

**PENINGKATAN KOMPETENSI GURU SD MELALUI PENGEMBANGAN
MEDIA BELAJAR INTERAKTIF MENGGUNAKAN
*GOOGLE WORKSPACE FOR EDUCATION***

**Muhammad Iqbal Fawwaz^{1*}, Muhammad Fikri Akbar²,
Madziatul Churiyah³, Sholikhan⁴**

¹⁻³ Universitas Negeri Malang

⁴ Universitas PGRI Kanjuruhan Malang

E-mail: ¹⁾ muhammad.iqbal.1904136@students.um.ac.id

Abstract

Indonesia has witnessed significant developments in its education system. However, challenges persist, including the limited use of interactive and innovative teaching methods at the primary school level. In the field, particularly in Gugus 5 Blimbing, many teachers lack the competence to develop interactive and innovative teaching materials. Leveraging Google Workspace for Education, this initiative aims to empower educators with accessible tools. The project entails three key activities: 1) Providing primary school teachers in Gugus 5 Blimbing with guidelines for creating interactive teaching materials; 2) Hosting a workshop on "Developing Teaching Materials for Primary School Teachers Using Google Workspace for Education and Tome AI"; and 3) Producing video tutorials on "Enhancing Teaching Materials for Primary School Teachers with Google Workspace for Education and Tome AI". This endeavor seeks to enable teachers to create more engaging and interactive learning experiences, ultimately improving student outcomes and the overall quality of primary education in Indonesia.

Keywords: *Google Workspace for Education, Interactive Learning Media, Teacher Competency, Tome AI*

Abstrak

Indonesia telah menyaksikan perkembangan signifikan dalam sistem pendidikannya. Namun, tantangan masih ada, termasuk penggunaan terbatas metode pengajaran interaktif dan inovatif di tingkat sekolah dasar. Di lapangan, terutama di Gugus 5 Blimbing, banyak guru yang kurang memiliki kompetensi dalam mengembangkan materi pengajaran yang interaktif dan inovatif. Dengan memanfaatkan Google Workspace for Education, inisiatif ini bertujuan untuk memberdayakan pendidik dengan alat yang mudah diakses. Proyek ini mencakup tiga kegiatan utama: 1) Memberikan panduan kepada guru sekolah dasar di Gugus 5 Blimbing untuk membuat materi pengajaran interaktif; 2) Mengadakan workshop tentang "Pengembangan Materi Pengajaran untuk Guru Sekolah Dasar Menggunakan Google Workspace for Education dan Tome AI"; dan 3) Membuat video tutorial tentang "Meningkatkan Materi Pengajaran untuk Guru Sekolah Dasar dengan Google Workspace for Education dan Tome AI". Upaya ini bertujuan untuk memungkinkan guru untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif, dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan kualitas pendidikan dasar secara keseluruhan di Indonesia.

Kata kunci: Google Workspace for Education, Kompetensi Guru, Media Belajar Interaktif, Tome AI

¹Universitas Negeri Malang

Muhammad Iqbal Fawwaz

*E-mail: muhammad.iqbal.1904136@students.um.ac.id

PENDAHULUAN

Saat ini, teknologi informasi telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dalam dunia Pendidikan (Churiyah et al., 2020). Hal ini dapat terlihat dari semakin banyaknya institusi pendidikan yang menggunakan teknologi sebagai alat pembelajaran (Mulianingsih et al., 2020). Salah satu teknologi yang digunakan dalam dunia pendidikan adalah Google Workspace for Education. Google Workspace for Education adalah sebuah platform yang memungkinkan institusi pendidikan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif. Dengan menggunakan Google Workspace for Education, institusi pendidikan dapat membuat dan mengelola konten pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa (Mustikaning Palupi et al., 2022).

Sampai saat ini media pembelajaran interaktif belum berkembang dengan optimal (Fawwaz et al., 2022). Salah satu kendala pengembangan media pembelajaran interaktif adalah kurang dikuasainya teknologi pengembangan media interaktif oleh para pengajar, sehingga pengembangan materi pembelajaran interaktif dengan aplikasi google kurang optimal (Malikah et al., 2022). Di era perkembangan teknologi yang semakin pesat saat ini, para guru sekolah dasar Gugus 5 Blimbing telah berupaya dalam memiliki keterampilan untuk menyediakan media pembelajaran berbasis digital. Meskipun harus diakui bahwa variasi media pembelajaran tersebut belum mampu menghasilkan media pembelajaran menggunakan animasi yang menarik menggunakan Google Workspace for Education (Churiyah et al., 2022). Pengadaan media pembelajaran semacam itu tentu sangat penting, mengingat output utama pendidikan di SD adalah terciptanya materi pembelajaran yang interaktif dan mudah dipahami oleh peserta didik (Ni Nyoman Sudiartini, 2023).

Ada beberapa kegiatan spesifik yang akan dilakukan untuk mengatasi permasalahan di atas melalui Pengabdian kepada Masyarakat ini, yakni: 1) mengadakan workshop “Pengembangan Media Pembelajaran untuk Guru SD Menggunakan Google Workspace for Education dan Tome AI”; 2) Membuatkan video tutorial dan buku panduan “Pengembangan Media Pembelajaran untuk Guru SD Menggunakan Google Workspace for Education dan Tome AI”; dan 3) Pendampingan intensif tentang media pembelajaran interaktif.

Tujuan utama dilakukannya kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk penggunaan media belajar interaktif dapat diimplementasikan dengan menggunakan Google Slides, Slidesgo, dan Tome AI diharapkan dapat menjadi solusi bagi guru dalam menyampaikan materi dengan tampilan menarik yang membuat siswa tertarik dan memahami isi materi tersebut selama proses pembelajaran di kelas berlangsung. Penggunaan

media pembelajaran interaktif berbasis Google Slides dan Tome AI ini dilandasi dengan prinsip penggunaan media, diharapkan akan menjadi media belajar interaktif dalam menambah rujukan sumber belajar siswa yang tidak hanya menggunakan materi dari buku teks sebagai sumber belajar.

METODE PENELITIAN

Sasaran kegiatan ini para guru SD di Polehan Blimbing Kota Malang. Berikut merupakan tahapan metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada Masyarakat bertajuk, “Workshop Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Guru SD Menggunakan Google Workspace for Education, Tome AI, dan Slidesgo di SD Polehan Blimbing Kota Malang” ini:

1. Melakukan koordinasi dan sinkronisasi jadwal serta tempat dengan mitra. Hal ini dilakukan guna menentukan materi workshop yang tepat dan jadwal pelaksanaan kegiatan serta penentuan tempat kegiatan. Kebutuhan materi workshop ditentukan atas dasar koordinasi dengan adanya masukan dari para pengurus kegiatan pengabdian ini. Pemilihan jadwal dan tempat didasarkan pada ketersediaan waktu dan tempat oleh kedua belah pihak.
2. Persiapan kegiatan workshop bertajuk “Pengembangan Media Pembelajaran untuk Guru SD Menggunakan Google Workspace for Education” Agar kegiatan ini dapat berhasil, maka dilakukan persiapan mulai dari perencanaan acara, menyiapkan materi, buku panduan dan video tutorial serta hal-hal lain yang dibutuhkan dalam kegiatan pengabdian ini. Di tahap ini, dilakukan pembagian jobdesc secara lebih rinci dari yang sebelumnya telah dilakukan pada tahap awal kegiatan. Hal ini dilakukan guna memastikan bahwa kegiatan ini akan tercapai secara maksimal atas adanya kolaborasi dari semua pihak di Tim Pengurus kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini.
3. Pembuatan video tutorial dan modul panduan bertajuk, “Pengembangan Media Pembelajaran untuk Guru SD Menggunakan Google Workspace for Education”. Riset membuktikan bahwa keberadaan video pembelajaran dan buku panduan sangat efektif dalam menunjang kegiatan pelatihan.
4. Pendampingan guru-guru SD di Gugus 5 Blimbing selama beberapa bulan dalam upaya mengembangkan media pembelajaran untuk Guru SD menggunakan Google Workspace for Education. Hal ini penting dilakukan guna memastikan bahwa guru-guru SD di Gugus 5 Blimbing dapat menuntaskan kendala-kendala selama proses

mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan Google Workspace for Education.

5. Monotoring dan Evaluasi kegiatan

Pada tahap ini akan dilaksanakan evaluasi terhadap pelaksanaan kegiatan pengabdian pada mitra. Instrumen evaluasi yang digunakan adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Evaluasi Terhadap Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian

No	Jenis Evaluasi	Indikator
1	Evaluasi kegiatan yang dikembangkan untuk mengetahui pemahaman materi media belajar.	Didasarkan pada kemampuan memahami materi pelatihan.
2	Evaluasi terhadap kemampuan mengakses <i>Google Slides</i> .	Didasarkan pada kemampuan mengakses <i>Google Slides</i> .
3	Evaluasi proses pemilihan template Slidesgo sesuai materi yang diajarkan.	Didasarkan pada kemampuan memilih template Slidesgo sesuai materi yang diajarkan.
4	Evaluasi kemampuan menggunakan aplikasi Tome AI.	Didasarkan pada kemampuan menggunakan aplikasi Tome AI.
5	Evaluasi kemampuan menyimpan file hasil karya pada drive akun belajar.	Didasarkan pada kemampuan menyimpan file hasil karya pada drive akun belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

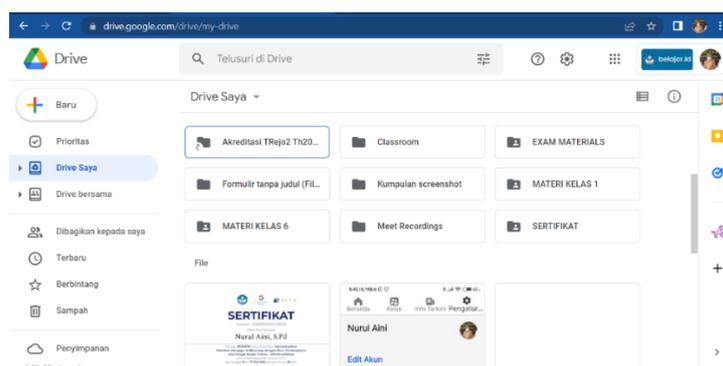
Kegiatan mengembangkan media belajar interaktif bagi para guru SD di Polehan Blimbing Kota Malang dengan pendekatan inovasi media terdiri dari enam kegiatan yaitu: Kegiatan Koordinasi dan Sinkronisasi jadwal dan tempat, pelatihan dan pengenalan media belajar interaktif; pelatihan dan pendampingan media belajar Slidesgo; Pelatihan Google Slides; pelatihan menggunakan Tome AI, dan pelatihan dan pendampingan menyimpan file ke dalam folder kelas di drive akun belajar guru dan pembahasannya terparap di bawah ini.

Pertama, kegiatan Koordinasi dan Sinkronisasi jadwal juga tempat pelatihan serta penyusunan materi pelatihan pembuatan media belajar interaktif. Pada kegiatan awal ini, koordinasi masih bersifat umum, belum ke teknis perkegiatan. Karena koordinasi teknis

perkegiatan dilakukan setiap awal kegiatan pelatihan dan pendampingan. Koordinasi awal ini mengarah pada kesepakatan umum tentang jadwal dan tempat pelatihan bertujuan agar peserta bisa hadir dan tidak berbenturan dengan kegiatan lain. Sedangkan Sinkronisasi materi pelatihan disusun didasarkan atas analisis kebutuhan peserta yang dilaksanakan melalui tanya jawab (diskusi) dengan melibatkan perwakilan guru SDN Polehan 5 Malang. Hal ini dilakukan untuk mengetahui lebih dalam terkait media yang digunakan sebelumnya dan kebutuhan mereka. Dengan demikian materi pelatihan betul-betul sesuai kebutuhan dan pelatihannya bisa berjalan efektif dan efisien. Dalam hal ini para guru sekolah dasar di Polehan juga diharapkan mampu menginventaris berbagai barang/bahan yang akan diperlukan dalam setiap pelatihan. Dalam koordinasi awal ini diwakili 2 orang peserta, dan tim mahasiswa yang terlibat 2 orang.



Gambar 1. Tampilan Media Belajar dengan Tome AI



Gambar 2. Tampilan Penyimpanan File di Drive Akun Belajar Guru

Selanjutnya ada Pelatihan dan pendampingan membuat media belajar interaktif. Inovasi yang diberikan kepada mitra mencakup: a) Pengenalan Slidesgo; b) Penggunaan Google Slides; c) pemilihan desain template sesuai materi; d) Penerapan AI dalam media belajar dengan Tome AI. Hasil pelatihan dan pendampingan menunjukkan: a) untuk media

belajar Slidesgo lebih dari 96% peserta menerima inovasi media ini, dan tidak mengalami kesulitan untuk membuat media pembelajaran siswa. Kesulitan yang dialami oleh peserta adalah menambahkan tulisan baru dalam presentasi. Hal ini bisa maklumi karena belum terbiasa menggunakan aplikasi Google Slides. Setelah uji coba yang ketiga, para peserta sudah mulai memahami cara menambah tulisan baru. Menurut peserta pelatihan dengan menggunakan website Slidesgo memiliki banyak keuntungan, antara lain: a) tersedia banyak pilihan template yang dapat disesuaikan dengan materi; b) waktu yang dibutuhkan lebih sedikit, tanpa perlu mengunduh terlebih dahulu; c) lebih mudah untuk membuat media belajar; d) tampilan lebih menarik dan beragam warna; e) gambar animasi sesuai dengan materi ajar.



Gambar 5. Dokumentasi Kegiatan Pelatihan dan Pendampingan Media Belajar Interaktif

Kegiatan berikutnya adalah pelatihan penyimpanan file ke dalam folder drive akun belajar guru dimana semua peserta pelatihan akan terlibat. Hal ini dikarenakan pemanfaatan fasilitas akun belajar guru yang diberikan oleh Kemendikbud. Dari hasil pelatihan penyimpanan file di drive yang lebih aman, lebih hemat memori penyimpanan perangkat, terintegrasi secara cepat dan lebih praktis tanpa perlu membawa flashdisk, karena akun belajar dilengkapi dengan ruang penyimpanan yang besar dan fitur bagikan akses file yang

mudah. Pelatihan ini diharapkan para mitra dapat media belajar sendiri, manakala ada perubahan materi tidak tergantung pada orang lain.

Kemudian para peserta dapat mengikuti pelatihan dan pendampingan dalam penggunaan Tome AI. Sebelumnya, mereka belum memiliki pengalaman menggunakan aplikasi ini dan seringkali membuat media presentasi secara manual, yang memerlukan waktu yang cukup lama. Pelatihan Tome AI dilakukan dengan menayangkan tutorial dan praktek langsung. Setelah dilakukan pelatihan dan dan pendampingan penggunaan aplikasi Tome AI, peserta pelatihan, lebih antusias, dan langsung mencoba membuat media belajar dengan hitungan menit tersebut.

Meski begitu, kegiatan pelatihan dan pendampingan para guru SD di wilayah Polehan Blimbing Kota Malang memiliki beberapa kendala dan pendukung, antara lain: a) Motivasi para peserta tergolong sangat tinggi untuk melakukan inovasi, artinya para peserta mau menerima setiap ada inovasi, b) Kendala yang dihadapi adalah penyesuaian kesamaan jadwal antaranggota peserta sangat sulit, sehingga untuk hadir seluruh dalam setiap kegiatan agak sulit, mengingat para guru disamping punya jam mengajar juga memiliki kesibukan tugas lain.

KESIMPULAN

Dalam rangkaian kegiatan pengabdian masyarakat ini, dapat disimpulkan bahwa para guru telah menunjukkan minat dan motivasi yang tinggi dalam mengembangkan media pembelajaran dengan pendekatan inovatif menggunakan aplikasi Tome AI. Pelatihan dan pendampingan yang diberikan berhasil meningkatkan kualitas dan kompetensi para guru dalam menciptakan media pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif. Selain itu, alih teknologi ini telah membuka pintu menuju pemahaman yang lebih dalam tentang penggunaan kecerdasan buatan dalam pendidikan.

Sebagai rekomendasi, fokus perlu diberikan pada pengembangan kelompok diskusi (FGD) yang bertujuan untuk lebih memahami pemanfaatan kecerdasan buatan dalam konteks pembelajaran. Selain itu, sangat penting untuk melakukan publikasi yang lebih luas terkait hasil karya dan penemuan yang dihasilkan dari kegiatan ini. Dengan demikian, manfaat dari pengabdian masyarakat ini dapat lebih luas dirasakan oleh masyarakat pendidikan dan membantu dalam peningkatan kualitas pembelajaran di Indonesia. Kami juga ingin mengucapkan terima kasih kepada LP2M Universitas Negeri Malang atas dukungan dan pendanaan yang telah memungkinkan terlaksananya program ini dengan sukses.

DAFTAR PUSTAKA

- Churiyah, M., Basuki, A., Filianti, F., Sholikhan, S., & Fikri Akbar, M. (2022). Canva for Education as a Learning Tool for Center of Excellence Vocational School (SMK Pusat Keunggulan) Program to Prepare Competitive Graduates in the Field of Creativity Skills in the Digital Age. *International Journal of Social Science Research and Review*, 5(3).
- Churiyah, M., Sholikhan, S., Filianti, F., & Sakdiyyah, D. A. (2020). Indonesia Education Readiness Conducting Distance Learning in Covid-19 Pandemic Situation. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 7(6).
- Fawwaz, M. I., Akbar, M. F., Churiyah, M., & Sholikhan. (2022). Peningkatan kompetensi guru sd melalui pengembangan media belajar interaktif. *Prima: portal riset dan inovasi pengabdian masyarakat*, 1(4). <https://doi.org/10.55047/prima.v1i4.349>
- Malikah, S., Fauziati, E., & Maryadi, M. (2022). Perspektif Connectivisme terhadap Pembelajaran Daring Berbasis Google Workspace For Education. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(2). <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2355>
- Mulianingsih, F., Anwar, K., Shintasiwi, F. A., & Rahma, A. J. (2020). Artificial Intelligence Dengan Pembentukan Nilai Dan Karakter Di Bidang Pendidikan. *IJTIMAIYA: Journal of Social Science Teaching*, 4(2). <https://doi.org/10.21043/ji.v4i2.8625>
- Mustikaning Palupi, T., Tamela, E., & Diterima, N. (2022). Pelatihan Google Workspace for Education melalui Pembelajaran Berbasis Proyek bagi Guru SMP Google Workspace for Education Training for Junior High School Teachers using Project-based Learning. *Panrita Abdi*, 6(3).
- Ni Nyoman Sudiartini, I. G. M. (2023). Peranan poster edukasi sebagai media belajar interaktif materi ipa pada siswa sekolah dasar: tinjauan sistematis. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(Education).