

## PENYULUHAN EDUKASI DIGITAL PADA SD 05 BANDAR BUAT PADANG

Mardhiah Masril\*<sup>1</sup>, Firdaus<sup>2</sup>, Ade Saputra<sup>3</sup>  
Universitas Putra Indonesia YPTK Padang<sup>123</sup>  
Co\_Email : [mardhiah\\_masril@upiypk.ac.id](mailto:mardhiah_masril@upiypk.ac.id)

### Abstrak

Perkembangan teknologi informasi semakin meningkat dan meningkat dari waktu ke waktu, termasuk dalam bidang pendidikan. Pemanfaatan teknologi informasi dalam pendidikan sekolah dasar sangat diperlukan untuk berbagai keperluan, termasuk media pembelajaran. Teknologi informasi tidak hanya digunakan sebagai media pembelajaran, tetapi juga dapat digunakan untuk menyebarkan pengetahuan dan seiring berjalannya waktu mempengaruhi proses belajar mengajar dari tingkat SD hingga SMA. Dengan perkembangan teknologi yang semakin cepat dan menarik baik bagi anak-anak maupun orang dewasa, beberapa sekolah dasar bahkan menawarkan berbagai teknologi dalam proses pendidikannya. Pemanfaatan teknologi oleh guru sebagai inovasi dapat membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan meningkatkan hasil belajar siswa. Menggunakan atau memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran dapat memaksimalkan proses belajar mengajar. Teknologi informasi memegang peranan yang sangat penting, khususnya bagi dunia pendidikan.

Kata Kunci : Pendidikan, Teknologi, Sekolah Dasar



Karya ini dilisensikan di bawah [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi juga semakin meningkat dan meningkat dari waktu ke waktu dalam bidang pendidikan [1][2]. Pemanfaatan teknologi informasi dalam pendidikan sekolah dasar sangat diperlukan untuk berbagai keperluan, termasuk media pembelajaran. Teknologi informasi tidak hanya digunakan sebagai media pembelajaran, tetapi juga dapat digunakan untuk menyebarkan pengetahuan dan seiring berjalannya waktu mempengaruhi proses belajar mengajar dari tingkat SD hingga SMA. Dengan perkembangan teknologi yang semakin cepat dan menarik baik bagi anak-anak maupun orang dewasa, beberapa sekolah dasar bahkan menawarkan berbagai teknologi dalam proses pendidikannya. Pemanfaatan teknologi oleh guru sebagai inovasi dapat membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan meningkatkan hasil belajar siswa. Menggunakan atau memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran dapat memaksimalkan proses belajar mengajar. Teknologi informasi memegang peranan yang sangat penting, khususnya dalam dunia pendidikan. Pendidikan tanpa teknologi informasi sangat lemah kualitasnya, apalagi di tengah pandemi Covid-19[3][4][5]. Digunakan

<https://rcf-indonesia.org/jurnal/index.php/bangsa>

Di Ajukan 12 Nov 2022 – Diterima 31 Des 2022 – Diterbitkan 08 Januari 2023

Diterbitkan Oleh :



dengan baik, dapat memfasilitasi proses pembelajaran, membantu siswa memahami materi, menarik perhatian mereka, dan meningkatkan kualitas pembelajaran mereka [6][7].

Guru/pendidik adalah orang yang memegang peranan sangat penting dalam keseluruhan proses pembelajaran di sekolah. Pembelajaran jarak jauh yang saat ini berlangsung telah membawa banyak perubahan dalam kegiatan belajar mengajar. Di satu sisi, belajar di rumah berarti lebih bebas daripada belajar di kelas tatap muka. Guru, di sisi lain, dapat kewalahan karena kurangnya pengetahuan mereka tentang penggunaan teknologi. Mandiri berarti mandiri dan tidak bergantung pada orang lain. Karakter yang satu ini membuat Anda lebih baik secara fisik maupun mental. Memahami kemandirian adalah apa yang Anda lakukan saat tidak mudah mengandalkan orang lain untuk menyelesaikan masalah dan tantangan. Itu adalah nilai dari sikap dan tindakannya saat masih muda. Tanggung jawab pribadi, disiplin, motivasi yang kuat, etos kerja yang tinggi, ketegasan, daya saing, profesionalisme, kreativitas, keberanian, dan keinginan belajar seumur hidup telah terbukti menjadi nilai-nilai dalam diri mereka. Sebagai guru/pendidik, kami mengembangkan nilai intrinsik dalam pemanfaatan teknologi untuk mendorong kemandirian siswa dalam belajar dan kemandirian siswa dalam kehidupan sehari-hari. Secara khusus, ketika menggunakan teknologi, guru harus dapat memimpin dengan memberi contoh dalam membantu siswa memanfaatkannya secara maksimal dan menggunakannya saat belajar atau mencari informasi tentang topik tertentu yang ada. Selain itu, guru abad 21 harus mampu mengkomunikasikan materi pelajaran, termasuk melalui pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran. Penggunaan teknologi oleh pengajar/pendidik meliputi pembelajaran dengan Google Meet, Google Formulir, dan membuat video pendidikan Anda sendiri. Menghadirkan proses pembelajaran yang menyenangkan merupakan salah satu bentuk tindakan nyata dari hati Ki Hajar Dewantara. Memahami kodrat anak dan menyesuaikan perlakuannya sesuai dengan kepribadian dan gaya belajarnya tanpa menghilangkan hak-haknya sebagai anak yang perlu bermain dalam proses belajar.

## **METODOLOGI PENGABDIAN**

Adapun metode kegiatan meliputi:

### **1. Penyuluhan dan Tanya jawab**

Metode Penyuluhan adalah cara untuk mendidik tentang penggunaan alat peraga saat menyampaikan materi. Alat peraga yang digunakan berupa aplikasi yang tersedia untuk handphone berbasis Android.

## 2. Tanya jawab dan diskusi

Metode Penyuluhan adalah cara untuk mendidik tentang penggunaan alat peraga saat menyampaikan materi. Alat peraga yang digunakan berupa aplikasi yang tersedia untuk handphone berbasis Android.

Tahapan metode yang digunakan dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat ini, untuk para peserta yaitu guru dan murid SD 05 Bandar Buat Padang yaitu:

1. Perencanaan kegiatan
2. Analisa kebutuhan mitra
3. Pembuatan dan Pengajuan Proposal
4. Persiapan materi penyuluhan
5. Persiapan kegiatan pelatihan dan edukasi secara tatap muka
6. Pelaksanaan
7. Pembuatan Laporan

Khalayak sasaran pengabdian masyarakat ini tentu saja adalah para guru dan peserta didik di SD 05 Bandar Buat Padang. Khalayak sasaran diutamakan guru dan murid sekolah dasar yang belum memanfaatkan teknologi komputer sebagai salah satu media dalam belajar. Pelaksanaan Pengabdian ini tentu saja melibatkan beberapa pihak. Dosen, Guru dan Siswa SD 05 Bandar Buat Padang yang aktif dalam proses belajar mengajar pada tahun ini. Penggunaan teknologi komputer ini langsung dipalikasikan dan digunakan secara langsung oleh semua murid sekolah dasar yang mengikuti kegiatan PKM ini. Oleh karena itu untuk kelancaran kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berkerja sama antara Sekolah Dasar 05 Bandar Buat dengan dosen yang dari Universitas Putra Indonesia YPTK Padang. Melalui PKM ini diharapkan guru dan siswa SD 05 dapat meningkatkan kemampuannya dengan memanfaatkan teknologi komputer khususnya penggunaan Android sebagai media dalam belajar

## HASIL PENGABDIAN

Pemanfaatan teknologi dapat digunakan guru dalam berkomunikasi dengan orang tua siswa. Selain sebagai alat pembelajaran bagi siswa dan alat komunikasi, pemanfaatan teknologi informasi juga berguna bagi guru dalam proses pengajaran. Guru dapat menjadi contoh atau roll model dalam penggunaan dan pemanfaatan teknologi secara baik dan cara penggunaan yang benar. Terutama dalam penggunaan teknologi, guru harus mampu menjadi contoh bagi siswa agar dapat memanfaatkan teknologi sebaik mungkin dan dapat menggunakan teknologi dalam pembelajaran atau mencari informasi yang berkaitan materi pelajaran.

<https://rcf-indonesia.org/jurnal/index.php/bangsa>

Di Ajukan 12 Nov 2022 – Diterima 31 Des 2022 – Diterbitkan 08 Januari 2023

Diterbitkan Oleh :

Selain itu guru dapat memanfaatkan teknologi sebagai alat komunikasi pada orang tua siswa dalam memantau kegiatan siswa selama dirumah.Selain itu pada abad 21 ini guru dituntut untuk terampil dalam menyampaikan materi yang diajarkan salah satunya dengan menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran. Hal tersebut untuk memenuhi kebutuhan dasar peserta didik dalam mengembangkan kemampuan di era globalisasi saat ini. Perlu adanya penambahan pelajaran muatan informatika pada kompetensi dasar pada jenjang sekolah dasar untuk menyiapkan generasi muda menghadapi era digital pada abad 21 yang semakin berkembang.



Gambar 1. Edukasi Game Berbasis Pendidikan



Gambar 2. Penyuluhan Kepada Siswa Sekolah Dasar



Gambar 3. Bukti Pengabdian Kepada Masyarakat

<https://rcf-indonesia.org/jurnal/index.php/bangsa>

Di Ajukan 12 Nov 2022 – Diterima 31 Des 2022 – Diterbitkan 08 Januari 2023

Diterbitkan Oleh :

## KESIMPULAN

Hasil kegiatan ini berupa kemampuan siswa sekolah dasar dalam menggunakan teknologi untuk belajar. Dimana aplikasi yang digunakan adalah permainan edukasi yang terkait dengan meningkatkan kemampuan berhitung, membaca, dan mengenali objek, selain itu juga menggunakan aplikasi quizizz yang dirancang dan dapat digunakan pada smartphone (ANDROID).

Dari hasil evaluasi kegiatan mendapatkan hasil sebagai Berikut :

1. 20% dari siswa mendapatkan nilai > 80
2. 30% dari siswa mendapatkan nilai > 60
3. 40% dari siswa mendapatkan nilai > 50
4. 10% dari siswa mendapatkan nilai dibawah 50

Kesimpulannya, dengan pemanfaatan teknologi siswa SD khususnya pada kelas 1 dan 2 dapat meningkatkan kemampuan berhitung, membaca dan mengenali benda dengan lebih baik

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Dewi, T. K., & Yuliana, R. (2018). Pengembangan media pembelajaran scrapbook materi karangan deskripsi mata pelajaran bahasa indonesia kelas III sekolah dasar. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(1).
- [2] Nisak, N. Z. (2021). Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Biologi untuk Siswa SMA Ditinjau dari Tingkat Kesulitan Materi, Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi, dan Keaktifan Belajar Siswa. *EduBiologia: Biological Science and Education Journal*, 1(2), 128-133.
- [3] Bastari, E. (2019). Hubungan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Sd Negeri 1 Sukabumi Indah Bandar Lampung Tahun 2018/2019 (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- [4] Bastari, E. (2019). Hubungan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Sd Negeri 1 Sukabumi Indah Bandar Lampung Tahun 2018/2019 (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- [5] Risnanosanti, S. Y., Salam, M. F., Togatorop, F., Hutagalung, I. S. R., Darojah, R. U., Mustova, S. Z., ... & Abdullah, A. R. (2022). PENGEMBANGAN MINAT & BAKAT BELAJAR SISWA. *Literasi Nusantara*