

Pelatihan Ketrampilan Dasar Komputer dan Teknologi Informasi Bagi Guru-Guru TK 2 Saraswati Denpasar

I Dewa Gede Agung Pandawana^{1,*}, I Made Suryana Dwipa², Putri Agung Permata Sari³

^{1,2,3} Fakultas Teknik, Prodi Teknologi Informasi, Universitas Mahasaraswati, Denpasar, Indonesia

^{1*}pandawana@unmas.ac.id, ²suryanadwipa@unmas.ac.id, ³putriagung@unmas.ac.id

*Penulis Korespondensi

INFO ARTIKEL

Submitted: 18 Juni 2024

Accepted : 23 Juni 2024

Published : 25 Juni 2024

Kata Kunci:

Media Pembelajaran

Digital;

Kemampuan Dasar TIK;

Pelatihan Ketrampilan

Guru

ABSTRAK

Guru TK (Taman Kanak-kanak) maupun PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini), tidak hanya mengajar dan mendidik para siswa, namun juga mengasah, mengasuh dan mengasihi para siswanya (asah, asuh, asih – 3A). Dalam hal mengajar dan mendidik, para guru TK dan PAUD bertugas dalam membuat persiapan untuk kegiatan pembelajaran seperti membuat bahan ajar ataupun media pembelajaran yang menarik bagi para siswa. Hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi guru TK dan PAUD, karena dengan mempersiapkan bahan ajar ataupun media pembelajaran yang menarik, maka suasana belajar mengajar di kelas akan menjadi lebih semangat dan antusias. Berdasarkan hasil wawancara dengan Kepala Sekolah TK 2 Saraswati Denpasar, ditemukan fakta bahwa para guru di TK 2 Saraswati kesulitan dalam hal memberikan kreasi materi ajar ataupun media pembelajaran baru yang menarik akibat minimnya pengetahuan mereka dalam hal menggunakan internet dan aplikasi pendukung dalam pembuatan materi ajar. Hal ini dirasa penting karena jika para guru mampu memadukan unsur pendidikan dengan hal unik yang sedang menjadi *trend* dari anak-anak yang dikemas dalam hal yang menarik, maka akan meningkatkan minat anak-anak untuk belajar, berkreasi dan berimajinasi. Beranjak dari hal tersebut, maka akan diselenggarakan pelatihan keterampilan dasar komputer dan teknologi informasi bagi guru-guru di TK Saraswati 2 Denpasar. Dengan adanya pelatihan ini, mampu memberikan kontribusi dalam membantu para guru dalam hal mencari dan mengumpulkan materi ajar di internet, serta mampu mengemasnya ke dalam suatu materi ajar ataupun media pembelajaran dengan tampilan yang menarik.

PENDAHULUAN

Profesi sebagai Guru, merupakan suatu profesi luhur yang memiliki peranan sangat penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa maupun membentuk karakter para penerus suatu bangsa. Dari tingkat pendidikan terendah, hingga tingkat pendidikan tertinggi, para guru memiliki peranan yang sangat besar bagi terbentuknya para ahli dan penerus bangsa (Maulansyah et al., 2023; Susanto, 2021). Guru TK (Taman Kanak-kanak) maupun PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini), tidak hanya mengajar dan mendidik para siswa, namun juga mengasah, mengasuh dan mengasihi para siswanya (asah, asuh, asih – 3A). Dalam hal mengajar dan mendidik, para guru TK dan PAUD bertugas dalam membuat persiapan untuk kegiatan pembelajaran seperti membuat bahan ajar ataupun media pembelajaran yang



menarik bagi para siswa (Suparya, 2020). Hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi guru TK dan PAUD, karena dengan mempersiapkan bahan ajar ataupun media pembelajaran yang menarik, maka suasana belajar mengajar di kelas akan menjadi lebih semangat dan antusias (Fitriyani et al., 2024; Lestari & Deta, 2022).

Berdasarkan hasil wawancara dengan Kepala Sekolah TK 2 Saraswati Denpasar, ditemukan fakta bahwa para guru di TK 2 Saraswati kesulitan dalam hal memberikan kreasi materi ajar ataupun media pembelajaran baru yang menarik akibat minimnya pengetahuan mereka dalam hal menggunakan internet dan aplikasi pendukung dalam pembuatan materi ajar. Hal ini dirasa penting karena jika para guru mampu memadukan unsur pendidikan dengan hal unik yang sedang menjadi *trend* dari anak-anak yang dikemas dalam hal yang menarik, maka akan meningkatkan minat anak-anak untuk belajar, berkreasi dan berimajinasi (Gesilanda et al., 2023; Parapat, 2020).

Berdasarkan hasil analisis situasi di atas, prioritas permasalahan mitra yang teridentifikasi yaitu Para guru kesulitan mencari bahan ajar serta menyiapkan media pembelajaran yang menarik bagi para siswa. Serta Para guru belum fasih menggunakan internet dan aplikasi pendukung lain untuk membuat bahan ajar ataupun media pembelajaran agar lebih menarik (Buan, 2021; Putra et al., 2023). Berdasarkan permasalahan mitra maka terdapat solusi kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini yaitu memberikan pelatihan keterampilan Komputer Dasar dan Teknologi Informasi utamanya penggunaan internet, mencari bahan untuk pembelajaran dari media *Youtube* serta memberikan pelatihan singkat penggunaan aplikasi *Microsoft Power Point*.

Kontribusi kegiatan PKM ini dapat memberikan pelatihan keterampilan Komputer Dasar dan Teknologi Informasi utamanya penggunaan internet, agar para guru mampu mencari dan mengumpulkan materi untuk bahan ajar atau media pembelajaran (Kurniawan et al., 2024). Serta memberikan pelatihan singkat penggunaan aplikasi *Microsoft Power Point* dan media *Youtube*, agar para guru mampu memadukan bahan ajar atau media pembelajaran menjadi lebih menarik.

METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan kegiatan yaitu dengan *transfer knowledge* dan difusi teknologi dalam rangka memberikan solusi atas permasalahan (Pandawana et al., 2023; Partama, Pandawana, & Kumara, 2022; Partama, Pandawana, Kumara, et al., 2022) yang dihadapi kelompok mitra dalam meningkatkan kemampuan mitra dalam Pemahaman dan penguasaan para guru terhadap penggunaan internet dalam mengumpulkan bahan ajar serta Pemahaman dan penguasaan para guru terhadap aplikasi *Microsoft Power Point*. Berdasarkan metode pelaksanaan kegiatan PKM maka dapat disusun solusi yang ditawarkan tersebut akan tercapai setelah melalui beberapa tahapan, mulai dari persiapan dan sosialisasi kepada mitra, pelaksanaan pelatihan bagi guru-guru, dan evaluasi kegiatan pelatihan. Terdapat uraian kegiatan pelaksanaan kegiatan PKM, peran tim PKM dan partisipasi mitra pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Uraian Rencana Pelaksanaan Kegiatan PKM

Tahapan Kegiatan	Uraian Rencana Kegiatan	Peran Tim PKM	Partisipasi Mitra
------------------	-------------------------	---------------	-------------------



Persiapan	Tim pengabdian masyarakat melakukan koordinasi dan sosialisasi mulainya program pengabdian kepada mitra dan menginformasikan tentang tahapan/jenis kegiatan yang akan dilaksanakan, peran masing-masing pihak dan hasil yang ingin dicapai	Tim pelaksana PKM bertemu dengan pihak mana-jemen kedua mitra untuk sosialisasi kegiatan	Manajemen mitra, yaitu Kepala Sekolah dan Wakasek bertemu dengan tim PKM untuk mendapat sosialisasi program
Pelaksanaan Pelatihan	Tim memberikan pelatihan dan pendampingan penggunaan internet dan aplikasi <i>Microsoft Power Point</i>	Menyusun modul pelatihan dan melakukan pendampingan penggunaan aplikasi	Menyiapkan guru-guru yang akan dilatih untuk menggunakan aplikasi
Evaluasi Kegiatan	Tim memberikan soal praktik penggunaan aplikasi	Menyusun soal praktik, kisi-kisi penilaian, dan memberi penilaian	Mengerjakan soal praktik

Berdasarkan tabel 1 dapat dijelaskan uraian rencana pelaksanaan kegiatan PKM yang mencakup Tahap awal ini melibatkan koordinasi dan sosialisasi antara tim PKM dan manajemen mitra, yaitu Kepala Sekolah dan Wakasek TK Saraswati 2 Denpasar. Tahap pelaksanaan pelatihan ini mencakup penggunaan internet untuk mencari bahan ajar dan aplikasi Microsoft PowerPoint untuk membuat media pembelajaran. Tim PKM menyusun modul pelatihan dan mendampingi guru-guru dalam praktik langsung. Serta tahap evaluasi dilakukan dengan memberikan soal praktik kepada peserta, kemudian menilai hasilnya berdasarkan kisi-kisi soal yang telah disusun.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan Kegiatan PKM (Pengabdian Kepada Masyarakat) dilakukan dengan beberapa tahapan yang dilalui, tahapan tersebut dimulai dari pembuatan rancangan awal kegiatan, sampai ke pelaksanaan kegiatan yang dilakukan. Pelaksanaan Kegiatan Pelatihan



Keterampilan Dasar Komputer Dan Teknologi Informasi Bagi Guru-Guru di TK Saraswati 2 Denpasar dilakukan selama 2 hari yang bertempat di Jl. Prof. Moch. Yamin IV no. 1, Denpasar Timur, Kotamadya Denpasar.

Proses Kegiatan PKM

Adapun proses kegiatan dimulai dari rapat koordinasi panitia kegiatan baik Dosen serta Mahasiswa panitia berangkat ke TK Saraswati 2 Denpasar jadwal yang telah dibuat. Sesampainya di TK Saraswati 2 Denpasar, dilakukan persiapan dan pengaturan dari pelatihan yang dilakukan meliputi *setting* laptop, LCD Proyektor, internet wifi, tempat duduk peserta dan pengkabelan listrik. Lalu kegiatan pelatihan dilaksanakan.

Hasil Kegiatan PKM

Kegiatan pelatihan diawali dengan memberikan materi kepada guru-guru TK Saraswati 2 Denpasar. Pemaparan materi diikuti oleh setiap guru dengan penjelasan oleh tim PKM. Terdapat beberapa materi yang diberikan dalam proses *tranfer knowledge* dari kegiatan.



Gambar 1. Pemaparan Materi Pelatihan oleh tim PKM

Proses pelatihan dimulai dengan melakukan pemaparan materi terkait media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan guru-guru dalam proses belajar-mengajar, contohnya media pembelajaran menggunakan *Microsoft power point* dan media pembelajaran yang dapat diperoleh dari *Youtube*.



Gambar 2. Peserta Kegiatan Pelatihan

Peserta pelatihan yaitu Guru-guru TK Saraswati sangat antusias dalam kegiatan pelatihan, sertiap peserta dibekali dengan laptop agar memudahkan dalam melakukan praktek dalam membuat media pembelajaran, ataupun memanfaatkan media pembelajaran yang sudah ada pada internet.

Gambaran IPTEK dari Kegiatan PKM

Pada proses Transfer IPTEK yang dilakukan berupa transfer pengetahuan dari para tim pengabdian pengabdi kepada para guru di TK 2 Saraswati Denpasar, terutama terkait penggunaan internet, media Youtube dan MS. Power Point. Terdapat gambar dari materi yang diberikan pada pelatihan yaitu pada gambar 3 dan gambar 4 berikut.



Gambar 3. Materi Penggunaan Internet dan Youtube



Gambar 3. menjelaskan materi pelatihan yang mencakup cara menggunakan internet untuk mencari bahan ajar yang relevan dan cara memanfaatkan Youtube sebagai sumber media pembelajaran interaktif.



Gambar 4. Materi Workshop

Gambar 4 menjelaskan keseluruhan dari materi workshop meliputi penggunaan aplikasi Microsoft PowerPoint untuk membuat presentasi yang menarik dan interaktif, yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran di kelas.

KESIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa 'Pelatihan Keterampilan Dasar Komputer dan Teknologi Informasi Bagi Guru-Guru di TK Saraswati 2 Denpasar' dapat disimpulkan berhasil dilaksanakan. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa para guru mengalami peningkatan kemampuan dalam menggunakan internet untuk mencari bahan ajar dari media Youtube dan aplikasi *Microsoft PowerPoint* untuk membuat media pembelajaran yang menarik. Respon positif dan antusiasme dari Kepala Sekolah dan guru-guru peserta pelatihan mengindikasikan keberhasilan kegiatan ini. Saran untuk kegiatan pengabdian di masa depan adalah memberikan jenis pelatihan dengan pemanfaatan aplikasi pembelajaran digital dalam membantu dan mengaplikasikan materi yang diperoleh secara langsung kepada siswa di TK Saraswati 2 Denpasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Buan, Y. A. L. (2021). *Guru dan Pendidikan Karakter: Sinergitas Peran Guru Dalam Menanamkan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter di Era Milenial*. Penerbit Adab.
- Fitriyani, F., Shaufiah, S., & Ikhsan, N. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital bagi Guru TK dan PAUD Kecamatan Bojongsong dengan Menggunakan Aplikasi Interaktif.



- Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 1(12), 3396–3402.
- Gesilanda, V., Sukirman, & Azizah, N. (2023). Evaluasi Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Book Augmented Reality Menggunakan USE QUESTIONNAIRE. *Indonesian Journal of Computer Science*, 12(2), 809–823. <https://doi.org/10.33022/ijcs.v12i2.3173>
- Kurniawan, A., Pattiasina, P. J., Rahman, A., Lestari, N. C., & Al Haddar, G. (2024). Utilization of Youtube as a Problem Solving-Based Learning Media. *TECHNOVATE: Journal of Information Technology and Strategic Innovation Management*, 1(2), 62–68.
- Lestari, N. A., & Deta, U. A. (2022). Kreativitas Guru melalui Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Tematik Sederhana. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat*, 1(2), 61–68.
- Maulansyah, R., Febrianty, D., & Asbari, M. (2023). Peran Guru dalam Peningkatan Mutu Pendidikan: Penting dan Genting! *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 2(5), 31–35.
- Pandawana, I. D. G. A., Partama, I. G. D. Y., Puspitawati, N. M. D., Dwipa, I. M. S., & Sari, P. A. P. (2023). PENERAPAN TEKNOLOGI SMART JAIR BERBASIS IOT DALAM MENINGKATKAN PRODUKTIVITAS BUDIDAYA IKAN MUJAIR DAN MITIGASI KEMATIAN IKAN MASSAL DI KJA DANAU BATUR-KINTAMANI. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(6), 13013–13018.
- Parapat, A. (2020). *Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini: Panduan Bagi Orang Tua, Guru, Mahasiswa, dan Praktisi PAUD*. Edu Publisher.
- Partama, I. G. D. Y., Pandawana, I. D. G. A., & Kumara, D. G. A. G. (2022). Pengabdian Desa Wisata Sigap dan Tanggap Bencana Melalui Aplikasi Early Warning Sistem dan Pemetaan Kebencanaan di Desa Baturiti Tabanan. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 3(1), 309–318.
- Partama, I. G. D. Y., Pandawana, I. D. G. A., Kumara, D. G. A. G., Puspitawati, N. M. D., Andriyani, A. A. A. D., & Wijaya, I. M. W. (2022). PKM: Penyusunan Paket Wisata Lintas Desa Dalam Mewujudkan Desa Wisata Kerambitan Terintegrasi. *Jurnal Tunas*, 4(1), 45–51.
- Putra, A. D., Yulianti, D., & Fitriawan, H. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Flipbook Digital untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran pada Siswa Sekolah Dasar. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(4), 2173–2177.
- Suparya, I. K. (2020). Pelatihan Pemanfaatan Media Audio Visual Berbasis Animasi Bagi Guru-Guru TK. *Jurnal Abdimas Ilmiah Citra Bakti*, 1(2), 111–119.
- Susanto, A. (2021). *Pendidikan anak usia dini: Konsep dan teori*. Bumi Aksara.