

Seminar Nasional Hasil Pengabdian kepada Masyarakat

23 Oktober 2021, Hal. 178-186

e-ISSN: 2686-2964

Digitalisasi guru & konservasi *sociocultural*: pelatihan pembuatan media pembelajaran digital berbasis *indigenous knowledge*

Kirana Prama Dewi¹, Probosiwi, Kurnia Dewi Anggraeny, Ika Yulianti²

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Ahmad Dahlan, Jln. Ki Ageng Pemanahan 19
Sorosutan Yogyakarta¹

Animasi Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia, Jl. Parangtritis Km. 6,5
Panggungharjo, Sewon, Bantul, Yogyakarta²
Email: kirana.dewi@pgsd.uad.ac.id

ABSTRAK

Perkembangan pembelajaran saat pandemi *Covid-19* menuntut adanya perubahan pembelajaran bagi guru dan peserta didik. Situasi pandemik dan diperkuat dengan tantangan menghadapi era revolusi industri 4.0 menuntut guru dan peserta didik menyesuaikan diri dengan pembelajaran yang dilakukan secara daring dan pembelajaran di era digital. Peran teknologi dan informasi bagi kegiatan pembelajaran saat ini tentu sangat penting. Guru masih memegang peran penting yang sangat diperlukan dalam membekali dan membentuk kepribadian peserta didik di era digital dan menjadikan tantangan yang semakin berat. Berdasarkan permasalahan tersebut tujuan pelatihan diarahkan pada pembuatan media pembelajaran digital berbasis *indigenous knowledge* bagi guru Sekolah Dasar agar konservasi sosial-budaya peserta didik tetap terjaga. Metode pelaksanaan yang digunakan adalah ceramah, diskusi, tanya-jawab, dan unjuk kerja (praktik). Kegiatan dilaksanakan tanggal 22 Juni dan 26 Juni 2021, proses pendampingan dilaksanakan bulan Juli – Agustus 2021. Hasil kegiatan pengabdian masyarakat yaitu peserta diberi materi dan dilanjutkan praktik pembuatan media pembelajaran digital berbasis *indigenous knowledge* berbantuan *software Adobe Premiere*. Rerata skor pengetahuan guru mengalami peningkatan yaitu dari skor 61 menjadi 81. Media pembelajaran digital yang dihasilkan guru berada pada kategori “Baik”.

Kata kunci: digitalisasi guru, media pembelajaran digital, *indigenous knowledge*

ABSTRACT

The development of learning during the Covid-19 pandemic demands changes in learning for teachers and students. The pandemic situation and reinforced by the challenges of facing the industrial revolution 4.0 requires teachers and students to adapt to online learning and learning in the digital era. The role of technology and information for learning activities today is undoubtedly crucial. Teachers still play an essential role that is indispensable in equipping and shaping the personality of students in the digital era and making the challenges more difficult. Based on these problems, the training objectives are directed at making digital learning media based on indigenous knowledge for elementary school teachers so that the socio-cultural conservation of students is maintained. The implementation method used is lecture, discussion, question and answer, and performance (practice). The activity was carried out on June 22 and 26, 2021, and the mentoring process was carried out in July – August 2021. The results of community service activities were that participants were given material and continued with making indigenous knowledge-based digital learning media assisted by Adobe Premiere software. The average score of teacher knowledge has increased from a score of 61 to 81. The digital learning media produced by the teacher is in the "Good" category.

Keywords: teacher digitization, digital learning media, *indigenous knowledge*

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah merambah semua bidang tidak terkecuali bidang pendidikan. Mutu pendidikan dapat ditingkatkan salah satunya dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi terutama dalam proses pembelajaran. Menurut Juliantoro (2017:25) mutu pendidikan akan tercapai, apabila didukung oleh seluruh komponen dalam pendidikan yang terorganisir dengan baik. Komponen tersebut adalah *input, process, output*, guru, sarana, prasarana, biaya, kesemuanya perlu mendapatkan dukungan sepenuhnya dari pihak yang mempunyai peran penting dalam lembaga pendidikan. Dari beberapa komponen tersebut, posisi guru menjadi cukup penting di dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi yang terjadi melalui kegiatan penyampaian informasi kepada peserta didik. Informasi tersebut bisa disampaikan guru dengan berbagai cara. Lebih lanjut, Fajrina & Aliyah (2019:263-264), mengemukakan bahwa menjadi seorang guru tidak hanya menguasai sebuah materi. Seorang guru juga harus menguasai sebuah kurikulum yang sudah diterapkan. Selain itu, mampu membuat rancangan pembelajaran yang sistematis dengan menetapkan metode apa yang digunakan atau dengan apa media apa untuk menyampaikan metode tersebut. Hal ini agar peserta didik dapat menerima informasi dengan baik dan ada keberhasilan pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran ditandai dengan peningkatan pengetahuan, keterampilan, dan sikap dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Keberhasilan pembelajaran ini sangat dipengaruhi oleh banyak faktor salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu cara atau alat bantu yang digunakan dalam proses belajar-mengajar. Hal ini dilakukan untuk merangsang pola pembelajaran agar dapat menunjang keberhasilan dari proses tersebut, sehingga mencapai keefektifan yang diharapkan guna mencapai tujuan yang diinginkan. Menurut Kuswanto & Radiansah (2018:19), penggunaan media pembelajaran merupakan bagian yang tidak bisa dipisahkan dan sudah merupakan suatu integrasi terhadap metode belajar yang dipakai. Kedudukan media pembelajaran memiliki peranan yang penting karena dapat membantu proses belajar peserta didik. Penggunaan media pembelajaran, bahan belajar yang abstrak bisa dikonkritkan dalam pembelajaran. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran bagi guru untuk mempermudah peserta didik memahami materi yang diajarkan dan memperjelas penyajian pesan dari guru ke peserta didik sehingga proses belajar mengajar menjadi lancar. Penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan terlebih saat pembelajaran daring pada masa pandemi covid-19.

Masa pandemi Covid-19 menuntut lingkungan di satuan Pendidikan mengalihkan kegiatan pembelajaran melalui penyelenggaraan Belajar Dari Rumah (BDR). Proses belajar dari rumah ini dilaksanakan dengan cara daring atau jarak jauh. Hal ini tentu merubah sistem pembelajaran yang telah dilakukan sebelumnya. Pembelajaran secara daring berarti memanfaatkan jaringan internet pada proses pembelajarannya. Bentuk media pembelajaran yang digunakan tentu berbeda dengan media pembelajaran saat pembelajaran tatap muka. Namun, hasil analisis kesulitan guru SD Muhammadiyah Girikerto Sleman pada saat pembelajaran daring ditemukan bahwa sebagian besar guru mengalami antara lain: 1) kesulitan dalam menyajikan pembelajaran daring yang menyenangkan, 2) tidak memiliki media pembelajaran untuk pembelajaran daring, 3) belum memahami mindset pembelajaran daring, 4) kesulitan dalam memilih metode, model, dan strategi pembelajaran daring yang tepat, 5) rancangan tugas yang belum terencana, 6) kesulitan dalam mengintegrasikan nilai keislaman dalam pembelajaran daring, dan 7) minimnya sarana dan prasarana yang dimiliki peserta didik (sumber data primer, Januari 2021).

Berdasarkan paparan tersebut, perlu suatu upaya untuk mengatasinya dari konsep pembelajaran daring. Konsep pembelajaran daring merupakan suatu bentuk pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dan informasi. Komponen dalam pembelajaran daring

meliputi *software, content, hardware*, infrastruktur, dan strategi informasi. Lalu prinsip-prinsip pembelajaran daring yang meliputi *learning is open, learning is social, learning is personal, learning is augmented, learning is multi represented, learning is mobile*. Selanjutnya Jenis komunikasi, terbagi atas dua bagian *synchronous* dan *asynchronous*. Maka pembelajaran daring bukanlah sekedar mengupload bahan ajar, pembelajaran daring juga harus disusun secara terencana dan dalam mengajar sebaiknya tidak 100% daring.

Pemanfaatan media pembelajaran yang belum optimal digunakan oleh guru disebabkan oleh berbagai faktor, salah satunya yaitu kurangnya pengetahuan dari para fasilitator untuk memanfaatkan berbagai media pembelajaran tersebut dan keterbatasan yang dimiliki oleh sekolah (Nugraha, 2020). Pemanfaatan media harus sesuai dengan fungsi media sendiri yaitu untuk menjadikan siswa lebih berpikir dan bisa menstimulus pelajaran yang diajarkan oleh pendidik (Indriyani, 2019). Hal ini terjadi pada awal kisah wabah *Coronavirus Disease-2019* (COVID-19). Munculnya wabah ini memunculkan berbagai kebijakan oleh pemerintah untuk mengurangi tingkat penyebaran virus dengan memberlakukan *social distancing* dan atau *physical distancing* hingga pemberlakuan PSBB (pembatasan sosial berskala besar).

Kebijakan-kebijakan yang dikeluarkan untuk membatasi penyebaran COVID-19 berdampak pada berbagai bidang, khususnya pendidikan di Indonesia. Sun et al. (2020) menyatakan bahwa wabah COVID-19 mendesak pengujian pendidikan jarak jauh yang belum pernah dilakukan secara serempak sebelumnya bagi semua elemen pendidikan yakni peserta didik, guru hingga orang tua. Lebih lanjut, Kusuma & Hamidah (2020) menambahkan pada masa pandemi, waktu, lokasi, dan jarak menjadi permasalahan besar. Oleh karena itu, pembelajaran jarak jauh menjadi solusi untuk mengatasi kesulitan dalam pembelajaran tatap muka langsung. Hal ini memberikan tantangan bagi semua elemen dan jenjang Pendidikan untuk mempertahankan kelas agar tetap aktif.

Goldschmidt & Msn (2020) menyatakan tsunami pembelajaran online telah terjadi pada hampir seluruh dunia pada masa pandemi. Hasil penelitian Bao (2020) dan Basilaia & Kvavadze (2021) menunjukkan bahwa guru dan pendidik sebagai elemen penting dalam pembelajaran diharuskan melakukan migrasi besar-besaran dari pembelajaran tatap muka ke pembelajaran *online* atau jarak jauh. Belajar memang tidak selalu harus di sekolah. Dalam praktiknya, kebijakan *learning from home* (LFH) atau belajar dari rumah (BDR) menjadi pembuka tabir bahwa ada banyak hal yang belum sepenuhnya dipahami dalam proses pendidikan yang sesungguhnya. Pembelajaran digital misalnya, dibangun pada konstruksi berpikir general, bahwa praktik belajar di era digital adalah aktivitas belajar yang membutuhkan dukungan penuh fasilitas yang memadai berbaur teknologi. Semakin canggih perangkat belajar, semakin berkualitas pembelajaran yang dilakukan.

Era revolusi industri 4.0 saat ini juga harus dihadapi oleh para pendidik. Pengembangan sumberdaya manusia dalam hal ini para guru perlu mendapatkan perhatian khusus. Guru yang memahami Teknologi Informasi (TI) dengan baik akan membuat pembelajaran yang dilakukannya berjalan dengan lancar dan proses pembelajaran yang berkualitas. Digitalisasi pendidikan harus didukung pula oleh penguasaan teknologi oleh guru. Digitalisasi guru untuk mendorong belajar daring yang efektif. Ahmadi (2017:91) menyatakan jika guru “buta TIK” maka pasti akan tertinggal dan tidak bisa mengikuti perkembangan. Lebih lanjut dinyatakan bahwa tuntutan kompetensi guru dalam bidang TIK bukan semata untuk meningkatkan kompetensi profesionalnya namun juga untuk memfasilitasi peserta didik dalam menghadapi tantangan di era global. Pemanfaatan Teknologi Informasi (IT) merupakan salah satu solusi untuk tetap berjalannya denyut nadi pendidikan di tanah air walaupun proses pembelajaran dilaksanakan di rumah. Oleh karena itu, pada era yang serba digital ini, guru dituntut untuk memiliki kompetensi digital yang bisa digunakan untuk melakukan inovasi pembelajaran.

Di era digitalisasi dan keterbukaan informasi, peran guru semakin besar dalam menjaga dan membentuk karakter bangsa. Tak hanya menjelaskan materi ajar di sekolah, guru dituntut

menjadi pilar pembentuk karakter siswa. Di era digital ini, guru memiliki peran krusial menentukan masa depan bangsa dengan menanamkan nilai-nilai kearifan lokal (*indigenous knowledge*) dalam proses pembelajarannya. Hal ini dimaksudkan agar pendidikan bisa digunakan sebagai sarana dalam mewujudkan konservasi *socio-cultural* dalam menghadapi era revolusi industri 4.0. Konservasi *socio-cultural* ini penting dilakukan terutama bagi siswa sekolah dasar agar siswa tidak tercerabut dari kondisi sosial dan budaya masyarakat Indonesia. Media pembelajaran digital berbasis *indigenous knowledge* dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas anak, karena semakin majunya zaman maka semakin tinggi pula tingkat persaingan global yang akan dihadapi dimasa depan. Orang kreatif akan mampu menciptakan inovasi-inovasi baru agar tidak hanyut dalam persaingan antar bangsa dan negara. Terobosan ini bertujuan menggugah kesadaran dan perhatian insan pendidikan dalam menggali dan mengembangkan pendidikan yang berbasis budaya lokal (*indigenous knowledge*) yang bersumber dari potensi lokal. Pelatihan video media pembelajaran berbasis *indigenous knowledge* yang kami lakukan bagi guru SD Muhammadiyah Girikerto ini bertujuan untuk memudahkan para guru untuk membuat materi video pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan, selain itu dalam video pembelajaran tersebut tetap mengintegrasikan *indigenous knowledge* agar siswa tetap dekat dengan kondisi *socio-cultural* di lingkungan tempat tinggalnya.

METODE

Metode pelaksanaan yang digunakan pada Program Pengabdian kepada Masyarakat (PPM) dalam bentuk workshop ini terdiri dari beberapa tahapan mulai dari identifikasi dan analisis masalah yang dialami oleh guru SD Muhammadiyah di PCM Turi, menyelenggarakan kegiatan workshop, dan menyusun laporan. Berikut ini akan dideskripsikan rangkaian kegiatan Program Pengabdian kepada Masyarakat (PPM):

1. Identifikasi dan analisis masalah yang dialami oleh guru SD Muhammadiyah di PCM Turi. Tim pengabdian kepada masyarakat prodi PGSD Universitas Ahmad Dahlan melakukan analisis permasalahan yang umumnya dialami oleh guru pada saat berlangsungnya pandemic covid-19. Permasalahan yang diidentifikasi dan dianalisis terkait dengan permasalahan yang berhubungan dengan pelaksanaan pembelajaran secara daring atau online terutama yang berhubungan dengan media pembelajaran secara daring atau online.
2. Menyelenggarakan kegiatan workshop. Sasaran PPM ini adalah guru-guru SD Muhammadiyah di PCM Turi yang memiliki motivasi yang tinggi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pengembangan media pembelajaran digital berupa video berbantuan *Adobe Premiere* dan *sway microsoft office*. Kegiatan workshop ini dilaksanakan pada tanggal 22 Juni 2021 secara luring dan tanggal 26 Juni 2021 secara daring melalui aplikasi *zoom meet*. Kegiatan workshop ini diikuti sebanyak 18 orang Guru SD Muhammadiyah di PCM Turi. Kegiatan pertama pengabdian berlangsung dari jam 08:00 WIB sampai dengan jam 13.00 WIB bertempat di SD Muhammadiyah Girikerto. Lalu pada kegiatan kedua berlangsung dari pukul 08:00 WIB hingga pukul 15:00 WIB. Proses pendampingan pengembangan media pembelajaran digital berbasis *indigenous knowledge* dilakukan pada bulan Juli – Agustus 2021. Tim PPM dari PGSD Universitas Ahmad Dahlan melibatkan dua mahasiswa PGSD UAD yang bertugas menjadi *co-trainer*. Kepada seluruh peserta nantinya akan diberikan fasilitas berupa e-sertifikat dan materi PPM.
3. Pengukuran peningkatan keberdayaan mitra. Pengukuran ini digunakan untuk mengukur ketercapaian kegiatan PPM. Pengukuran kegiatan PkM ini melibatkan dua jenis evaluasi, yaitu: (1) evaluasi pelaksanaan dan (2) evaluasi hasil. Evaluasi

pelaksanaan pelatihan bertujuan untuk mengetahui apakah kegiatan sudah sesuai dengan tujuan yang telah diterapkan. Evaluasi hasil bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan dan keterampilan yang telah dimiliki oleh peserta pelatihan dalam membuat media pembelajaran digital. Instrumen yang digunakan selama pelatihan adalah kuesioner, tes, dan rubrik penilaian. Penilaian karya peserta pelatihan menggunakan rubrik sebagai berikut.

Tabel 1. Rubrik Penilaian Media pembelajaran digital

| No | Pernyataan | Skor (4,3,2,1) |
|----------------|---|----------------|
| 1. | Kejelasan identitas media | |
| 2. | Ketepatan durasi media | |
| 3. | Keselarasan unsur audio dan visual | |
| 4. | Kualitas Media (visual/video) | |
| 5. | Kelengkapan struktur media (integrasi nilai <i>indigenous knowledge</i>) | |
| Jumlah Skor | | |

Keterangan: 4= sangat baik, 3=baik, 2=cukup, 1=kurang

Selanjutnya skor pengetahuan yang dihasilkan peserta dikonversikan menggunakan pedoman konversi tingkat skala 5 sesuai Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Pedoman Konversi

| Tingkat Pencapaian (%) | Nilai Konversi |
|------------------------|----------------|
| 90 – 100 | Sangat baik |
| 75 – 89 | Baik |
| 65 – 74 | Cukup |
| 55 – 64 | Kurang |
| 0 – 54 | Sangat kurang |

4. Penyusunan laporan. Setelah kegiatan ini berlangsung, tim pengabdian akan mengevaluasi kegiatan serta menyusun laporan pengabdian.

Adapun kegiatan pelatihan ini dilaksanakan secara luring maupun daring dengan menggunakan teknik kegiatan sebagai berikut.

1. Metode Ceramah dan Diskusi. Metode ini digunakan untuk memberikan pemahaman tentang media pembelajaran digital berbasis *indigenous knowledge*, khususnya modul dan video, pendekatan *joyful learning*, dan pembelajaran di tengah keterbatasan.
2. Tanya-jawab. Para pemateri memberikan beberapa pertanyaan baik secara lisan maupun tertulis sebagai tolok ukur pemahaman para guru terhadap materi yang telah diberikan.
3. Unjuk Kerja (Praktik). Metode praktik akan memberikan pengalaman konkrit tentang bagaimana membuat media pembelajaran digital berbasis *indigenous knowledge*. Media pembelajaran digital berbantuan *Adobe Premiere* dan *SWAY microsoft office* Model pelaksanaan ini mengikuti model praktikum, dimana guru-guru akan melakukan praktik pembuatan media pembelajaran digital dengan didampingi tim pelaksana PPM.
4. *Self and Group Reflection*. Teknik ini dipakai untuk menguatkan pemahaman/pengetahuan dan praktik tentang bagaimana menggali ide, gagasan tentang *indigenous knowledge*, kemudian mengaktualisasikannya ke dalam praktik membuat media pembelajaran digital. Setelah guru mengembangkan media pembelajaran digital kemudian melakukan presentasi dan diberi *feedback* oleh peserta lain dan dari tim pelaksana PPM.

HASIL, PEMBAHASAN, DAN DAMPAK

Pelatihan pengembangan media pembelajaran digital dilaksanakan dalam dua tahap yaitu tahap pelatihan umum dan tahap pendampingan. Pelatihan diawali dengan pembukaan yang dilakukan oleh ketua dikdasmen PCM Turi (Gambar 1). Kegiatan berikutnya adalah pemberian *pretest* menggunakan *google form* yang bertujuan untuk mengukur pengetahuan awal peserta pelatihan. Setelah *pretest* dilanjutkan dengan penyampain materi oleh narasumber tentang pembelajaran abad 21 terintegrasi *Indigenous knowledge*, teori media pembelajaran digital, dan video pembelajaran menggunakan *adobe premiere*. Persentase kehadiran peserta adalah 100% ini menunjukkan bahwa peserta sangat antusias mengikuti pelatihan mengingat peran media sangat penting untuk pembelajaran di masa pandemi covid-19. Berikut adalah dokumentasi pembukaan pelatihan.

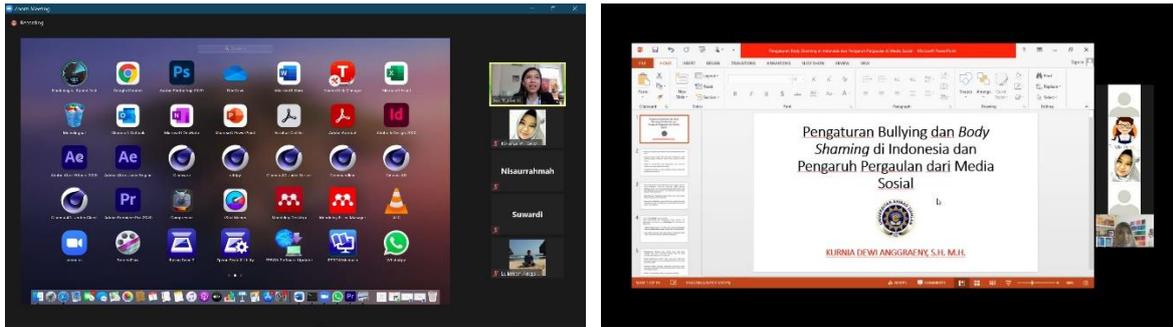


Gambar 1. Pembukaan kegiatan PPM oleh ketua dikdasmen PCM Turi

Narasumber yang dilibatkan adalah berasal dari tim PPM UAD dan berkolaborasi dengan satu dosen dari Prodi Animasi Fakultas seni Media Rekam, Institut seni Indonesia. Dosen praktisi ini dihadirkan dalam PPM sebagai pemateri ahli dibidangnya dan merupakan wujud kolaborasi tim PPM agar peserta memperoleh pengetahuan dan keterampilan dari pakar animasi. Gambar 2 berikut merupakan dokumentasi pemaparan materi dalam kegiatan PPM baik secara luring. Gambar 3 merupakan dokumentasi pemaparan materi secara daring.



Gambar 2. Pemaparan materi oleh narasumber (Tim PPM) secara luring



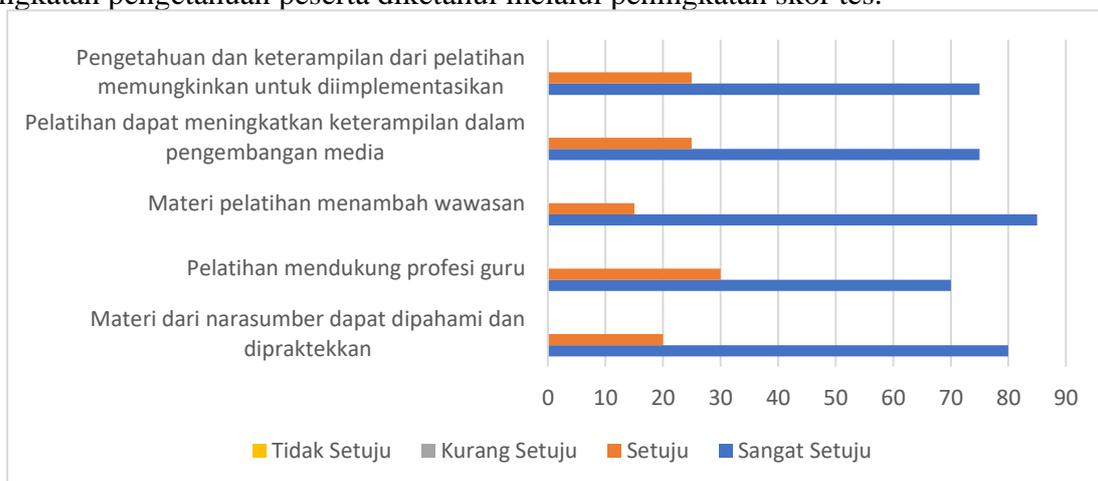
Gambar 3. Pemaparan materi oleh narasumber (Tim PPM) secara daring

Pada sesi praktik tim PPM dibantu oleh dua orang mahasiswa semester IV dari Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah terlebih dahulu mendapat *coaching* terkait pengembangan media pembelajaran digital (video pembelajaran). Setelah mendapat materi, peserta membuat draf pengembangan media. Draft pengembangan media selanjutnya dipresentasikan oleh peserta. Berikut adalah dokumentasi presentasi draft atau berupa video pembelajaran yang telah selesai dibuat oleh peserta selanjutnya dipresentasikan untuk memperoleh masukan dari narasumber dan peserta pelatihan lainnya. Gambar 4 menunjukkan beberapa tampilan media video yang dibuat oleh peserta.



Gambar 4. Media pembelajaran digital Karya Peserta

Media pembelajaran digital yang dibuat oleh peserta menunjukkan bahwa keterampilan membuat media telah dikuasai. Peserta dapat dengan mudah memahami teknik-teknik membuat media pembelajaran berbantuan *Adobe Premiere* untuk mengedit video menggunakan maupun media pembelajaran digital dalam bentuk *sway*. Selain itu, juga terjadi peningkatan pengetahuan peserta diketahui melalui peningkatan skor tes.



Gambar 5. Respon Peserta Pasca Pelatihan

Indikatornya terdapat perbedaan yang signifikan antara skor tes awal dan tes akhir. Rerata skor tes awal adalah 61 sedangkan rerata skor tes akhir adalah 81 ini berarti sudah terjadi peningkatan pengetahuan guru-guru tentang media pembelajaran digital berbasis *indigenous knowledge*. Pada aspek keterampilan diketahui bahwa kualitas video yang dihasilkan oleh guru berada pada kategori baik. Secara teknis para guru telah mampu menggunakan aplikasi untuk membuat video. Guru-guru sudah bisa memasukan teks, memasukan gambar, dan memasukan suara walaupun hanya berupa musik latar ke dalam video. Respon peserta pasca pelatihan cenderung positif. Peserta memperoleh manfaat atas pelatihan yang telah diikuti. Visualisasi dan data tanggapan peserta setelah kegiatan PPM disajikan pada Gambar 5.

Berdasarkan gambar 5 tersebut nampak bahwa sebagian besar peserta memberikan respon sangat setuju pada lima item pernyataan yang diberikan. Item yang memiliki persentase paling besar adalah 85% yang menyatakan bahwa pelatihan menambahkan wawasan guru tentang pengembangan media pembelajaran digital berbasis *indigenous knowledge*. Pada urutan yang kedua yaitu sebesar 80% sangat setuju bahwa materi pelatihan dapat dipahami dan dipraktikkan.

Hasil post-test setelah mengikuti kegiatan pengabdian semua peserta yang terlibat, pengetahuan meningkat serta sepakat menyatakan tertarik mengembangkan media pembelajaran digital, sehingga pelayanan dalam Pendidikan pun meningkat. Selain itu, Media yang dikembangkan telah mengintegrasikan nilai keislaman, *indigenous knowledge*, dan *Joyful Learning*. Hal ini mendukung *output* kegiatan PPM tentang digitalisasi guru dan konservasi *socio-cultural* dalam inovasi pembelajaran.

Kualitas media pembelajaran yang dihasilkan oleh para guru berada pada kategori baik. Beberapa aspek media pembelajaran digital telah terpenuhi dan ada beberapa aspek yang belum terpenuhi. Aspek-aspek yang telah terpenuhi adalah: (1) kejelasan identitas media dengan mencantumkan judul, kelas, semester dan pembuat, (2) ketepatan durasi sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa SD, (3) kelengkapan struktur media pembelajaran digital sudah lengkap dengan menyajikan bagian pembukaan, bagian isi, dan penutup. Namun, masih ada beberapa hal yang perlu ditingkatkan pada media pembelajaran digital yang dihasilkan oleh para guru, antara lain: (1) Perlu ada keselarasan antara unsur visual dan audio yang artinya bahwa para guru perlu melakukan perekaman suara yang baik agar unsur visual dapat dijelaskan secara konkret dan selaras dengan tampilan visual. Tentu hal ini memerlukan peralatan, waktu, dan tempat yang memadai sehingga dapat dihasilkan suara narasi yang bagus. (2) kualitas gambar pada media pembelajaran digital perlu pencahayaan sehingga akan menambah keselarasannya. Untuk itu, dibutuhkan gambar dengan resolusi tinggi sehingga kualitas media pembelajaran akan semakin baik. Di samping itu juga para guru disarankan agar membuat gambar atau video sendiri.

SIMPULAN

Kegiatan PPM ini mampu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta dalam hal ini guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital berbasis *indigenous knowledge*. Peserta pelatihan mampu mengedit video dan gambar menggunakan *Adobe Premiere* dan mengkonversi menjadi video pembelajaran. Peserta juga mampu mengembangkan media pembelajaran berbantuan *sway microsoft office*. Pengetahuan peserta meningkat dari skor rerata 61 menjadi 81. Media pembelajaran digital yang dihasilkan oleh peserta pelatihan berada pada kategori "Baik".

UCAPAN TERIMAKASIH

Tim Pelaksana kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menyampaikan terima kasih yang tiada terhingga kepada LPPM UAD yang telah memberikan dukungan dana sehingga kegiatan ini dapat berjalan dengan baik. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada

Majelis Dikdasmen PCM Turi dan SD Muhammadiyah di PCM Turi atas kesediaannya bekerja sama dalam kegiatan ini. Tak lupa kami ucapkan terima kasih pula kepada kepala sekolah dan semua civitas SD Muhammadiyah Girikerto yang berkenan menyediakan tempat sehingga kegiatan ini dapat berjalan dengan lancar. Semoga kerja sama yang baik ini dapat berlangsung terus sehingga memberikan manfaat nyata bagi masyarakat, khususnya bagi kemajuan pendidikan di Sekolah Dasar Muhammadiyah.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, F. (2017). *Guru SD di era digital (Pendekatan, Media, Inovasi)*. Semarang: CV. Pilar Nusantara.
- Bao, W. (2020). COVID-19 and online teaching in higher education : A case study of Peking University. *Journal Human Behavior and Emerging Technologies*, March, 113–115. <https://doi.org/10.1002/hbe2.191>.
- Basilaia, G., & Kvavadze, D. (2020). Transition to Online Education in Schools during a SARS-CoV-2 Coronavirus (COVID-19) Pandemic in Georgia. *Pedagogical Research*, 5(4). <https://doi.org/10.29333/pr/7937>.
- Fajriana, A. W. & Aliyah, M. A. (2019). “Tantangan Guru dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan Agama Islam di Era Milenial”. *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam* Vol. 2 Nomor 2. ISSN: 2614-8013. Halaman 246-265. DOI: <https://doi.org/10.31538/nzh.v2i2.324>.
- Goldschmidt, K., & Msn, P. D. (2020). The COVID-19 pandemic : Technology use to support the wellbeing of children. *Journal of Pediatric Nursing*, xxxx, 3–5. <https://doi.org/10.1016/j.pedn.2020.04.013>.
- Indriyani, Lemi. (2019). “Pemanfaatan Media Pembelajaran salam Proses Belajar untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kognitif Siswa“. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, FKIP, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa Vol. 2, No. 1, 2019, hal. 17-26.
- Juliantoro, Mohamad. (2017). “Peran Kepala Sekolah dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan”. *Jurnal al-Hikmah*. Vol. 5 No. 2 Oktober 2017. Pg. 24-38.
- Kusuma, J. W., & Hamidah. (2020). Platform Whatsapp Group Dan Webinar Zoom Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, Volume, 5 (1).
- Kuswanto, Joko & Radiansah, Ferri. (2018). “Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI”. *Jurnal Media Infotama*, Vol. 14 No. 1, Februari 2018. ISSN 1858– 2680. Halaman 15-20.
- Nugraha, Jevi. (2020). “6 Jenis Media Pembelajaran Beserta Contoh dan Manfaatnya”. Diunggah Rabu, 3 Juni 2020 09:14. <https://www.merdeka.com/jateng/6-jenis-media-pembelajaran-beserta-contoh-dan-manfaatnya-klm.html> (diakses 5 Februari 2021, diakses tanggal 5 Februari 2021, pukul 16.00 WIB).
- Sun, L., Tang, Y., & Zuo, W. (2020). *Coronavirus pushes education online*. *Nature Materials*, 20200205. <https://doi.org/10.1038/s41563-020-0678-8>.