terhadap kebutuhan siswa. Dengan memanfaatkan teknologi, guru dapat menghadirkan materi pembelajaran secara lebih dinamis, memfasilitasi diskusi interaktif, dan memberikan umpan balik secara real-time (7). Selain itu, platform digital pembelajaran juga membuka peluang bagi guru untuk meningkatkan keterampilan teknologi siswa, membantu mereka mempersiapkan diri menghadapi tuntutan dunia yang semakin digital (8).

Oleh karena itu, pengabdian masyarakat terkait sosialisasi ini diharapkan terjadi perubahan positif dalam pendekatan pembelajaran guru, yang lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan siswa. Guru-guru diharapkan mampu mengimplementasikan pengajaran yang lebih interaktif menggunakan platform digital. Guru diharapkan mampu menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih relevan dengan gaya belajar siswa.

Dengan melakukan pengabdian masyarakat ini, kita dapat membantu memajukan kualitas pendidikan terutama di Mis Fathul Munir Kota Ternate dan membantu menciptakan generasi yang cerdas dan berkualitas.

2. METODE

Sosialisasi Platform Digital pembelajaran ini dilaksanakan 1 hari yaitu pada tanggal 3 April 2024 selama 4 jam. Metode pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan dengan menyajikan materi tentang pemanfaatan salah satu platform digital yaitu Edpuzzle yang disinkronkan dengan google classroom, selain itu pemberian materi terkait pembuatan Kuis yang interaktif dengan Quizziz dan Khoot! dan Platform digital lain terkait pembuatan video pembelajaran yaitu Rendevores, Canva, dan Open Broadcaster Software (OBS) sebagai perekam pembuatan video pembelajaran. Adapun metode dalam pelaksanaan sosialisasi dilaksanakan dalam beberapa tahap diantaranya :

1. Tahap persiapan terbagi dari beberapa kegiatan, yakni :
 - a. Pembuatan anggota tim Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) disertai dengan pembagian tugas tiap anggota tim.
 - b. Melakukan kunjungan ke sekolah mitra untuk melakukan observasi terkait permasalahan yang dihadapi oleh guru terkait penerapan pembelajaran daring dan menyampaikan maksud dan tujuan dari pengabdian yang akan dilakukan di sekolah tersebut. Selain itu ditentukan pula waktu yang akan digunakan untuk pelaksanaan pengabdian, agar tidak mengganggu proses pembelajaran guru di kelas. Adapun lokasi PKM beralamat Jln Batu Angus Dufa-Dufa Ternate, Kec. Ternate Utara, Kota Ternate Prov. Maluku Utara.
2. Tahap penyusunan program meliputi beberapa kegiatan, yakni:
 - a. Persiapan bahan ajar atau materi yang akan dibawa saat sosialisasi, berupa materi tentang pemanfaatan media dalam proses pembelajaran, Platform Digital Pembelajaran dan Sinkronisasi Google Classroom.
 - b. Penyusunan rundown acara untuk tahap pelaksanaan.

3. Tahap pelaksanaan sosialisasi meliputi beberapa tindakan, yakni:
 - a. Pemberian undangan untuk semua guru yang berada di sekolah mitra agar turut berpartisipasi aktif pada kegiatan yang akan dilaksanakan.
 - b. Menyiapkan lokasi sosialisasi yang mampu menampung seluruh guru dari sekolah mitra.
 - c. Persiapan alat presentasi seperti laptop, sound system, LCD, pointer, dan hotspot jaringan internet.
 - d. Persiapan akomodasi dan konsumsi saat pelaksanaan sosialisasi.
 - e. Pelaksanaan kegiatan sosialisasi dengan melibatkan anggota tim.
 - f. Pemberian sertifikat sebagai peserta sosialisasi kepada guru yang mengikuti kegiatan ini.
4. Tahap Evaluasi.

Kegiatan pengabdian dikatakan berhasil jika ada peningkatan pemahaman guru terkait pemberian materi pemanfaatan platform digital pembelajaran. Evaluasi pada kegiatan ini dilakukan dengan membandingkan pengetahuan sebelum dan setelah diberikan sosialisasi. Evaluasi ini bertujuan untuk mengukur indikator keberhasilan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

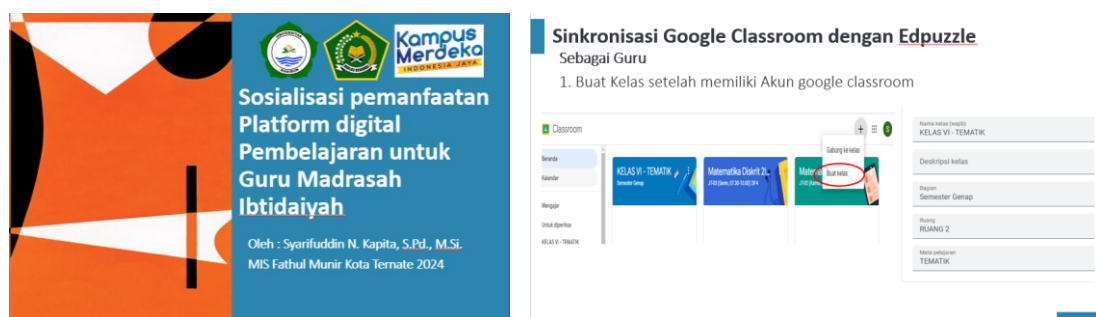
- a. Tahap Persiapan

Tim PKM melakukan kunjungan awal ke sekolah mitra sebelum pelaksanaan sosialisasi Platform digital pembelajaran. Adapun hasil audiensi yang didapatkan yakni:

 1. Belum pernah ada kegiatan sosialisasi maupun pelatihan terkait platform digital pembelajaran media pembelajaran yang diadakan di sekolah.
 2. 2 guru pernah mengikuti pelatihan di luar sekolah namun belum menerapkan saat proses pembelajaran
 3. Minimnya pengetahuan guru terkait pentingnya penggunaan media dalam pembelajaran atau platform digital pembelajaran.
 4. Guru hanya menerapkan metode konvensional dalam proses pembelajaran.
- b. Perencanaan Kegiatan

Pada kegiatan perencanaan, tim PKM melakukan beberapa kegiatan meliputi :

 1. Menganalisis permasalahan yang ditemukan di lapangan untuk menentukan rancangan desain kegiatan yang tepat dengan melakukan koordinasi bersama tim PKM.
 2. Mengumpulkan studi literatur yang relevan sebagai rujukan dalam pembuatan materi
 3. Mengembangkan bahan materi yang akan digunakan saat sosialisasi platform digital pembelajaran. Adapun bahan ajar yang dipersiapkan berupa PowerPoint (PPT) terlihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Bahan ajar platform digital pembelajaran

- c. Tahap sosialisasi

Tahap ini dilakukan kegiatan sosialisasi platform digital pembelajaran kepada guru Mis Fathul Munir dengan materi sebagai berikut:

1. Pembukaan oleh Sutisna Abdul Latief, S.Pd selaku kepala sekolah Mis Fathul Munir kemudian dilanjutkan dengan sosialisasi dan demonstrasi langsung tentang penggunaan platform digital pembelajaran.



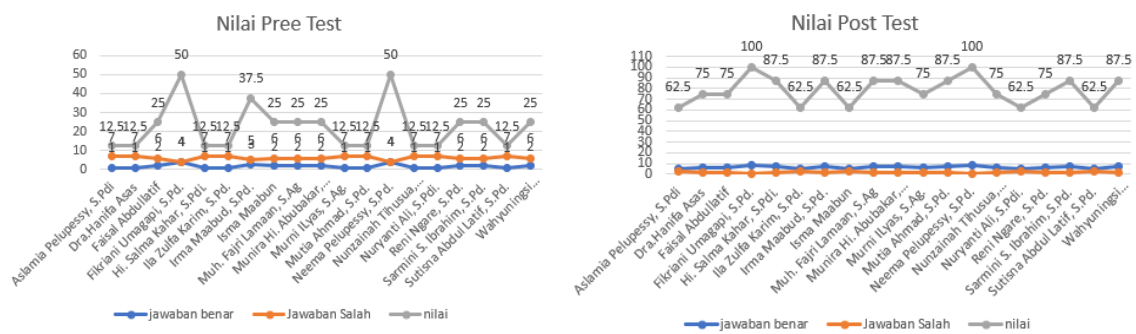
Gambar 2. Pembukaan Oleh Kepala Sekolah Mis Munir

2. Pemberian pre test sebelum pemaparan materi. Pada pelaksanaannya peserta diberikan kuis dengan memanfaatkan Platform digital yaitu Quizziz.
3. Materi tentang pentingnya penggunaan platform digital pembelajaran. Materi ini memuat tentang prinsip memilih media pembelajaran, penjelasan terkait berbagai platform digital pembelajaran diantaranya *Google Classroom* yang disinkronkan dengan *Edpuzzle* pembuatan video pembelajaran dengan canva, perekaman materi pembelajaran dengan *Open Broadcaster Software (OBS)*, *Sony Vegas* dan platform digital untuk pembuatan kuis yaitu *Quizizz* dan *Khoot!*
4. Pemaparan Materi dan diskusi langsung terkait platform digital pembelajaran seperti terlihat pada Gambar 3. Para guru diperkenalkan dengan berbagai platform digital seperti *Google Classroom*, *Edpuzzle*, *Quizizz*, *Kahoot!*, dan lain sebagainya. Para peserta juga diberikan pengetahuan tentang cara efektif menggunakan platform tersebut dalam proses mengajar.



Gambar 3. Pemaparan materi sosialisasi platform digital pembelajaran

5. Diskusi dan tanya jawab. Setelah pemaparan materi, dilanjutkan dengan kegiatan diskusi antara peserta sosialisasi dan tim PKM. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui interpretasi peserta sosialisasi apakah telah memahami materi atau belum. Peserta pelatihan sangat mengapresiasi penjelasan yang detail mengenai manfaat platform digital pembelajaran sebagai media interaktif.
6. Pemberian post test kepada peserta dengan memanfaatkan platform digital *Khoot!* sebagai evaluasi akhir pelaksanaan sosialisasi ini.
7. Hasil pre test menunjukkan pengetahuan awal peserta sosialisasi tentang platform digital pembelajaran dari 19 peserta dengan nilai rata-rata yaitu 22,37 dan post test yang diberikan kepada peserta untuk melihat sejauh mana pengetahuan tentang sosialisasi yang diberikan, nilai rata-rata yang di peroleh dari 19 peserta yaitu 78,95. hasil post test menunjukan tingkat pemahaman terkait materi yang diberikan.



Gambar 4. Hasil pre test dan post test pelaksanaan sosialisasi

Selain peningkatan pemahaman peserta sosialisasi, terdapat juga perbedaan tingkat pemahaman di antara peserta sosialisasi. Hasil post tes yang ditampilkan pada Gambar 4 menunjukkan variasi pemahaman, dengan beberapa peserta mencapai nilai 100, sementara yang terendah adalah 62,5. Berikut dokumentasi setelah kegiatan selesai.



Gambar 5. Hasil pre test dan post test pelaksanaan sosialisasi

4. KESIMPULAN

Sosialisasi platform digital pembelajaran yang dilaksanakan menunjukkan hasil yang positif, dengan adanya peningkatan pemahaman yang signifikan di kalangan peserta, yaitu para guru Madrasah Ibtidaiyah. Para guru kini lebih memahami cara memanfaatkan berbagai platform digital seperti *edpuzzle*, *Google Classroom*, *Quizizz*, dan *Kahoot!* untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Selain itu, pengenalan terhadap aplikasi pendukung seperti *Renderforest*, *Canva*, dan *Open Broadcaster Software (OBS)* telah melengkapi keterampilan mereka dalam pembuatan dan perekaman materi pembelajaran. Sehingga, mereka tidak hanya cukup dengan menerapkan metode konvensional saja yaitu dengan berceramah, akan tetapi divariasikan dan dipadukan dengan banyak platform digital pembelajaran atau media yang bisa meningkatkan motivasi, minat, dan hasil belajar peserta didik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada Bapak Sutisna Abdul Latief, S.Pd. Sebagai kepala Sekolah yang telah memberikan kesempatan kepada kami untuk memberikan materi sosialisasi platform digital pembelajaran. Selanjutnya kami mengucapkan terima kasih kepada Guru-guru Mis Fathul Munir yang sangat antusias saat acara sosialisasi dilaksanakan.

DAFTAR PUSTAKA

1. Amaliah N, Jirana, dan Damayanti M. Sosialisasi Pembuatan Linktree sebagai Media Pembelajaran Alternatif Masa Pandemi Covid 19 pada Guru-Guru SDN 18 Galung Lombok Polewali Mandar. *Jurnal Aplikasi Teknik dan Pengabdian Masyarakat*. 2021;5(3):59–62. DOI:10.36339/je.v5i3.510
2. Kapita S N, Rosihan, and Mamonto A M. Training in Creating Educational Videos for Teachers of State Senior High School 3 Tidore Islands. *Journal of Global and Multidisciplinary MULTIPLE*. 2023;1(2):132–138.
3. Bahri S. Peningkatan Kapasitas Guru Di Era Digital Melalui Model Pembelajaran Inovatif Variatif. *Jurnal Evaluasi Pendidikan dan Penelitian*. 2021;2(4): 93-102. DOI:<https://doi.org/10.56806/jh.v2i4.58>
4. Darnita Y, Wibowo S H, Toyib R, dan Muntahana M. Sosialisasi Platform Teknologi Informasi Sekolah Menengah Kejuruan Pusat Keunggulan di SMK Negeri 10 Bengkulu Utara. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Prima Abdika*. 2022;2(1): 96-106. DOI:10.37478/abdika.v2i1.1710
5. Bili O, dan Surat I M. PKM. di SMP Dwijendra Bualu Dalam Pengembangan Edpuzzle Dalam Media Pembelajaran Daring. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Widya Mahadi*. 2022;2(2): 87-97. DOI:10.59672/widyamahadi.v2i2.1960.
6. Mardhiyana D, Setyarum A, dan Fitri A. Penggunaan Video Interaktif Edpuzzle dalam Pembelajaran Matematika dan Bahasa pada Era Merdeka Belajar di SMP Al Fusha Kedungwuni. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bumbung Tinggi*. 2022;4(4): 1671-1679. DOI: : <https://doi.org/10.20527/btjpm.v4i4.6139>.
7. Mukhid A. *Desain Teknologi dan Inovasi Pembelajaran dalam Budaya Organisasi di Lembaga Pendidikan: Pustaka Egaliter Yogyakarta*; 2023.
8. Sutarman A, Wardipa I G P, dan Mahri. Penguatan Peran Guru di Era Digital Melalui Program Pembelajaran Inspiratif. *Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan*. 2019;5(2): 229-238. DOI: <https://dx.doi.org/10.32678/tarbawi.v5i02.2097>.