

Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi *Smart Module Ethno-Edutainment* untuk Meningkatkan Keterampilan Mengajar Guru SD

Training the Utilization of the Ethno-Edutainment Smart Module Application to Improve Elementary School Teachers Skills

^{1*)}Sekar Dwi Ardianti, ²⁾Savitri Wanabuliandari

¹⁾Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Muria Kudus

²⁾Program Studi Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Muria Kudus
Jl. Lkr. Utara, Kayuapu Kulon, Gondangmanis, Kec. Bae, Kab. Kudus, Indonesia

*email: sekar.dwi.ardianti@umk.ac.id

DOI:

[10.30595/jppm.v7i1.9842](https://doi.org/10.30595/jppm.v7i1.9842)

Histori Artikel:

Diajukan:
15/02/2021

Diterima:
01/03/2023

Diterbitkan:
20/03/2023

ABSTRAK

Permasalahan mitra guru SD 5 Bae adalah kurangnya pengetahuan guru mengenai pemanfaatan aplikasi dalam pembelajaran daring. Selain itu, guru juga mengalami kendala dalam menghubungkan materi pembelajaran dengan keunggulan lokal Kudus. Tujuan pelatihan ini adalah memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada guru SD 5 Bae mengenai pemanfaatan aplikasi smart module ethno-edutainment. Metode yang digunakan adalah audience center yaitu dengan memberikan pelatihan interaktif dan pendampingan. Dalam proses pelatihan terjadi proses interaksi dua arah sehingga memberikan kesempatan kepada guru SD 5 Bae untuk menyampaikan ide, pendapat, pikiran, dan pengalamannya. Pelaksanaan pelatihan pemanfaatan aplikasi smart module ethno-edutainment dirancang dalam beberapa tahap, yaitu: erencanaan, pelaksanaan, follow up, dan evaluasi. Hasil yang diperoleh dari kegiatan ini adalah guru di SD 5 Bae mampu memanfaatkan aplikasi smart module ethno-edutainment dalam pembelajaran daring.

Kata kunci: Smart-Module; Ethno-Edutainment; Aplikasi; Keterampilan Mengajar

ABSTRACT

The problem with SD 5 Bae teacher partners is the lack of teacher knowledge about the use of applications in online learning. In addition, teachers also experience problems in connecting learning materials with Kudus's local excellence. The aim of this training is to provide knowledge and skills to SD 5 Bae teachers regarding the use of the ethno-edutainment smart module application. The method used is audience center, namely by providing interactive training and mentoring. In the training process, there was a two-way interaction process so that it provided the opportunity for SD 5 Bae teachers to convey their ideas, opinions, thoughts and experiences. The implementation of training in the use of the ethno-edutainment smart module application is designed in several stages, namely: planning, implementation, follow-up, and evaluation. The results obtained from this activity were that teachers at SD 5 Bae were able to take advantage of the ethno-edutainment smart module application in online learning.

Keywords: Smart-Module; Ethno-Edutainment; Applications; Teaching Skills

PENDAHULUAN

Indonesia saat ini sedang dihadapkan dengan pandemi *Coronaviruse Disease* 2019 (COVID-19). Adanya pandemi ini

berpengaruh pada semua sektor kehidupan termasuk pada sektor Pendidikan. Berdasarkan Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 4 Tahun 2020 Tentang

Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran *Coronavirus Disease* (Covid-19) bahwa proses pembelajaran dilakukan dengan cara belajar dari rumah. Kondisi ini memaksa guru harus mampu menyesuaikan kegiatan proses pembelajaran. Sistem belajar secara daring (dalam jaringan) digunakan sebagai solusi untuk melaksanakan pembelajaran jarak jauh. Namun, pelaksanaan pembelajaran daring ini menemui banyak kendala dalam praktiknya, misalkan terkait jaringan internet, kepemilikan sarana seperti telepon pintar (*smartphone*), keterbatasan kemampuan guru dan siswa dalam memanfaatkan teknologi, dan lain-lain. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Rigianti (2020) diketahui bahwa sejumlah guru mengalami kendala ketika melaksanakan pembelajaran daring diantaranya mengenai aplikasi pembelajaran, jaringan internet dan gawai, pengelolaan pembelajaran, penilaian, dan pengawasan.

Dalam proses pelaksanaan kegiatan pembelajaran jarak jauh seperti ini guru harus memiliki keterampilan dalam pemanfaatan teknologi supaya mampu melaksanakan proses pembelajaran secara daring (dalam jaringan). Keterampilan guru dalam penggunaan teknologi termasuk salah satu jenis keterampilan mengajar guru. Ristiyani, dkk (2018) menyebutkan bahwa guru harus terampil dalam mengelola pembelajaran. Nuraini, dkk (2020) menyebutkan bahwa guru sebagai sosok yang dapat membantu mengembangkan kemampuan kognitif siswa menjadi lebih baik. Fitzgerald, dkk (2016) Kemampuan pedagogi pada guru akan memberikan efek pada proses pembelajaran. Guru sebagai sosok yang langsung berhadapan dengan siswa harus mampu mengemas kegiatan pembelajaran secara jarak jauh, supaya tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai dengan baik.

Pemerintah sedang mencoba memunculkan unsur budaya di sekitar dan kesenian tradisional untuk diperkenalkan kembali kepada masyarakat termasuk pada anak-anak. Unsur budaya sebagai warisan bangsa sebaiknya di"uri-uri" supaya tidak hilang tergerus oleh pesatnya perkembangan zaman. Berbagai macam kebudayaan daerah

setempat dapat dijadikan sebagai objek bahan ajar peserta didik. Pemanfaatan kebudayaan setempat untuk dikaitkan dengan materi pembelajaran dikenal dengan pembelajaran berbasis budaya (*ethno*). Menurut Ardianti, dkk (2019) pembelajaran *ethno* sebagai pendekatan pembelajaran dengan memanfaatkan kebudayaan setempat sebagai bahan pembelajaran. Penggunaan kebudayaan setempat dapat mempermudah siswa dalam memperoleh pemahaman, karena pembelajaran bersifat nyata. Kegiatan dengan menghubungkan budaya dengan siswa akan membuat siswa lebih memahami materi dan membantu meningkatkan minat siswa (Sheldrake, 2017).

Selain pemanfaatan kebudayaan sekitar untuk menunjang materi pembelajaran, perlu juga pemanfaatan teknologi terutama dalam kondisi pandemi seperti saat ini. Penyajian materi pembelajaran yang menghubungkan kondisi kebudayaan sekitar berbasis teknologi salah satu contohnya adalah Aplikasi *Smart Module Ethno-Edutainment*. Aplikasi *Smart Module Ethno-Edutainment* akan memberikan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan melalui pengenalan kebudayaan setempat dengan pemanfaatan teknologi multimedia. Penggunaan Aplikasi *Smart Module Ethno-Edutainment* dapat dilakukan melalui *smartphone* maupun laptop. Wanabuliandari, dkk (2018) menyebutkan bahwa dengan memanfaatkan budaya dan teknologi akan dapat membantu siswa dalam memahami materi dan mengenalkan kebudayaan sehingga rasa cinta tanah air siswa semakin meningkat.

Berdasarkan hasil observasi di SD 5 Bae terkait dengan pembelajaran yang dilakukan oleh guru di masa pandemi yaitu dengan menggunakan grup *whatsapp*. Guru membuat grup *whatsapp* untuk komunikasi dengan peserta didik maupun wali murid. Guru memberikan informasi-informasi terkait pembelajaran melalui grup tersebut. Guru juga memberikan jadwal kepada siswa untuk datang ke sekolah dengan tujuan mengambil tugas yang harus dikerjakan di rumah, kemudian mengumpulkannya kembali sesuai waktu yang ditentukan oleh guru. Guru belum dapat memanfaatkan aplikasi pembelajaran

secara daring, tetapi siswa diberi materi dan tugas di kertas kemudian siswa dapat belajar dan mengerjakan tugas di rumah dan harus mengumpulkan penilaian sesuai batas waktunya. Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa guru di SD 5 Bae diketahui bahwa penyebab guru tidak memanfaatkan aplikasi untuk pembelajaran daring karena perubahan sistem pembelajaran yang mendadak menjadi sistem pembelajaran jarak jauh menjadikan guru masih belum mampu beradaptasi dengan kondisi yang ada. Selain itu, guru juga tidak memiliki pengetahuan untuk membuat penilaian secara daring.

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi guru-guru di SD 5 Bae, maka guru membutuhkan pengetahuan dan keterampilan pemanfaatan aplikasi pembelajaran secara daring salah satu contohnya Aplikasi *Smart Module Ethno-Edutainment*. Penggunaan aplikasi ini diharapkan dapat mempermudah dan memberikan gambaran kepada guru terkait dengan pelaksanaan pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan aplikasi. Dengan aplikasi tersebut guru menjadi lebih kreatif dan inovatif dalam menghadapi pembelajaran di masa pandemi dan mempermudah siswa agar tidak sering berkunjung ke sekolah guna melaksanakan kebijakan pemerintah untuk belajar di rumah saja.

Tujuan kegiatan pelatihan pemanfaatan aplikasi *Smart Module Ethno-Edutainment* adalah (1) memberikan pelatihan pemanfaatan aplikasi *Smart Module Ethno-Edutainment* untuk meningkatkan keterampilan mengajar guru SD 5 Bae; dan (2) mengetahui keterampilan guru SD 5 Bae dalam pemanfaatan aplikasi *Smart Module Ethno-Edutainment*.

METODE

Teknik yang digunakan dalam kegiatan pelatihan ini menggunakan pendekatan *audience centered*. Peserta pelatihan berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pelatihan pemanfaatan aplikasi *Smart Module Ethno-Edutainment*. Bentuk kegiatan pelatihan ini yaitu pelatihan interaktif dan pendampingan terhadap peserta pelatihan. Selanjutnya, dalam proses pelatihan dan pendampingan terjadi interaksi dua arah

sehingga memberikan kesempatan kepada guru SD 5 Bae sebagai peserta kegiatan untuk menyumbangkan ide, pendapat, pikiran dan pengalamannya. Beberapa metode yang digunakan dalam proses pelatihan antara lain ceramah, tanya jawab, diskusi, curah pendapat, studi kasus, dan praktik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan di SD 5 Bae Kecamatan Bae Kabupaten Kudus, Jawa Tengah. Hasil yang dicapai dalam kegiatan ini, secara garis besar terdiri atas: 1) pra kegiatan, 2) tahap perencanaan kegiatan, 3) tahap pelaksanaan kegiatan pelatihan, 4) tahap *follow up* kegiatan pelatihan, dan 5) tahap evaluasi kegiatan pelatihan. Adapun uraian kegiatan yang telah dilaksanakan adalah sebagai berikut.

1. Tahap pra kegiatan

Tahap pra kegiatan sebagai kegiatan yang dilakukan sebelum kegiatan pelatihan dilaksanakan. Pada tahap ini tim pengabdian melakukan kegiatan perijinan ke sekolah mitra sesuai dengan MoU yang pernah disepakati bersama.

2. Tahap perencanaan kegiatan

Pada tahap perencanaan tim pengabdian membuat rencana dan rancangan dengan melakukan kegiatan sebagai berikut:

- a. Studi lapangan dan analisis kebutuhan berdasarkan fakta lapangan guna menentukan rancangan desain kegiatan pendampingan.
- b. Pengumpulan sumber rujukan dan studi literatur tentang Pemanfaatan Aplikasi *Smart Module Ethno-Edutainment*, dan Desain *Smart Module Ethno-Edutainment*.
- c. Perencanaan ipteks (pelatihan) yang akan ditransfer kepada guru SD 5 Bae. Rancangan materi pelatihan dan pendampingan ini terdiri dari: Pemanfaatan Aplikasi *Smart Module Ethno-Edutainment*, dan Desain Aplikasi *Smart Module Ethno-Edutainment*.

3. Tahap pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dilakukan dalam bentuk kegiatan (1) Sosialisasi Pelatihan

Pemanfaatan Aplikasi *Smart Module Ethno-Edutainment* Untuk Meningkatkan Keterampilan Mengajar Guru SD 5 Bae Kudus; (2) Pemaparan materi tentang Pemanfaatan Aplikasi *Smart Module Ethno-Edutainment*; (3) Pemaparan tentang materi Desain Aplikasi *Smart Module Ethno-Edutainment*.



Gambar 1. Pemaparan Materi

4. Tahap *follow up*

Tahap *follow up* kegiatan dalam bentuk praktek pemanfaatan aplikasi *Smart Module Ethno-Edutainment*. Produk hasil pelatihan berupa rancangan aplikasi *Smart Module Ethno-Edutainment*.



Gambar 2. Praktik Pemanfaatan Aplikasi *Smart Module Ethno-Edutainment*

5. Tahap Evaluasi Kegiatan

Evaluasi pada kegiatan pelatihan ini akan dilaksanakan pada dua tahapan yaitu evaluasi oleh teman sejawat dan evaluasi oleh tim pelatihan. Dari hasil evaluasi, diperoleh bahwa kegiatan Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi *Smart Module Ethno-Edutainment*

Untuk Meningkatkan Keterampilan Mengajar Guru SD berjalan dengan lancar, aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Guru – guru SD 5 Bae memperoleh: 1) Pengetahuan tentang aplikasi *Smart Module Ethno-Edutainment*, dan 2) keterampilan pemanfaatan *Smart Module Ethno-Edutainment*.



Gambar 3. Evaluasi Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi *Smart Module Ethno-Edutainment*

Hasil ketercapaian dalam kegiatan pelatihan pemanfaatan aplikasi *Smart Module Ethno-Edutainment* disajikan dalam Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Ketercapaian kegiatan pelatihan

No	Pernyataan	Sebelum	Sesudah	Ket
1	Guru dapat menjelaskan konsep aplikasi <i>smart module ethno-edutainment</i>	30%	80%	Naik
2	Guru dapat menyebutkan tool pada aplikasi <i>smart module ethno-edutainment</i>	30%	70%	Naik

3	Guru dapat menjelaskan cara penggunaan aplikasi <i>smart module ethno-edutainment</i>	30%	80%	Naik
4	Guru dapat menyebutkan unsur budaya lokal untuk pembelajaran	40%	80%	Naik
5	Guru dapat merancang pembelajaran daring dengan memanfaatkan aplikasi <i>smart module ethno-edutainment</i>	30%	90%	Naik

Berdasarkan hasil pada Tabel 1 di atas diketahui bahwa terjadi peningkatan pada seluruh aspek pengamatan pada kegiatan pelatihan pemanfaatan aplikasi *smart module ethno-edutainment*. Hampir secara keseluruhan keterampilan guru meningkat sebesar 60% dalam hal merancang pembelajaran daring dengan memanfaatkan aplikasi *smart module ethno-edutainment* setelah mengikuti pelatihan. Permasalahan yang dihadapi guru sebelumnya adalah kurangnya informasi dan kemauan guru untuk menggunakan aplikasi pembelajaran daring karena anggapan bahwa penggunaan aplikasi dalam pembelajaran daring susah dan membingungkan. Hal tersebut menjadikan guru enggan dan kurang termotivasi untuk mencoba beberapa aplikasi pembelajaran daring dan tetap bertahan hanya dengan menggunakan grup *whatsapp*.

Hasil pelatihan juga menunjukkan terjadi peningkatan keterampilan guru dalam menggunakan aplikasi *smart module ethno-*

edutainment sebesar 50%. Pada awalnya memang guru mengalami kesulitan dalam menggunakan aplikasi *smart module ethno-edutainment*. Hal tersebut dikarenakan aplikasi *smart module ethno-edutainment* sebagai aplikasi baru yang sebelumnya belum pernah digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, terjadi juga peningkatan sebesar 40% pada kemampuan guru dalam menyebutkan berbagai unsur budaya lokal yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Materi yang disajikan dalam aplikasi *smart module ethno-edutainment* bisa diperoleh dari budaya lokal pada lingkungan sekitar sehingga dapat menjadikan media pembelajaran dalam bentuk aplikasi mudah untuk dipahami siswa. Ulya dan Ardianti (2020) menyatakan bahwa kebudayaan lingkungan sekitar sebaiknya dimanfaatkan dalam pembelajaran. Pemanfaatan kebudayaan sekitar dalam aplikasi *smart module ethno-edutainment* juga dapat membantu dalam menerapkan nilai-nilai budaya lokal yang akan memupuk nilai karakter pada siswa. Hal tersebut selaras dengan pendapat Ardianti, dkk (2019) modul berbasis keunggulan lokal sekitar dapat membantu dalam menanamkan karakter cinta tanah air pada siswa. Pengintegrasian budaya lokal sekitar dalam materi pembelajaran memberikan dampak positif terhadap siswa.

Berdasarkan hasil yang telah diperoleh dalam kegiatan pelatihan menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pengetahuan guru tentang aplikasi *smart module ethno-edutainment*. Selain itu, keterampilan guru dalam pemanfaatan aplikasi *smart module ethno-edutainment* juga mengalami peningkatan.

DAFTAR PUSTAKA

Ardianti, S.D., Wanabuliandari, S., Saptono, S., & Alimah, S. (2019). A Needs Assessment of Edutainment Module with Ethnoscience Approach Oriented to the Love of the Country. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 8(2)

Ardianti, S.D., Wanabuliandari, S., & Kanzunnudin, M. (2019). Implementasi Pembelajaran Berbasis Ethno-Edutainment Untuk

- Meningkatkan Karakter Cinta Tanah Air Siswa Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(2). *Int. J. Eng. Technol.*, 7(2.14), 242–245
- Fitzgerald, A., & Smith, K. (2016). Science that matters: Exploring science learning and teaching in primary schools. *Aust. J. Teach. Educ.*, 41(4), 64–78, doi: 10.14221/ajte.2016v41n4.4.
- Nuraini and W. Muliawan. (2020). Development of Science Learning with Project Based Learning on Science Process Skill: A Needs Analysis Study. *J. Phys. Conf. Ser.*, 1539(1).
- Rigianti, H. A. (2020). Kendala Pembelajaran Daring Guru Sekolah Dasar di Kabupaten Banjarnegara. *Elementary School*, 7(2), 297–302. <https://doi.org/https://doi.org/10.31316/esjurnal.v7i2.777>.
- Ristiyani, & Wanabuliandari, S. (2018). Pembelajaran Berbasis Hypnomathematics Untuk Guru Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional seminar Masyarakat Ilmiah (SEMAI) 2018 dengan tema Mengungkap Kebenaran Melalui Linguistik Forensik*.
- Sheldrake, R., Mujtaba, T., & Reiss, M. J. (2017). Science teaching and students' attitudes and aspirations: The importance of conveying the applications and relevance of science. *Int. J. Educ. Res.*, 85, 167–183, doi: 10.1016/j.ijer.2017.08.002.
- Ulya, H., & Ardianti, SD. (2020). Pembuatan Laboratorium Media Berbasis Lingkungan dan Keunggulan Lokal Kudus. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat*, 5(1), 365-372.
- Wanabuliandari, S., Ardianti, S., Saptono, S., Alimah, S., & Kurniasih, N. (2018). Edutainment Module based on Local Culture of Eastern Pantai Utara, Central Java Reviewed From Experts.
-