

Workshop Pemanfaatan IT Dalam Rangka Peningkatan Kompetensi Guru Dan Pegawai MTs Negeri 6 Klaten, Jawa Tengah

Agustinus Suradi ^{1*}, Mahmud Yusuf ², Aryati Wuryandari ³, Doni Setyawan ⁴

^{1,2,3,4} Universitas Widya Dharma, Klaten

agustinus@unwidha.ac.id

Article History:

Received: 30 Juli 2023

Revised: 16 Agustus 2023

Accepted: 07 September 2023

Keywords: IT applications, workshop, education in MTs.

Abstract: The use of IT in the learning process can provide great benefits, but awareness and understanding of the use of IT in the educational context still needs to be improved at MTs Negeri 6 Klaten. The aim of this workshop will be to provide opportunities for participants to understand and practice various IT applications that are relevant to the educational context. The PKM activity method is carried out in stages: observation & needs analysis, communication & dialogue, workshops, and evaluation. The results of this workshop activity can create a space for collaboration and exchange of ideas between teachers and staff, the material presented can be well understood by the majority of participants, namely 92%, and 96% of participants feel interested in the workshop material. So that it becomes a strategic step in improving the quality of education in MTs and providing better preparation for students in facing future challenges.

Abstrak

Penggunaan IT dalam proses pembelajaran dapat memberikan manfaat yang besar, namun kesadaran dan pemahaman tentang pemanfaatan IT dalam konteks pendidikan masih perlu ditingkatkan di MTs Negeri 6 Klaten. Tujuan workshop ini akan memberikan kesempatan kepada para peserta untuk memahami dan mempraktikkan berbagai aplikasi IT yang relevan dengan konteks pendidikan. Metode kegiatan PKM dilakukan secara bertahap: observasi & analisis kebutuhan, komunikasi & dialog, workshop, dan evaluasi. Hasil dari kegiatan workshop ini dapat menciptakan ruang kolaborasi dan pertukaran ide antara guru dan pegawai, materi yang disajikan dapat dipahami dengan baik oleh mayoritas peserta yakni sejumlah 92%, dan 96% peserta merasakan tertarik dengan materi workshop. Sehingga menjadi langkah yang strategis dalam meningkatkan mutu pendidikan di MTs dan memberikan persiapan yang lebih baik bagi siswa dalam menghadapi tantangan kedepan..

Kata Kunci: pemanfaatan IT, workshop, pendidikan di MTs.

*Agustinus Suradi, agustinus@unwidha.ac.id

PENDAHULUAN

Dalam beberapa dekade terakhir, teknologi informasi (IT) telah mengalami kemajuan yang pesat. Selain itu, perkembangan internet telah membawa dampak yang signifikan bagi kemajuan teknologi IT. Dengan jangkauan global yang luas, internet telah menjadi sarana untuk berbagi informasi, berkomunikasi, dan berkolaborasi dengan mudah. Ini telah mengubah cara kita mengakses informasi, berkomunikasi, dan mengelola kehidupan sehari-hari. Kemajuan teknologi IT juga memiliki dampak besar di berbagai sektor, termasuk pendidikan (Smaldino et al., 2012). Penggunaan teknologi IT dalam pendidikan telah membuka peluang baru dalam proses pembelajaran (Rusman et al., 2012), media pembelajaran, proses pembelajaran (*e-learning*) dan pengembangan keterampilan digital.

Pendidikan merupakan kunci utama bagi suatu negara untuk unggul dalam persaingan global. Pendidikan dianggap sebagai bidang yang paling strategis untuk mewujudkan kesejahteraan nasional. Peran sekolah adalah sebagai jembatan dalam menemukan dan mengembangkan bakat siswa. Sesungguhnya ada beberapa kekuatan yang bekerja di sekolah, yakni para tenaga pendidik dan tenaga kependidikan, peserta didik, lingkungan dan kebijakan tata kelolanya. Dalam proses belajar mengajar ada banyak faktor yang mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran diantaranya pendidik, tenaga kependidikan, peserta didik, lingkungan, metode/teknik, media pembelajaran serta fasilitas sarana prasarana dengan dukungan teknologi informasi yang berpusat pada peserta didik (Phillips & Pittman, 2014).

Perubahan dalam sistem pendidikan tentunya akan berdampak pula pada peran guru sebagai tenaga pendidik. Guru dituntut memiliki kompetensi pedagogik, kepribadian, profesional dan sosial untuk menghasilkan peserta didik yang mampu menjawab tantangan (2007, 2007). Kompetensi utama yang harus dimiliki oleh seorang guru antara lain:

- Kompetensi Akademik: Menguasai pengetahuan dan konsep dalam bidang yang diajarkan, termasuk pemahaman tentang kurikulum, metode pengajaran, dan teknik evaluasi.
- Kompetensi Pedagogis: Memiliki kemampuan dalam merencanakan pembelajaran yang efektif, menyampaikan materi dengan cara yang mudah dipahami, dan mengelola kelas dengan baik.
- Kompetensi Profesional: Terus mengembangkan diri dengan belajar secara terus-menerus, mengikuti perkembangan terbaru dalam pendidikan, dan berpartisipasi dalam kegiatan profesional untuk meningkatkan kualitas mengajar.
- Kompetensi Kepribadian: Menjadi contoh yang baik bagi siswa dengan sikap, perilaku, dan nilai-nilai yang positif, serta mampu berkomunikasi dengan baik dan membangun

hubungan yang baik dengan siswa dan rekan kerja.

- Kompetensi Sosial: Mampu bekerjasama dengan siswa, orang tua, dan staf sekolah lainnya untuk menciptakan lingkungan belajar yang harmonis dan mendukung.
- Kompetensi Teknologi: Menguasai penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran, termasuk pemanfaatan perangkat lunak dan perangkat keras yang relevan.
- Kompetensi Evaluasi: Mampu melakukan penilaian dan evaluasi kinerjasiswa secara objektif untuk mengidentifikasi kebutuhan belajar dan membantu perkembangan siswa.
- Kompetensi Inovatif: Berinovasi dalam metode pengajaran, mencari pendekatan baru, dan beradaptasi dengan perubahan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Kombinasi dari berbagai kompetensi di atas memungkinkan seorang guru untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa dan membantu mereka mencapai potensi maksimal.

Kualitas pendidikan dan pembelajaran di sekolah sangat tergantung dari ketrampilan dan kemampuan guru dan tenaga nonpendidik dalam mengelola, memproses dan memilih metode pembelajaran yang tepat bagi peserta didiknya. Menurut Joyce et.al ada beberapa kegunaan dari model pembelajaran antara lain (Joyce & Weil, 1980): Memperjelas hubungan fungsional diantara berbagai komponen, unsur atau elemen sistem tertentu. Prosedur yang akan ditempuh dalam melaksanakan kegiatan dapat diidentifikasi secara tepat. Dengan adanya model pembelajaran maka berbagai kegiatan yang dicakupnya dapat dikendalikan. Model pembelajaran akan mempermudah untuk mengidentifikasi komponen, elemen yang mengalami hambatan, jika kegiatan-kegiatan yang dilaksanakan tidak efektif dan tidak produktif. Mengidentifikasi secara tepat cara-cara untuk mengadakan perubahan jika terdapat ketidaksesuaian dari apa yang telah dirumuskan. Dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat guru dapat menyusun tugas-tugas siswa menjadi satu keseluruhan yang terpadu.

Penggunaan media pembelajaran berbasis digital mampu meningkatkan kemandirian belajar, pembelajaran daring lebih bersifat berpusat pada siswa yang menyebabkan mereka mampu memunculkan tanggung jawab, otonomi dalam belajar dan sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran antar pengajar dan pembelajar(Sukaryanti et al., 2021). Tujuan media pembelajaran digital sebagai alat bantu pembelajaran, adalah sebagai berikut : mempermudah proses pembelajaran di kelas, meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar, membantu konsentrasi pembelajar dalam proses pembelajaran. Bagaimana mendesain, mengevaluasi, dan mengimplementasikan sistem agar pengguna berinteraksi dengan sistem merasa

senang(Suradi, 2016), sehingga media pembelajaran sebagai suatu teknologi pembawa pesan yang digunakan untuk keperluan proses pembelajaran, misalnya animasi(Sapriliana & Suradi, 2022), ataupun pemanfaatan *Google Apps for Education (GAPE)* (Setiahati et al., 2022)(Hapsari, 2022)(Carey, 2007) yang sangat mendukung terjadinya inovasi interaksi dalam pembelajaran. Kegiatan-kegiatan yang harus disiapkan oleh sekolah adalah kegiatan yang memberikan kesempatan pada siswa untuk menggunakan IT untuk melatih keterampilan berpikir kritisnya dalam memecahkan masalah melalui kolaborasi dan komunikasi dengan dukungan teknologi informasi. Pemanfaatan IT secara optimal dan strategis menjadi faktor penting meningkatnya kualitas pendidikan di era digital dan globalisasi saat ini.

Peningkatan kompetensi guru dan pegawai MTs Negeri 6 Klaten dalam pemanfaatan IT harus selalu di *upgrade*. Workshop pemanfaatan IT dalam rangka peningkatan kompetensi guru dan pegawai menjadi salah satu bentuk upaya meningkatkan kompetensi pendidik dan tenaga kependidikan di MTs Negeri 6 Klaten, Kegiatan ini bekerjasama dengan Universitas Widya Dharma. Harapan dari kegiatan workshop ini, memberikan kontribusi berupa peningkatan kompetensi guru dan pegawai dalam pemanfaatan IT di MTs Negeri 6 Klaten, Jawa Tengah. Sehingga para pendidik dan tenaga kependidikan dapat lebih memahami IT dan adanya peningkatan implementasi pemanfaatan IT di MTs Negeri 6 Klaten, sehingga terwujudnya peserta didik yang islami, disiplin, cerdas dan berprestasi sesuai dengan visi MTs Negeri 6 Klaten.

METODE

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini mengadopsi apa yang telah dilakukan oleh Rhonda Phillips & Robert H. Pittman(Phillips; & Robert H. Pittman, 2009). Perencanaan dan persiapan yang baik akan memudahkan dalam pengelolaan, alokasi sumber daya, sosialisasi, dan pelaksanaan serta menghindari permasalahan yang mungkin timbul. Hal yang terkait dalam persiapan meliputi: perencanaan, target, waktu, tempat, materi, modul pelatihan, persiapan alat dan bahan, proses pelaksanaan, evaluasi dan komponen penunjang lainnya.

Dalam workshop ini dilaksanakan dengan praktek terbimbing menggunakan modul yang sudah disediakan. Tahapan pelaksanaan kegiatan sebagai berikut(Suradi et al., 2023):

1. *Observation & Requirement analysis*

Pada kegiatan ini dilakukan pengamatan dan dokumentasi, dan kebutuhan tentang materi dan ruang lingkup workshop, penentuan materi workshop, sesuai yang dibutuhkan oleh bapak ibu guru dan pegawai peserta workshop.

2. *Communicative & dialogue*

Pada kegiatan ini dilaksanakan dengan materi ceramah dan tanya jawab terkait:

- Persiapan perangkat Komputer PC/ laptop dan smartphone/ iphone atau perangkat IT yang kompatibel lainnya.
- Akun/ email di google mail yang sudah disiapkan sebelum pelaksanaan workshop.
- Modul pelatihan yang sudah didistribusikan ke peserta sebelum pelaksanaan workshop dimulai.
- Perangkat pembelajaran sesuai mata pelajaran yang diampu maupun perangkat penunjang lainnya.

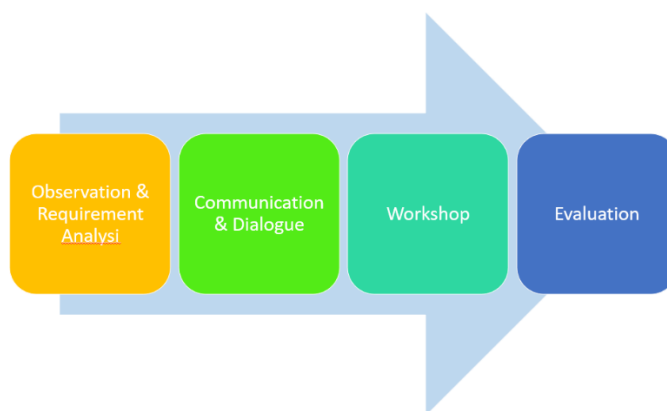
3. *Workshop*

Dalam kegiatan workshop dilakukan dengan praktek terbimbing sesuai dengan modul workshop. Praktikum dibimbing langsung oleh Tim pengabdian dari Universitas Widya Dharma, dengan berdasar dari modul pelatihan yang sudah disediakan untuk setiap peserta meliputi materi pemanfaatan IT dalam dunia pendidikan, *MS office*, *Google Apps for Education (GAPE)* dan pembuatan animasi media pembelajaran berbasis android.

4. *Evaluation*

Evaluasi kegiatan dilakukan untuk mengetahui daya serap terhadap materi yang diberikan dalam workshop bagi para peserta.

Adapun alur kegiatan workshop sebagai berikut:



Gambar 1. Alur metode pelaksanaan PKM.

HASIL

Kegiatan ini dilaksanakan pada bulan November 2022, pelaksanaan pelatihan praktek terbimbing secara langsung dilaksanakan pada bulan November 2022 di ruang aula MTs Negeri 6 Klaten, Desa Towangsan, Kecamatan Gantiwarno, Kabupaten Klaten, Provinsi Jawa Tengah. Pelaksanaan workshop praktek terbimbing telah dilaksanakan dan berjalan lancar, para peserta antusias untuk mengikuti pelaksanaan sampai berakhir, kemudian berlanjut dengan bimbingan tidak langsung/ secara online agar efektif apabila terdapat kendala dan merasa kesulitan ketika dalam implementasinya.

Materi pertama terkait pemanfaatan Teknologi informasi mencakup serangkaian tahapan penanganan informasi yang meliputi penciptaan sumber-sumber informasi, pemeliharaan saluran informasi, penerimaan informasi secara selektif, penyimpanan & penelusuran informasi, dan penggunaan informasi (Rusman et al., 2012). Materi yang berhubungan dengan pengolahan data, proses penyaluran/ distribusi informasi, manipulasi, hingga pengelolaan informasi, yang mencakup: *capturing*, *processing*, *generating*, *storage*, *retrieval*, dan *transmission*. Materi kedua terkait *MS office*, *Google Apps for Education* (GAPE) dan materi terakhir pembuatan animasi media pembelajaran berbasis android.



Gambar 2. Pelaksanaan workshop peningkatan kompetensi pemanfaatan IT

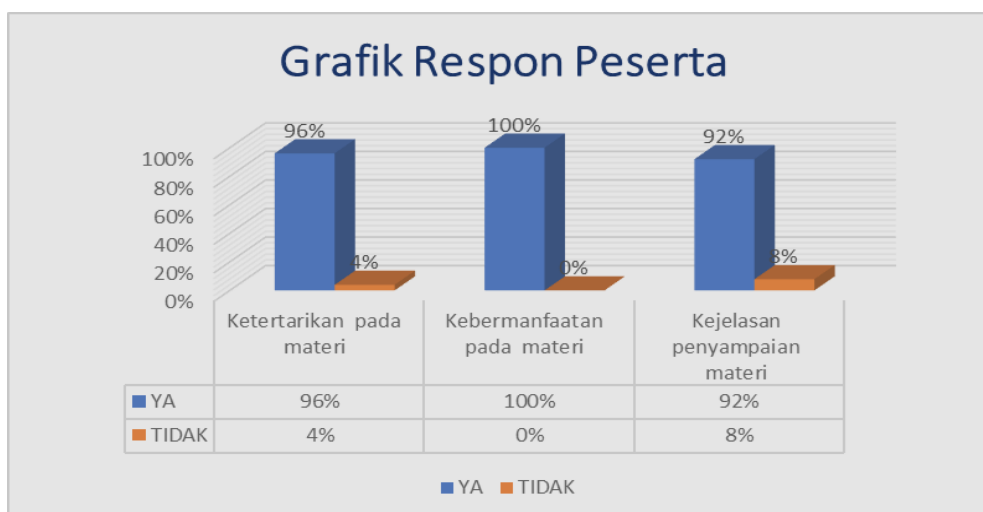


Gambar 3. Pelaksanaan *workshop Google Apps for Education (GAFE)*



Gambar 4. Pelaksanaan kegiatan workshop pembuatan animasi media pembelajaran berbasis android

Dalam Pelaksanaan PPM ini diikuti oleh guru dan pegawai di lingkungan MTs Negeri 6 Klaten dengan jumlah guru dan karyawan yang mengikuti workshop sejumlah 51 peserta. Adapun hasil kegiatan pengabdian ini adalah peningkatan kompetensi bapak ibu guru dan pegawai dalam penguasaan IT, terutama dalam penguasaan *Google Apps for Education* dan pembuatan media pembelajaran berbasis android untuk mendukung proses pembelajaran di MTs Negeri 6 Klaten, Jawa Tengah.



Gambar 5. Grafik responden peserta workshop

Evaluasi Keberhasilan

Keberhasilan pelaksanaan program pengabdian masyarakat ini dilihat dari dua tolok ukur sebagai berikut :

1. Respons positif dari peserta pelatihan.

Respons peserta pelatihan akan diukur melalui observasi selama pelatihan berlangsung dan dengan memberikan pertanyaan, sharing dan kuisisioner yang menyangkut kesan, saran, kritik dan usulan peserta workshop terhadap program pengabdian masyarakat ini.

2. Meningkatnya kompetensi dalam pemanfaatan IT peserta setelah mendapat workshop.

Keterampilan peserta workshop dilihat sebelum dan setelah mendapat workshop diminta pendapatnya ternyata mendapat kemajuan dan bertambahnya wawasan serta kemampuan dalam implementasi pemanfaatan IT dalam dunia pendidikan, *MS office*, *Google Apps for Education (GAFE)* dan pembuatan animasi media pembelajaran berbasis android.

KESIMPULAN

Pada Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut: Workshop ini memberikan peningkatan kompetensi tentang pemanfaatan IT utamanya penguasaan fitur-fitur yang ada dalam GAFE, untuk mendukung proses pembelajaran di MTs Negeri 6 Klaten. Semua peserta menyambut positif kegiatan workshop ini dan berdasar kuisisioner materi yang disajikan dapat dipahami dengan baik oleh mayoritas peserta yakni sejumlah 92%, dan 96% peserta merasakan tertarik dengan materi workshop.

Kegiatan berlangsung lancar, tepat waktu dan sesuai dengan yang diharapkan dan para peserta berkomunikasi baik dengan para pendamping dan peserta lainnya.

DAFTAR REFERENSI

- Carey, C. (2007). *An Educator's Guide to Google Apps for Education*. FTC Publishing Inc.
- Hapsari, R. D. (2022). Utilization of Google Suite for Education (GAFE) in the IPDN Library. *Indonesian Journal of Librarianship*, 45363, 111–126. <https://doi.org/10.33701/ijolib.v3i2.2815>
- Joyce, A. B., & Weil, M. (1980). *Models of teaching*. Prentice-Hall.
- Permen. (2007). Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 16 Tahun 2007. In *Permen NOMOR 16 TAHUN 2007*.
- Phillips, R., & Robert H. Pittman. (2009). AN INTRODUCTION TO COMMUNITY DEVELOPMENT. In *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Taylor & Francis e-Library.
- Phillips, R., & Pittman, R. H. (2014). An introduction to community development: Second edition. *An Introduction to Community Development: Second Edition, July*, 1–423. <https://doi.org/10.4324/9780203762639>
- Rusman, Kurniawan, D., & Riyana, C. (2012). *Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi: mengembangkan profesionalitas guru*. Rajawali Pers.
- Sapriah, W. B., & Suradi, A. (2022). Animasi Pengenalan Flora Dan Fauna Untuk Anak Sd Berbasis Android. *Journal Computer Science and Information Systems : J-Cosys*, 2(2), 43–47. <https://doi.org/10.53514/jco.v2i2.322>
- Setiahati, I. P., Triayomi, R., Sukarman, S., & Wibagso, S. S. (2022). Pemanfaatan Google Apps for Education (GAFE) sebagai Media Pembelajaran Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5416–5422. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2751>
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Mims, C. (2012). Instructional Media and Technology for Learning. *International Journal of Distributed and Parallel Systems*, 3, 8.
- Sukaryanti, D., Nasution, F. N., Indria, S., & Hadi, W. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Digital dalam Mensukseskan Pembelajaran Bahasa Indonesia di Masa Pandemi. *Prosiding Seminar Nasional PBSI-IV*, 185–190.
- Suradi, A. (2016). *Interaksi Manusia dan komputer*. AG.Litera Yogyakarta.
- Suradi, A., Yusuf, M., & Wuryandari, A. (2023). Workshop Penggunaan Mikrokontroler Bagi Guru Di SMK Negeri 1 Klaten. *Jurnal WIDHARMA*, 02(22). <https://doi.org/10.54840/widharma.v2i01.76>