

SOSIALISASI PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL

Canni Loren Sianturi¹, Novra Melisa P. Hutabarat²

^{1,2}Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar

email: sianturicanniloren@gmail.com¹, melisanovra@gmail.com²

^{1,2}Pematang Siantar, Indonesia

ABSTRAK

Pemanfaatan media digital dalam proses pembelajaran adalah sebuah keharusan untuk mendukung proses pembelajaran yang dilaksanakan guru pada masa kini. Padahal berdasarkan beberapa hasil penelitian, diketahui ternyata masih banyak guru yang belum memanfaatkan media digital dalam proses pembelajaran yang dipandunya, akibatnya minat belajar siswa rendah. Dalam rangka mendorong dan menginspirasi guru untuk memanfaatkan media digital dalam proses pembelajaran, maka pengabdian melaksanakan pengabdian bagi guru-guru SD Negeri 121309 Pematangsiantar dengan judul "Sosialisasi Pembelajaran Berbasis Digital". Diharapkan setelah mengikuti kegiatan ini, para guru bersedia menggunakan media digital dalam proses pembelajarannya sehingga minat belajar siswa semakin tinggi. Berdasarkan hasil evaluasi pengabdian terhadap pelaksanaan kegiatan pengabdian ini, diketahui 5 hal utama, yaitu (1) guru-guru SD Negeri 121309 Pematangsiantar secara umum mampu menyusun rencana pembelajaran berbasis digital; (2) pihak SD Negeri 121309 Pematangsiantar sangat puas dengan kegiatan PkM yang dilakukan pengabdian karena telah menerapkan prinsip Trio Ko (Kooperatif, Konsultatif, dan Korektif); (3) pihak SD Negeri 121309 Pematangsiantar puas dengan kegiatan PkM yang dilakukan pengabdian karena telah memberikan manfaat sesuai kebutuhan guru; (4) pihak SD Negeri 121309 Pematangsiantar mengharapkan agar kegiatan PkM ini dilaksanakan secara berkelanjutan; (5) pihak SD Negeri 121309 Pematangsiantar mengharapkan agar pengabdian bersedia diundang kembali sebagai narasumber pada Kegiatan Kerja Guru (KKG).

Kata Kunci: Sosialisasi, Pembelajaran, Berbasis Digital

ABSTRACT

The use of digital media in the teaching process is a must to support the teaching process today. Even though based on several research results, it is known that there are still many teachers who have not utilized digital media in the learning process they guide which makes students' interest in learning is low. In order to encourage and inspire teachers to utilize digital media in the learning process, the writer carried out a service for SD Negeri 121309 Pematangsiantar teachers. It was "Socialization of Digital-Based Learning". By participating in this activity, it is hoped that teachers are willing to use digital media in their learning process. Based on the evaluation on this community service activity, there are 5 main things are got, namely (1) the participant teachers are generally able to develop digital-based learning plans; (2) the teachers were very satisfied with this service; (3) the teachers were satisfied with this Community Service activities because it faced the teacher's needs; (4) the teachers hopes that this Community Service activity will be done continuously; (5) the teachers hopes that the writer is willing to be invited back as an invited speaker at the Teacher's Work Activity.

Keywords: Socialization, Teaching, Digital Based

Received: 18 Juli 2023; Revision: 2 Agustus 2023; Accepted: 9 Agustus 2023; Publish: 16 Agustus 2023

A. PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi, dan Seni (IPTEKS) saat ini banyak didorong oleh ketersediaan fasilitas digital yang juga bertumbuh sangat cepat. Fenomena ini baik langsung maupun tidak langsung berdampak pada penyelenggaraan

pendidikan, baik itu formal maupun non formal. Pada saat ini belajar secara *online* bukan lagi sesuatu yang asing bagi para pelajar. Sumber belajar *online* juga bukan lagi barang aneh buat mereka. Bahkan para pelajar saat ini cenderung lebih tertarik memanfaatkan sumber belajar berbasis digital dibandingkan sumber manual seperti buku cetak dan sejenisnya.

Pemanfaatan fasilitas digital dalam proses pembelajaran adalah sebuah keharusan yang wajib dilakukan guru pada masa kini. Oleh karena itu keterampilan dan kecakapannya para guru harus ditingkatkan dalam hal pemanfaatan media digital untuk mendukung proses pembelajaran yang dilaksanakannya. Para guru harus dilatih menggunakan berbagai media digital yang ada sehingga mereka bisa melakukan inovasi pembelajaran di kelas dengan memanfaatkan media digital yang dipelajarinya.

Berdasarkan beberapa laporan hasil penelitian terkait penyelenggaraan pembelajaran di sekolah, khususnya di tingkat satuan pendidikan dasar diketahui ternyata masih banyak guru yang melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode tradisional, yaitu metode ceramah, akibatnya minat belajar para siswa menjadi rendah. Banyak guru yang belum memanfaatkan media teknologi atau digital yang ada di sekitar peserta didik untuk meningkatkan daya tarik pembelajaran yang mereka sajikan. Padahal apabila cakap dan terampil menggunakan media digital yang ada saat ini tentulah pembelajaran yang lebih bermutu dapat tercipta karena media pendukung tersebut dekat dengan peserta didik. Maka dalam rangka mendorong dan menginspirasi guru-guru SD Negeri 121309 Pematangsiantar maka **Sosialisasi Pembelajaran Berbasis Digital** ini dilakukan.

Tujuan utama PkM ini adalah memperkenalkan Model Pembelajaran Berbasis Digital kepada guru-guru SD Negeri 121309 Pematangsiantar sehingga mereka terinspirasi menggunakan Media Digital pada menyelenggarakan pembelajaran bagi peserta didiknya. Diharapkan seluruh guru SD Negeri 121309 Pematangsiantar yang telah mengikuti kegiatan Sosialisasi Pembelajaran Berbasis Digital ini bersedia menggunakan media digital dalam proses pembelajaran sehingga minat belajar para siswa semakin tinggi.

B. LANDASAN TEORI

1. Konsep Pembelajaran Berbasis Digital

Menurut Williams (1999) pembelajaran digital dapat dirumuskan sebagai '*a large collection of computers in networks that are tied together so that many users can share their vast resources*'. Pengertian pembelajaran digital yang dimaksud oleh William tersebut adalah meliputi aspek perangkat keras (infrastruktur) berupa seperangkat computer yang saling berhubungan satu sama lain dan memiliki kemampuan untuk mengirimkan data, baik berupa

teks, pesan, grafis, video maupun audio. Dengan kemampuan ini maka pembelajaran digital dapat diartikan sebagai suatu jaringan komputer yang saling terkoneksi dengan jaringan computer lainnya ke seluruh penjuru dunia (Kitao, 1998). Namun demikian, pengertian pembelajaran digital bukan hanya berkaitan dengan perangkat keras saja, melainkan juga mencakup perangkat lunak berupa data yang dikirim serta disimpan yang sewaktu-waktu dapat diakses. Beberapa komputer yang saling berhubungan satu sama lain dapat menciptakan fungsi **sharing** yang secara sederhana hal ini dapat disebut sebagai jaringan (*networking*).

Fungsi *sharing* yang tercipta melalui jaringan (*networking*) tidak hanya mencakup fasilitas yang sangat dan sering dibutuhkan, seperti printer atau modem, maupun yang berkaitan dengan data atau program aplikasi tertentu. Kemajuan lain yang berkaitan dengan pembelajaran digital sebagaimana yang dikemukakan oleh Kenji Kitao (1998) adalah banyaknya terminal komputer di seluruh dunia terkoneksi ke pembelajaran digital, sehingga banyak pula orang yang menggunakan pembelajaran digital setiap harinya. Mengingat pembelajaran digital sebagai metoda atau sarana komunikasi yang mampu memberikan manfaat besar bagi kepentingan para peneliti, pengajar, dan peserta didik, maka para pengajar perlu memahami karakteristik atau potensi pembelajaran digital agar dapat memanfaatkannya secara optimal untuk kepentingan peserta didik dalam pembelajaran.

Keuntungan pembelajaran digital adalah media yang menyenangkan, sehingga menimbulkan ketertarikan pembelajar pada program-program digital. Pembelajar yang belajar dengan baik akan cepat memahami komputer atau dapat mengembangkan dengan cepat keterampilan computer yang diperlukan dengan mengakses web. Oleh karena itu, peserta didik dapat belajar di mana pun pada setiap waktu. Selain itu, pembelajaran digital menggunakan teknologi untuk memperkuat pengalaman belajar peserta didik dengan menggunakan kombinasi *tools* dan praktek, termasuk, antara lain, penilaian online dan formatif; peningkatan fokus dan kualitas sumber daya dan waktu mengajar; konten *online*; dan aplikasi teknologi. Pada akhirnya, pembelajaran digital dapat menstimulasi terjadinya aktivitas pembelajaran.

2. Prinsip-Prinsip Penerapan Pembelajaran Berbasis Digital

Berikut ini adalah prinsip-prinsip penerapan pembelajaran berbasis digital, yaitu:

a) Personalisasi

Setiap peserta didik tidak berada pada titik pembelajaran yang sama demikian pula dengan level pencapaian pembelajaran dan juga kecepatan belajarnya. Oleh karena itu, pembelajaran digital sebaiknya dikembangkan dan disesuaikan berdasarkan pada kemampuan

peserta didik, pengetahuan sebelumnya (*prior knowledge*), dan kenyamanan belajar peserta didik. Dengan memegang prinsip ini, maka kesenjangan belajar yang sering terlihat di kelas dapat dipersempit sehingga produktivitas setiap peserta didik dapat dimaksimalkan melalui pembelajaran digital.

b) Partisipasi Aktif Peserta Didik

Pembelajaran digital harus mengedepankan partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran mereka sendiri, baik melalui permainan edukatif maupun simulasi virtual, dimana platform Pembelajaran Digital berpotensi untuk membantu mencapai tujuan ini.

c) Aksesibilitas

Platform pembelajaran digital harus dapat dengan mudah diakses oleh peserta didik kapan saja dan di mana saja.

d) Penilaian

Pemantauan dan umpan balik berkelanjutan adalah bagian penting dari pembelajaran digital. Implikasinya adalah, evaluasi yang mendalam dan komprehensif sangat diperlukan untuk mengukur tingkat kejelasan konseptual di kalangan peserta didik. Dengan demikian, platform pembelajaran digital dikembangkan atau diterapkan dengan memastikan dilakukannya analisis kekuatan dan kelemahan peserta didik.

3. Fungsi Pembelajaran Berbasis Digital

Menurut Kenji Kitao (1998), minimal ada 3 potensi atau fungsi pembelajaran digital yang dapat dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari, yaitu sebagai alat komunikasi, alat mengakses informasi, dan alat pendidikan atau pembelajaran. Berikut ini akan diuraikan masing-masing fungsi dimaksud secara lebih detail.

1) Potensi Alat Komunikasi

Pembelajaran digital sebagai alat komunikasi, memungkinkan peserta didik untuk dapat berkomunikasi kemana saja secara cepat dengan menggunakan e-mail, media sosial (*whatsapp, Instagram, twitter, facebook*, dan sebagainya) atau berdiskusi melalui forum *chatting* maupun *mailing list*. Berkomunikasi dengan berbagai macam platform media digital tersebut lebih efektif dan efisien dibandingkan dengan menggunakan medium komunikasi lain seperti telepon dan facsimile (fax). Pada komunikasi yang menggunakan telepon, semakin jauh jarak orang yang berkomunikasi, semakin mahal pula biaya pulsa telepon yang harus dibayar. Pembayaran akan semakin mahal lagi manakala waktu berkomunikasi

berlangsung lebih lama sesuai dengan banyaknya informasi yang disampaikan. Di sisi lain, berkomunikasi melalui pembelajaran digital, pulsa telepon yang dibayar hanyalah pulsa lokal. Tidak ada pengaruh jarak atau jauh dekatnya orang yang dihubungi (komunikasikan). Cukup membayar biaya pulsa telepon lokal di samping biaya langganan bulanan kepada *Service Provider* (ISP), maka berbagai informasi atau dokumen yang perlu dikomunikasikan dapat terkirimkan dengan sangat cepat. Manakala dokumen yang akan dikirimkan cukup banyak, maka dokumen tersebut dapat disiapkan secara cermat terlebih dahulu dan kemudian dikirimkan sebagai lampiran e-mail (*attachment*). Dengan demikian, kemungkinan kesalahan penyampaian informasi dapat dihindarkan.

2) Potensi Akses Informasi

Sebagai potensi akses komunikasi, pembelajaran digital memungkinkan peserta didik dapat mengakses berbagai informasi, yang terkait dengan konten yang sedang dipelajarinya, misalnya perkembangan sosial, ekonomi, budaya, politik, ilmu pengetahuan, dan teknologi yang disajikan oleh berbagai sumber. Peserta didik juga dapat mengakses berbagai referensi, baik yang berupa hasil penelitian, maupun artikel hasil kajian dalam berbagai bidang. Saudara Mahasiswa, tahukah anda bahwasanya pembelajaran digital merupakan perpustakaan yang terbesar dari perpustakaan yang ada di mana pun, sehingga peserta didik tidak harus langsung pergi ke perpustakaan untuk mencari berbagai referensi (Kitao, 2002). Melalui pembelajaran digital, informasi dalam berbagai bidang yang tersedia atau perkembangan yang terjadi di seluruh penjuru dunia dapat diakses dengan cepat oleh banyak orang. Begitu pula dengan informasi yang berkaitan dengan bidang pendidikan atau pembelajaran juga menjadi lebih mudah, dan cepat.

Dalam konteks pembelajaran digital, peserta didik tidak harus hadir langsung di ruang kelas/kuliah untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, namun cukup hanya duduk saja dari tempat masing-masing di depan computer (tentunya menggunakan komputer yang dilengkapi fasilitas koneksi ke pembelajaran digital) dan menggunakannya. Peserta didik dapat berinteraksi dengan sumber belajar, baik yang berupa materi pembelajaran itu sendiri maupun dengan pengajar yang membina atau bertanggungjawab mengenai materi pembelajaran. Dengan adanya pembelajaran digital ini peserta didik memiliki pilihan atau alternatif untuk belajar secara tatap muka atau melalui pembelajaran digital.

3) Potensi Pendidikan dan Pembelajaran

Perkembangan teknologi pembelajaran digital yang sangat pesat dan merambah ke seluruh penjuru dunia telah dimanfaatkan oleh berbagai negara, institusi, dan ahli untuk

berbagai kepentingan termasuk di dalamnya untuk pendidikan dan pembelajaran. Upaya yang dilakukan adalah mengembangkan perangkat lunak (program aplikasi) yang dapat menunjang peningkatan mutu pendidikan atau pembelajaran. Perangkat lunak yang telah dihasilkan akan memungkinkan para pengembang pembelajaran (*instructional developers*) bekerjasama dengan ahli materi pembelajaran (*content specialists*) mengemas materi pembelajaran elektronik (pembelajaran digital material). Materi pembelajaran elektronik dikemas dan dimasukkan ke dalam jaringan, sehingga dapat diakses melalui pembelajaran digital, kemudian dilakukan sosialisasi ketersediaan program pembelajaran tersebut agar dapat diketahui oleh masyarakat luas khususnya para peserta didik. Sebagai implikasinya, para pengajar juga perlu memiliki kemampuan mengelola dengan baik penyelenggaraan kegiatan pembelajaran digital melalui internet.

C. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dilakukan di SD Negeri 121309 Pematangsiantar, Kelurahan Gurilla, Kecamatan Siantar Propinsi Sumatera Utara. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini diikuti oleh 15 orang peserta, yaitu Kepala sekolah (1 orang), guru (12 orang), dosen (1 orang), dan mahasiswa (1 orang).

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dilakukan dengan metode Sosialisasi Informasi. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam pelaksanaan kegiatan sosialisasi ini adalah sbb:

1. Pengabdi meminta para peserta workshop mendeskripsikan contoh pembelajaran yang mereka lakukan selama ini
2. Pengabdi memaparkan materi Sosialisasi, yaitu topik “Pembelajaran Berbasis Digital”
3. Pengabdi melibatkan peserta workshop ketika membahas materi, yaitu dengan mengajukan berbagai pertanyaan seputar aktivitas belajar dan aktivitas pembelajaran yang mereka pahami dan selama ini mereka lakukan di kelas.
4. Pengabdi meminta setiap guru merancang rencana pembelajaran berbasis digital
5. Pengabdi bersama seluruh peserta sosialisasi membahas hasil rancangan pembelajaran berbasis digital yang telah dirancang mereka.
6. Pengabdi menutup kegiatan workshop dengan memberikan apresiasi kepada guru yang rancangan pembelajarannya sudah sesuai dengan paparan yang diberikan pengabdi.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan oleh Pengabdian Masyarakat terhadap kegiatan “Sosialisasi Pembelajaran Berbasis Digital”, yaitu melalui praktek membuat rencana pembelajaran berbasis digital dan melalui pengisian angket kepuasan peserta sosialisasi terhadap kegiatan PkM yang dilakukannya, diketahui hal-hal berikut:

1. Guru-guru SD Negeri 121309 Pematangsiantar, Kelurahan Gurilla, Kecamatan Siantar secara umum mampu menyusun rencana pembelajaran berbasis digital, dimana guru-guru sudah merencanakan pemanfaatan media digital pada perencanaan pembelajarannya bagi peserta didiknya.
2. Pihak SD Negeri 121309 Pematangsiantar, Kelurahan Gurilla, Kecamatan Siantar sangat puas dengan kegiatan PkM yang dilakukan oleh dosen dan mahasiswa Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar (UHKBNPN) karena telah menerapkan prinsip Trio Ko (Kooperatif, Konsultatif, dan Korektif)
3. Pihak SD Negeri 121309 Pematangsiantar, Kelurahan Gurilla, Kecamatan Siantar puas dengan kegiatan PkM yang dilakukan oleh dosen dan mahasiswa UHKBNPN karena telah memberikan manfaat sesuai dengan kebutuhan SD Negeri 121309 Pematangsiantar, Kelurahan Gurilla, Kecamatan Siantar
4. Pihak SD Negeri 121309 Pematangsiantar, Kelurahan Gurilla, Kecamatan Siantar mengharapkan agar kegiatan PkM dosen dan mahasiswa UHKBNPN dapat dilaksanakan secara berkelanjutan
5. Pihak SD Negeri 121309 Pematangsiantar, Kelurahan Gurilla, Kecamatan Siantar mengharapkan agar dosen UHKBNPN bersedia diundang kembali sebagai narasumber pada Kegiatan Kerja Guru (KKG)

E. KESIMPULAN

Mengacu pada hasil dan pembahasan terkait kegiatan Pengabdian Masyarakat (PkM) yang telah dipaparkan pada bagian sebelumnya dapat disimpulkan beberapa hal berikut:

1. Sosialisasi Pembelajaran Berbasis Digital berhasil membuat guru-guru SD Negeri 121309 Pematangsiantar, Kelurahan Gurilla, Kecamatan Siantar menjadi mampu merancang Pembelajaran Berbasis Digital
2. Guru-guru SD Negeri 121309 Pematangsiantar, Kelurahan Gurilla, Kecamatan Siantar sangat puas dengan kegiatan Sosialisasi Pembelajaran Berbasis Digital yang dilakukan oleh Ketua dan Anggota PkM dari UHKBNPN

F. DAFTAR PUSTAKA

- Aakash Digital. (2018). *Why Digital Education is the In-Thing!*. Aakash Coaching. Alessi & Trollip. (2001). *Multimedia for learning: Methods and development*. Massachusetts: A Pearson Education.
- Bannon, D. (2012). *State of the media: The social media report 2012*. Retrieved from <http://www.nielsen.com>
- Bower, M., Hedberg, J.G. & Kuswara, A. (2010). A framework for eb 2.0 learning design. *Educational Media International* 47 (3), 177 – 198.
- De Wulf, Kristof, Gaby Oderkerken-Schröder and Dawn Iacobucci. (1996). “Investment in Consumer Relationships: A Cross-Country and Cross- Industry Exploration”, *Journal of Marketing*,
- Edwards, R. (2002). *Distribution and interconnectedness: The globalisation of education*. In M. Lea and K. Nicoll (Eds.), *Distributed Learning: Social and Cultural Approaches to Practice*. New York: Routledge Falmer.
- Kenji, Kitao. (1998). *Internet Resources : ELT, Linguistics, and Communication*. Marshall, S. and Gregor, S. (2002). *Distance education in the online world: Implications for higher education*. In R. Discenza, C. Howard and K. Schenk (Eds.), *The Design & Management of Effective Distance Learning Programs*. Hershey, PA: Idea Group Publishing.
- Mell, P., & Grance, T. (2011). The NIST Definition of Cloud Computing Recommendations of the National Institute of Standards and Technology. *Nist Special Publication, 145*, 7. <https://doi.org/10.1136/emj.2010.096966>
- Munir. (2017). *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta.
- Sutrisno Edy. (2011). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta : Kencana.
- Traxler, John. (2007). *Defining, Discussing, and Evaluating Mobile Learning: The moving finger writes and having Writ*. UK: International Review of Research in Open and Distance Learning University of Wolverhampton.
- Williams Mc. (1999). *An Introduction to Social Psychology*, Methuen : London Barnes & Noble.