

## Pelatihan Literasi Digital Guru SD & MI Al Hikmah untuk Menciptakan Pembelajaran Aktif

### *Digital Literacy Training for SD & MI Al Hikmah Teachers to Create Active Learning*

Siti Aimah<sup>1\*</sup>, Dodi Mulyadi<sup>2</sup>, Safuan<sup>3</sup>, Aufa Rafika Nur<sup>4</sup>, Nurul Inayah Tihurua<sup>5</sup>,  
Ullayah Fathina Az Zahra<sup>6</sup>, Anggi Uswatun Najikha<sup>7</sup>, Irma Oktaviani<sup>8</sup>, Reesky Adi  
Nugroho<sup>9</sup>, Sri Nikmatu Rupiah<sup>10</sup>, Sobirin<sup>11</sup>, Cicilia San San Indah Nilla Utomo<sup>12</sup>,  
Maria Dewi Arumsari<sup>13</sup>

Universitas Muhammadiyah Semarang, Semarang, Indonesia

*\*penulis korespondensi*

<sup>1</sup>[siti.aimah@unimus.ac.id](mailto:siti.aimah@unimus.ac.id), <sup>2</sup>[dodimulyadi@unimus.ac.id](mailto:dodimulyadi@unimus.ac.id), <sup>3</sup>[safuan@unimus.ac.id](mailto:safuan@unimus.ac.id),  
<sup>4</sup>[aufarafika53@gmail.com](mailto:aufarafika53@gmail.com), <sup>5</sup>[goresansagmusafir@gmail.com](mailto:goresansagmusafir@gmail.com), <sup>6</sup>[ullayah07@gmail.com](mailto:ullayah07@gmail.com),  
<sup>7</sup>[najikhanajikha@gmail.com](mailto:najikhanajikha@gmail.com), <sup>8</sup>[irmaoktaviani452@gmail.com](mailto:irmaoktaviani452@gmail.com),  
<sup>9</sup>[reeskynugroho87@guru.smp.belajar.id](mailto:reeskynugroho87@guru.smp.belajar.id), <sup>10</sup>[s.nikmatur.piah@gmail.com](mailto:s.nikmatur.piah@gmail.com),  
<sup>11</sup>[rinkang4@gmail.com](mailto:rinkang4@gmail.com), <sup>12</sup>[sansan.pamungkas@gmail.com](mailto:sansan.pamungkas@gmail.com), <sup>13</sup>[mariadewi.arumsari@gmail.com](mailto:mariadewi.arumsari@gmail.com)

Riwayat Artikel: Dikirim 25 November 2022; Diterima 10 Oktober 2023; Diterbitkan 31 November 2023

### Abstrak

Dampak pandemi Covid-19 menuntut guru pada semua jenjang pendidikan untuk dapat melaksanakan pembelajaran secara *online*. Sayangnya, tidak semua guru siap dengan perubahan pembelajaran dari *offline* menjadi *online*. Tuntutan penguasaan terhadap literasi *digital* menjadi kendala yang dihadapi oleh guru SD & MI Al Hikmah Semarang. Permasalahan utama yang dihadapi adalah terkait dengan 1) Keterbatasan pengetahuan guru SD & MI Al Hikmah terhadap teknologi *digital*/pemanfaatan platform pembelajaran *digital* untuk pembelajaran, dan 2) Keterbatasan kemampuan guru SD & MI Al Hikmah dalam menciptakan pembelajaran kreatif melalui penggunaan teknologi *digital*/video interaktif multimedia. Metode yang digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan memberikan pelatihan/pendampingan kepada 33 guru SD & MI Al Hikmah tentang *digital literacy*. Pelatihan tersebut difokuskan pada bagaimana pemanfaatan *platform* pembelajaran *digital* dan pembuatan video pembelajaran android serta video pembelajaran multimedia interaktif yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran di dalam kelas. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pengetahuan guru SD & MI Al Hikmah dalam literasi digital khususnya terkait dengan pemanfaatan *platform* pembelajaran *digital* dan pembuatan video pembelajaran android serta video pembelajaran multimedia interaktif untuk mendukung proses pembelajaran di dalam kelas. Melalui penggunaan platform pembelajaran *digital* di dalam kelas, guru dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna (*meaningful*) kepada siswa dan siswa dapat mengikuti proses pembelajaran secara lebih aktif di dalam kelas. Selain itu, melalui video pembelajaran android dan pembelajaran multimedia interaktif, selain dapat meningkatkan antusias siswa mengikuti pembelajaran di dalam kelas, siswa juga dapat *me-review* kembali pembelajaran secara mandiri di rumah.

**Kata kunci:** aktif, literasi digital, pembelajaran

### Abstract

*The impact of the Covid-19 pandemic on the education system has altered from face-to-face learning to online learning. The sudden pandemic made teachers underprepared either psychologically or pedagogically to teach online learning. Many teachers often faced psychological pressure while preparing for online teaching due to the lack of digital literacy. Teachers now have to overcome pressures for understanding digital literacy. Teachers have issues with: 1) the lack of digital literacy mastery and/or the utilization of digital learning platforms, and 2) the lack of teachers' ability in creating meaningful learning through the use of digital technology and/or interactive multimedia. By providing the 33 teachers with support and training in digital literacy, those issues could be resolved. The*

*assistance is focused on how to use digital learning platforms and produce android learning and interactive multimedia videos to support the learning process in the classroom. The findings showed that teachers are becoming more knowledgeable about digital literacy, particularly as it relates to the utilization of digital learning platforms and the creation of android learning videos and interactive multimedia learning videos to support the learning process in the classroom. Through the use of digital learning platforms in the classroom, teachers can provide meaningful learning experiences to students and students can actively engage in the learning process. In addition, digital literacy helps teachers increase students' enthusiasm in the classroom, and students' autonomous learning.*

**Keywords:** *activeness, digital literacy, learning*

## PENDAHULUAN

Literasi digital menjadi suatu kebutuhan mutlak yang harus dikuasai oleh tenaga pendidik di semua jenjang pendidikan, tidak terkecuali guru ditingkat SD/MI, untuk menunjang pelaksanaan proses pembelajaran. Hal ini cukup bisa dipahami mengingat pandemi covid-19 memberikan dampak yang begitu signifikan di bidang pendidikan dimana pembelajaran beralih dari tatap muka (*face-to-face*) di dalam kelas menjadi *online*. Kondisi tersebut menuntut kesiapan dan keterampilan semua guru untuk dapat beradaptasi dengan perubahan yang ada guna menekan penularan virus yang begitu *massive*. Tidak mengherankan jika dampak dari pandemi covid-19 tersebut menuntut semua guru untuk meningkatkan pengetahuan literasi, salah satunya adalah literasi digital dimana guru harus memiliki pengetahuan dan menggunakan informasi yang diperoleh dari berbagai macam sumber digital (Bawden, 2001; Gilster, P., & Glister, 1997).

Permasalahan umum yang timbul adalah bahwa tidak semua guru memiliki pengetahuan yang baik tentang teknologi digital dan cara pemanfaatannya dalam pembelajaran (Nurhayati et al., 2020). Tidak mengherankan jika kemudian pada saat pandemi, mereka memiliki kesulitan untuk melaksanakan proses pembelajaran *online* secara interaktif dengan siswa. Guru tidak hanya memiliki keterbatasan terhadap pengetahuan tentang teknologi digital namun juga memiliki kesulitan bagaimana menggunakan/mengoperasikan teknologi digital tersebut dalam proses pembelajaran. Akibatnya, banyak guru yang memilih untuk melaksanakan pembelajaran langsung secara kelompok di tempat-tempat tertentu agar

siswa tetap dapat mengikuti pembelajaran secara terbatas. Beberapa guru yang lain lebih memilih untuk membuat *WhatsApp Group* (WAG) dengan orang tua siswa agar dapat menyampaikan beberapa hal yang harus dilakukan oleh siswa secara mandiri di rumah.

Sayangnya, kegiatan pembelajaran tersebut memiliki banyak kendala. Adanya miskonsepsi antara guru dengan orang tua siswa berdampak terhadap kegiatan belajar mandiri yang harus dilakukan. Selain itu, tujuan pembelajaran sering kali tidak tercapai karena guru memiliki keterbatasan untuk menjelaskan materi kepada siswa secara *online* dan siswa memiliki kesulitan untuk memahami materi yang dibagikan guru secara mandiri. Masalah lain adalah baik orang tua ataupun siswa sama-sama memiliki keluhan terhadap banyaknya tugas mandiri yang diberikan tanpa adanya pendampingan dari guru.

Permasalahan klasik pada masa pandemi tersebut juga terjadi di SD Al Hikmah Semarang. Banyak guru yang memilih untuk mengadakan pembelajaran kelompok di rumah-rumah agar proses pembelajaran tetap berlangsung. Masalah lain yang dikeluhkan adalah terkait dengan lemahnya koneksi internet yang ada di sekolah sehingga mereka lebih memilih untuk menggunakan kuota internet dari HP mereka masing-masing. Selain itu, dengan usia mereka yang tidak lagi muda, beberapa dari mereka memiliki kesulitan untuk memahami dan mengoperasikan teknologi *digital* untuk menunjang proses pembelajaran. Banyaknya aplikasi dan fitur yang harus mereka ketahui dan gunakan membuat mereka menjadi bingung bagaimana ketika harus digunakan untuk

proses pembelajaran. Padahal, setiap hari mereka harus menyiapkan materi pembelajaran untuk kelas-kelas yang berbeda setiap harinya. Banyaknya materi, penugasan, dan administrasi pembelajaran lain yang harus dilengkapi menjadi satu rangkaian permasalahan kompleks yang mereka hadapi. Akibatnya, mereka tidak pernah memanfaatkan *zoom*, *google classroom*, ataupun media pembelajaran *online* lain untuk menunjang proses pembelajaran baik pada masa pandemi ataupun pada *era new normal* seperti saat ini.

Pada pasca pandemi saat ini, dimana pembelajaran tatap muka mulai dilakukan di dalam kelas, pembelajaran yang dilakukan oleh guru di SD Al Hikmah nyatanya kembali seperti sebelum terjadi pandemi (Berdasarkan hasil wawancara dengan Kepala Sekolah SD Al Hikmah Semarang, 12 Januari 2022). Meskipun secara perlahan, SD Al Hikmah sudah mulai mengadakan fasilitas-fasilitas untuk menunjang pembelajaran seperti laptop ataupun LCD proyektor dengan jumlah yang masih terbatas. Itu artinya, guru dituntut untuk dapat lebih kreatif dan inovatif untuk mengadakan pembelajaran aktif dengan siswa dengan memanfaatkan IT dan/atau teknologi digital.

Sayangnya, guru SD Al Hikmah mengungkapkan bahwa ada banyak hal yang harus disiapkan oleh mereka sebelum mengajar sementara waktu yang mereka miliki sangat terbatas sehingga mereka tidak mau terlalu dipusingkan dengan persiapan mengajar yang sangat panjang. Masalah lain adalah bahwa mereka memiliki kesulitan untuk memadupadankan kegiatan pembelajaran dengan penggunaan teknologi. Padahal, untuk menghadirkan pembelajaran yang kreatif dan interaktif, maka diperlukan suatu pemahaman dan keterampilan yang baik tentang materi, pedagogik, dan teknologi. Hal ini menunjukkan bahwa kompetensi mengajar mereka khususnya terkait dengan *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) masih rendah.

TPACK yang juga menjadi komponen penting dalam literasi digital sangat menentukan keberhasilan guru dalam pelaksanaan pembelajaran. Hal ini dikarenakan guru tidak hanya dituntut untuk memiliki penguasaan terhadap materi yang akan diajarkan, memiliki pengetahuan yang baik tentang pedagogik, tetapi juga memiliki pengetahuan dan keterampilan yang baik dalam memanfaatkan teknologi (Cabero & Barroso, 2016; Mishra & Koehler, 2006).

Ketika guru memiliki TPACK yang baik, maka pembelajaran yang akan diberikan kepada siswa diharapkan akan lebih menarik dan interaktif. Hal tersebut tentu selaras dengan tujuan umum pelaksanaan proses pembelajaran dimana guru diharapkan dapat menghadirkan kegiatan/aktifitas pembelajaran yang lebih menantang kepada siswa sehingga siswa dapat memiliki pengalaman belajar yang lebih maksimal. Oleh karena itu, dalam perencanaan, guru harus memiliki kesadaran dan pemahaman yang baik untuk mendesain pembelajaran yang dilakukan dengan memanfaatkan teknologi digital secara maksimal agar pembelajaran kepada siswa lebih bermakna (*meaningful learning*) (Aimah et al., 2020). Pada poin ini, tentu saja tidak hanya sekedar bagaimana materi pembelajaran tersebut diajarkan atau penggunaan teknologi digunakan, tetapi guru harus berfikir bagaimana melalui penggunaan teknologi tersebut, materi pelajaran yang harus diajarkan dapat lebih mudah dipahami oleh siswa (Záhorec et al., 2019). Selain itu, melalui pemanfaatan teknologi *digital* tersebut, siswa dapat lebih aktif dan interaktif mengikuti proses pembelajaran tidak hanya dengan guru saja tetapi juga dengan siswa yang lain.

Berdasarkan pada poin-poin tersebut di atas, maka literasi *digital* bagi guru tentu sangat mutlak diperlukan guna menciptakan pembelajaran yang kreatif dan interaktif (Mulyadi et al., 2020; Nguyen, 2014; Payton & Hague, n.d.). Guru dalam hal ini tidak hanya dituntut untuk memiliki pengetahuan tentang teknologi saja, tetapi juga dapat

melakukan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi tersebut secara lebih optimal agar siswa memiliki pengalaman belajar yang lebih baik (Borthwick & Hansen, 2017).

## METODE

Metode yang digunakan untuk mengatasi masalah yang dihadapi oleh mitra adalah dengan memberikan pelatihan/pendampingan kepada 33 guru SD & MI Al Hikmah tentang *digital literacy*. Pelatihan tersebut difokuskan pada bagaimana pemanfaatan *platform* pembelajaran *digital* dan pembuatan video pembelajaran android serta video pembelajaran multimedia interaktif yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran di dalam kelas.

Secara detail, pendampingan yang dimaksud dibagi menjadi 3 tahapan kegiatan yaitu yang pertama adalah persiapan dimana pada tahap ini dilakukan analisis terhadap *prior knowledge* dan kebutuhan awal yang dibutuhkan oleh guru SD & MI Al Hikmah, merencanakan pendampingan berdasarkan analisis kebutuhan, menentukan instrumen kegiatan untuk mengukur kemampuan peserta di awal dan akhir. Berikutnya adalah tahap pelaksanaan, dimana beberapa kegiatan yang dilaksanakan dimulai dengan pengukuran pengetahuan awal mitra, pendampingan berupa workshop literasi digital, TPACK, dan pembuatan video pembelajaran android dan pembelajaran interaktif multimedia, serta mengukur kemampuan akhir mitra. Tahap terakhir yaitu evaluasi dimana pada poin ini ditekankan pada kegiatan monitoring dan evaluasi terhadap pelaksanaan pembelajaran berbasis teknologi digital, dan mengolah dan menganalisis data kegiatan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat (PKM) dilaksanakan di SD & MI Al Hikmah. Hal ini didasarkan pada kebutuhan yang juga dihadapi oleh guru

dalam meningkatkan literasi *digital* dalam rangka untuk meningkatkan mutu pembelajaran yang dilakukan. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan mulai bulan Agustus dimana diawali dengan pengukuran pengetahuan awal guru MI & SD Al Hikmah terhadap literasi digital.

Berdasarkan *interview* yang dilakukan di awal kegiatan, menunjukkan bahwa dari 33 orang guru, sebanyak 75% guru MI & SD Al Hikmah memiliki usia yang tidak lagi muda sehingga memiliki keterbatasan dalam meningkatkan literasi *digital* mereka. Banyak dari guru MI & SD yang menyebutkan bahwa mereka memiliki kesulitan untuk mengoperasikan laptop dan/atau mengakses berbagai informasi dari internet. Akibatnya berbagai platform pembelajaran digital tidak pernah mereka gunakan sebagai media pembelajaran. Bahkan mereka pun tidak cukup *familiar* dengan sumber belajar tersebut yang sebenarnya sangat lekat dengan pembelajaran yang dapat mereka lakukan. 25% sisa dari guru MI & SD Al Hikmah cukup *familiar* namun mereka belum cukup memiliki keterampilan dalam menggunakan media tersebut. Selain itu, berdasarkan pengamatan kembali di setiap kelas selama 1 minggu, tidak ada satupun guru MI & SD Al Hikmah yang menggunakan media pembelajaran *online* untuk mendukung proses pembelajaran yang dilakukan. Hal tersebut dikarenakan tidak adanya waktu yang mereka miliki untuk menyiapkan media pembelajaran dan terbatasnya kemampuan mereka dalam menggunakan media belajar *online* tersebut. Kebanyakan dari mereka beranggapan bahwa menggunakan platform *digital* tidak mudah dan membutuhkan waktu yang cukup lama untuk menyiapkannya.

Menangkap dari kebutuhan tersebut, Tim Pengabdian melakukan pengabdian tentang literasi *digital* berdasarkan skala prioritas. Dikarenakan proses pembelajaran yang sama sekali tidak menggunakan media pembelajaran selama proses pembelajaran di dalam kelas, langkah pertama yang

dilakukan terhadap kegiatan pengabdian kepada guru MI & SD Al Hikmah adalah dengan mengenalkan dan mempraktikkan penggunaan *platform* pembelajaran *digital* yang dapat mereka manfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran di dalam kelas.

Sebelum memberikan workshop terhadap guru MI & SD Al Hikmah Semarang, Tim Pengabdian memastikan bahwa semua mahasiswa yang mengikuti kegiatan pengabdian ini memahami dan dapat memanfaatkan *platform* pembelajaran digital sehingga diharapkan dapat mendampingi guru MI & SD Al Hikmah Semarang. Untuk memastikan literasi digital mahasiswa, Tim Pengabdian sebelumnya memberikan pembekalan kepada mereka terkait dengan bagaimana menggunakan platform pembelajaran digital dalam proses pembelajaran, bagaimana membuat video pembelajaran yang menarik dan efisien, serta bagaimana membuat video *interactive multimedia* untuk mendukung proses pembelajaran di dalam kelas.

Gambar 1:  
Pembekalan & Pelatihan kepada Mahasiswa secara Hybrid



Sumber: Dokumentasi Pribadi

Kegiatan pengabdian pertama di MI & SD Al Hikmah diawali dengan *workshop* penguatan TPACK dan pemanfaatan platform pembelajaran *digital* kepada guru MI & SD Al Hikmah Semarang. Dalam kegiatan tersebut, guru MI & SD Al Hikmah diberikan penguatan tentang pentingnya

penggunaan teknologi untuk menunjang pembelajaran yang mereka lakukan pasca pandemi ini. Hal ini selaras dengan Kurikulum Merdeka Belajar yang telah diluncurkan oleh Kemendikbud dan mulai digalakkan untuk diterapkan di sekolah. Diharapkan dengan penggunaan platform pembelajaran digital, siswa tidak hanya memanfaatkan media belajar tersebut di dalam kelas namun juga di luar kelas. Dalam penguatan TPACK tersebut, guru MI & SD Al Hikmah juga diberikan arahan terkait dengan bagaimana memadupadankan penggunaan teknologi, *content* (materi), dan pedagogik secara bersamaan dan seimbang dalam proses pembelajaran.

Berikutnya, merujuk pada penggunaan teknologi dalam pembelajaran, guru MI & SD Al Hikmah dikenalkan dengan berbagai *platform* pembelajaran *online* yang dapat mereka gunakan untuk menunjang proses pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas sehingga diharapkan siswa lebih antusias dan aktif mengikuti proses pembelajaran dan memiliki pengalaman belajar yang lebih baik. Berbagai *platform* dikenalkan kepada guru MI & SD Al Hikmah termasuk bagaimana pemanfaatannya dalam proses pembelajaran seperti *Quizizz*, *Padlet*, *Kaboot*, *Google Classroom*, dll. Diantara *platform digital* tersebut, satu-satunya yang dikenal dan pernah dipraktikkan oleh guru MI & SD Al Hikmah adalah *Google Classroom*. Namun sayangnya, penggunaan *Google Classroom* tersebut hanya pernah digunakan pada saat mereka mendapatkan pelatihan pembelajaran *online* selama masa pandemi. Faktanya, pada saat mereka harus melaksanakan pembelajaran *online*, mereka hanya memanfaatkan media WAG untuk menyampaikan tugas-tugas apa yang harus dikerjakan oleh siswa melalui WAG orang tua. Selanjutnya, orang tua diminta untuk ke sekolah untuk mengumpulkan tugas-tugas yang dimaksud. Kondisi tersebut yang kemudian menjadi catatan oleh Tim

Pengabdian dimana guru MI & SD Al Hikmah belum *literate* dengan teknologi.

Pada pendampingan pertama ini, guru MI & SD Al Hikmah diberikan kesempatan untuk praktik memanfaatkan *padlet* dan *quizizz* yang dapat digunakan untuk mengajarkan berbagai materi pada setiap mata pelajaran yang diampu. Guru MI & SD Al Hikmah diberikan pendampingan tentang bagaimana menggunakan *padlet* dengan memanfaatkan *mobile phone* (HP) yang mereka miliki sehingga mereka dapat mempraktikkan langsung dan membagikan tautan tersebut kepada peserta workshop yang lain. Diharapkan, setelah pendampingan tersebut, mereka dapat langsung mempraktikkannya di rumah dan menggunakan *padlet* tersebut untuk menunjang pembelajaran yang mereka lakukan. Selama proses pendampingan, guru-guru MI & SD Al Hikmah terlihat sangat antusias dengan penggunaan *padlet* dan mencoba langsung bagaimana pemanfaatannya dalam pembelajaran.

Gambar 2:  
Workshop Pemanfaatan Platform Pembelajaran Digital & Penguatan TPACK



Sumber: Dokumentasi Pribadi

Selain pemanfaatan *padlet*, platform *digital* berikutnya yang juga sangat diminati oleh guru MI & SD Al Hikmah adalah *quizizz* dimana guru diberikan kesempatan untuk mencoba menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan dalam *quizizz* dan melihat jawaban salah atau benar dan skor yang diperoleh. Selama pendampingan penggunaan *quizizz*, guru MI & SD Al

Hikmah sangat antusias dalam menjawab soal-soal yang terkait. Hal ini yang mendorong mereka untuk belajar memanfaatkan *quizizz* karena dapat membantu mereka dalam memotivasi dan meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar. Guru dalam hal ini juga dapat mengevaluasi pembelajaran yang telah dilakukan melalui skor yang diperoleh oleh siswa dalam menjawab soal pada *quizizz* yang telah dibuat.

Sebagai bentuk dari ketertarikan guru MI & SD Al Hikmah dalam memanfaatkan platform pembelajaran *digital*, pendampingan tambahan diberikan langsung kepada guru-guru terkait dengan didampingi oleh mahasiswa-mahasiswa yang mengikuti kegiatan pengabdian ini. Mereka memanfaatkan waktu luang yang mereka miliki pada saat jam istirahat dan/atau saat kegiatan pembelajaran telah selesai sehingga tidak mengganggu kegiatan pembelajaran di sekolah tersebut. Ketertarikan guru MI & SD Al Hikmah dalam membuat soal di *quizizz* didasarkan pada pengalaman mereka ketika menjawab soal-soal yang ada di *quizizz* yang sangat menarik dan menyenangkan karena dikemas seperti sedang bermain *game*. Hal tersebut tentu selaras dengan usia siswa di SD yang sangat menyukai berbagai bentuk permainan (*game*) sehingga diharapkan pembelajaran-pembelajaran tersebut jauh lebih menyenangkan bagi siswa.

Gambar 3:  
Pendampingan Penggunaan *Quizizz* oleh Mahasiswa



Sumber: Dokumentasi Pribadi

Kegiatan berikutnya adalah dengan menerapkan penggunaan *platform* pembelajaran *digital* di dalam kelas. Dalam hal ini, kegiatan diawali oleh mahasiswa yang mengenalkan penggunaan *quizizz* kepada siswa. Dengan mengenalkan *quizizz* tersebut kepada siswa, diharapkan guru juga dapat menyaksikan langsung bagaimana respon dan sikap siswa selama proses pembelajaran. Seperti yang tampak di gambar, siswa lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas. Mereka sangat antusias untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan melalui *quizizz*. Dalam kesempatan tersebut, mereka tidak hanya termotivasi untuk tampil lebih aktif di dalam kelas, namun mereka belajar bagaimana untuk mengatur waktu, berkompetisi dengan teman yang lain secara sehat, dan bagaimana untuk memahami materi yang disampaikan guru sebelumnya dengan lebih mudah. Melalui penggunaan *platform* pembelajaran online, siswa juga lebih mudah untuk mengingat materi yang sebelumnya telah diajarkan oleh guru (Záhorec et al., 2019). Hal tersebut membantu guru dalam mereview dan mengevaluasi pembelajaran yang telah dilakukan sebelumnya. Dengan melihat keaktifan dan keantusiasan siswa dalam menjawab soal, guru juga lebih terdorong dalam memanfaatkan teknologi untuk mendukung pembelajaran yang mereka lakukan sehingga siswa memiliki pengalaman belajar yang lebih baik. Selain menciptakan pembelajaran bermakna kepada siswa, pembelajaran yang dilakukan oleh guru dengan pemanfaatan *online digital* juga seklaigus dalam rangka untuk menciptakan pembelajaran aktif dan kreatif (Nguyen, 2014; Payton & Hague, 2010).

Gambar 4:  
Penerapan *Quizizz* Dalam Pembelajaran di Kelas



Sumber: Dokumentasi Pribadi

Kegiatan *workshop* berikutnya adalah pendampingan dalam membuat video pembelajaran android dan video pembelajaran interaktif kepada guru MI & SD Al Hikmah. Dengan adanya video pembelajaran, diharapkan dapat memudahkan guru untuk menyampaikan materi yang disampaikan dengan lebih mudah (Záhorec et al., 2019). Video pembelajaran tersebut tentu saja tidak hanya dimanfaatkan pada saat proses pembelajaran di dalam kelas namun juga dapat dimanfaatkan saat siswa berada di rumah sehingga dapat *me-review* kembali pembelajaran terkait. Selama proses pendampingan, guru MI & SD Al Hikmah diberikan pelatihan tentang bagaimana memanfaatkan PPT materi yang mereka miliki untuk dapat diubah menjadi bentuk video yang lebih menarik. Guru MI & SD Al Hikmah juga diberikan pelatihan tentang bagaimana ketika harus mengambil video, mengedit, dan *publish* video tersebut sehingga akan menarik untuk dilihat dan dipelajari.

Gambar 5:  
Workshop Pembuatan Video Pembelajaran  
Android & Interaktif



Sumber: Dokumentasi Pribadi

Dengan melihat keterbatasan fasilitas dan sarana prasarana yang dimiliki MI & SD Al Hikmah dimana laptop dan/atau komputer yang tidak dapat mengakomodir banyaknya jumlah guru yang mengikuti pelatihan/workshop, maka, praktik kegiatan workshop pembuatan video pembelajaran android dan video interaktif dilanjutkan di laboratorium komputer Universitas Muhammadiyah Semarang. Hal tersebut dilakukan karena dari 33 guru MI & SD Al Hikmah, hanya ada 1 orang guru yang membawa laptop dan dapat mengikuti pelatihan yang diberikan. Sisanya, mereka hanya mendengarkan apa yang disampaikan oleh pemateri tanpa dapat mempraktikkan langsung bagaimana membuat video pembelajaran tersebut meskipun ada keinginan kuat dari mereka untuk belajar membuat video tersebut.

Diketahui, selama pelaksanaan workshop tersebut, masih ada banyak guru yang tidak tahu bahkan tidak dapat membuat PPT (*PowerPoint Presentation*). Hal tersebut cukup memprihatinkan dimana guru belum melek dengan teknologi. Kondisi tersebut yang juga menjadi perhatian khusus mahasiswa yang mengikuti pengabdian ini untuk dapat mendampingi langsung guru MI & SD Al Hikmah dalam membuat PPT untuk menyampaikan materi dalam pembelajaran di kelas.

PPT yang dibuat oleh guru MI & SD Al Hikmah tersebut yang kemudian digunakan sebagai bahan dalam pembuatan

video pembelajaran android sehingga diharapkan guru tidak hanya menggunakan bentuk PPT saja dalam penyampaian materi yang akan diajarkan namun dapat mengemas dalam bentuk video yang lebih menarik perhatian siswa.

Gambar 6:  
Praktik Pembuatan Video Pembelajaran  
Android & Video Interaktif Multimedia di  
Unimus



Sumber: Dokumentasi Pribadi

Pada kegiatan pelatihan yang dilaksanakan di Laboratorium Komputer Universitas Muhammadiyah Semarang, guru MI & SD Al Hikmah Semarang mempraktikkan langsung bagaimana membuat video pembelajaran android sederhana dengan memanfaatkan PPT yang telah dibuat sebelumnya. Terlihat bahwa guru MI & SD Al Hikmah (meskipun ini kali pertama mereka praktik menggunakan PPT & komputer) namun terlihat cukup jelas antusias mereka untuk mau belajar dan meningkatkan literasi *digital* mereka melalui pelatihan tersebut. Dari 32 guru yang mengikuti kegiatan tersebut, tidak ada satupun dari mereka yang belum siap dengan PPT yang akan di-*convert* ke dalam video.

Bahkan beberapa guru yang belum mengetahui apa itu PPT dan bagaimana membuat PPT, menghubungi mahasiswa dan meminta mereka untuk mendampingi bagaimana cara pembuatannya, sebelum mereka berangkat ke Unimus untuk mengikuti pelatihan. Hal tersebut menunjukkan bahwa mereka sangat antusias



untuk mengikuti pelatihan tersebut dan memiliki dorongan kuat untuk meningkatkan pembelajaran mereka di kelas nantinya.

Selain praktik pembuatan video pembelajaran android, pada saat bersamaan, guru MI & SD Al Hikmah juga mempraktikkan bagaimana membuat video pembelajaran interaktif multimedia dan membuat video pembelajaran sederhana namun menarik dengan menggunakan *canva*. Hal tersebut dilakukan agar mereka tidak hanya membuat video pembelajaran interaktif saat mengikuti pelatihan saja namun diharapkan setelah kegiatan ini berlangsung, mereka tetap dapat melakukannya secara mandiri. Sehingga diharapkan kegiatan pembelajaran yang mereka lakukan di dalam kelas lebih bermakna. Meskipun dalam pembuatan video pembelajaran interaktif multimedia cukup rumit, namun pada saat pelatihan berlangsung, mereka tetap dapat mengikuti langkah-langkah yang harus mereka lakukan dengan didampingi mahasiswa.

## KESIMPULAN

Berdasarkan pendampingan yang dilakukan kepada guru SD & MI Al Hikmah Semarang, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan pengetahuan dan kemampuan mitra dalam literasi *digital* yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran di dalam kelas. Hal ini dapat dilihat dari respon mitra melalui *interview* yang diberikan dimana melalui pendampingan yang diberikan, guru SD & MI Al Hikmah memiliki peningkatan kemampuan dalam membuat *PowerPoint Presentation* (PPT), menggunakan *platform* pembelajaran *digital* untuk mendukung proses pembelajaran, dan membuat video pembelajaran interaktif sederhana.

Dari *interview*, juga didapatkan informasi bahwa guru MI Al Hikmah Semarang mengakui bahwa dengan menggunakan *platform* pembelajaran *digital* di dalam kelas, proses pembelajaran yang

dilakukan lebih menarik dan bermakna (*meaningful*). Selain itu, siswa juga terlihat lebih antusias dan aktif di dalam kelas dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh guru melalui penggunaan platform *digital*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aimah, S., Rukmini, D., Saleh, M., & Bharati, D. A. L. (2020). Microteaching guided by an expert secondary english teacher: The effect on pre-service english teachers' pedagogical content knowledge. *Pedagogika*, 139(3), 111–135.  
<https://doi.org/10.15823/p.2020.139.6>
- Bawden, D. (2001). Information and digital literacies: A review of concepts. *Journal of Documentation*, 57(2), 218–259.  
<https://doi.org/10.1108/EUM0000000007083>
- Borthwick, A. C., & Hansen, R. (2017). Digital Literacy in Teacher Education: Are Teacher Educators Competent? *Journal of Digital Learning in Teacher Education*, 33(2), 46–48.  
<https://doi.org/10.1080/21532974.2017.1291249>
- Cabero, J., & Barroso, J. (2016). Cultura y Educación ICT teacher training : a view of the TPACK model / Formación del profesorado en TIC : una visión del modelo TPACK. *Cultura y Educación*, 28(3), 633–663.  
<https://doi.org/10.1080/11356405.2016.1203526>
- Gilster, P., & Glister, P. (1997). *Digital literacy*. Wiley Computer Pub.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological Pedagogical Content Knowledge: A Framework for Teacher Knowledge. *Teachers College Record: The Voice of Scholarship in Education*, 108(6), 1017–1054.  
<https://doi.org/10.1177/016146810610800610>
- Mulyadi, D., Wijayatiningsih, T. D.,

- Budiastuti, R. E., Ifadah, M., & Aimah, S. (2020). Technological pedagogical and content knowledge of ESP teachers in blended learning format. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 15(6), 126–139. <https://doi.org/10.3991/ijet.v15i06.11490>
- Nguyen, X. T. T. (2014). *Switching on to digital literacy? A case study of English language teachers at a Vietnamese university*. An unpublished thesis in partial fulfilment of the requirements for the degree of Master of Education, Unitec Institute of Technology.
- Nurhayati, S., Masri, A., & Falah, N. (2020). Implementasi Workshop Literasi Digital Dalam. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 4(3), 348–359. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/jmm/article/view/2457>
- Payton, S., & Hague, C. (2010). *Digital literacy in practice: Case studies of primary and secondary classrooms*. Futurelab Innovation in Education. <https://www.nfer.ac.uk/publications/FUTL06/FUTL06casestudies.pdf>
- Záhorec, J., Hašková, A., & Munk, M. (2019). Teachers' professional digital literacy skills and their upgrade. *European Journal of Contemporary Education*, 8(2), 378–393. <https://doi.org/10.13187/ejced.2019.2.378>