

Pelatihan Pengembangan Teknologi Baru dalam Pengajaran dan Pembelajaran melalui Aplikasi Elearning siswa SD Negeri Limbung Puteri Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa

Abdul Wahid^{*1}, Abrina Maulidnawati Jumrah², Nur Alamsyah³, Ahmad Aprisal⁴,

Shalsa Nurfitriana⁵, Ulfa Amriani⁶

^{1,2,3,4,5,6}Universitas Islam Makassar

***e-mail penulis korespondensi: abdulwahid@uim-makassar.ac.id**

Abstract

Improving the quality of learning in the digital era requires strengthening the capacity of teachers and students in utilizing educational technology. This community service program aims to describe efforts to enhance the knowledge and managerial abilities of teachers and students through training and the use of e-learning technology at Limbung Puteri Public Elementary School, Bajeng District, Gowa Regency. In addition, the training includes the use of various e-learning platforms such as Google Classroom, Moodle, and Edmodo to support online and blended learning processes. On the other hand, the improvement of management skills focuses on training in the development of technology-based evaluation systems, the implementation of a Learning Management System (LMS)-based learning system, and the preparation of e-learning usage guidelines for teachers and educational staff. This program also integrates training on the development of new technologies into the teaching process, enabling teachers to apply a technology-based learning approach that is adaptive to current developments. The method used in this activity is a participatory approach through training, mentoring, and hands-on practice. The results obtained show a significant increase in the digital competence of teachers and students, both in material development, digital learning management, and the implementation of technology-based evaluations. Teachers are able to develop more varied and innovative learning models, while students demonstrate increased learning interest and active engagement in the digital learning process.

Keywords: *New Technology Development, Teaching and Learning, E-learning Applications*

Abstrak

Peningkatan kualitas pembelajaran di era digital menuntut adanya penguatan kapasitas guru dan siswa dalam pemanfaatan teknologi pendidikan. Pengabdian ini bertujuan untuk mendeskripsikan upaya peningkatan pengetahuan dan kemampuan manajerial guru serta siswa melalui pelatihan dan pemanfaatan teknologi e-learning di SD Negeri Limbung Puteri, Kecamatan Bajeng, Kabupaten Gowa. Selain itu, pelatihan mencakup penggunaan berbagai platform e-learning seperti Google Classroom, Moodle, dan Edmodo guna mendukung proses pembelajaran daring dan blended learning. Di sisi lain, peningkatan kemampuan manajemen difokuskan pada pelatihan penyusunan sistem evaluasi berbasis teknologi, penerapan sistem pembelajaran berbasis Learning Management System (LMS), serta penyusunan pedoman penggunaan e-learning bagi guru dan tenaga pendidik. Program ini juga mengintegrasikan pelatihan pengembangan teknologi baru dalam proses pengajaran, sehingga guru dapat menerapkan pendekatan pembelajaran berbasis teknologi yang adaptif terhadap perkembangan zaman. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah pendekatan partisipatif melalui pelatihan, pendampingan, dan praktik langsung. Hasil yang diperoleh menunjukkan peningkatan signifikan dalam kompetensi digital guru dan siswa, baik dalam penyusunan materi, pengelolaan pembelajaran digital, maupun pelaksanaan evaluasi berbasis teknologi. Guru mampu mengembangkan model pembelajaran yang lebih variatif dan inovatif, sementara siswa menunjukkan peningkatan minat belajar dan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran digital.

Kata kunci: *Pengembangan Teknologi Baru, Pengajaran dan Pembelajaran, Aplikasi Elearning*

1. PENDAHULUAN

Era revolusi industri 4.0 telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi menjadi kebutuhan mendesak dalam proses pembelajaran, khususnya di tengah perkembangan digital yang pesat dan meningkatnya tuntutan pembelajaran jarak jauh serta hybrid learning. Namun, di tingkat sekolah dasar, khususnya di wilayah-wilayah pinggiran seperti SD Negeri Limbung Puteri, Kecamatan Bajeng, Kabupaten Gowa, masih ditemukan keterbatasan baik dari

segi infrastruktur teknologi maupun kapasitas sumber daya manusia, baik guru maupun siswa, dalam mengadopsi sistem pembelajaran digital secara optimal. Minimnya pelatihan, kurangnya penguasaan aplikasi pembelajaran berbasis e-learning, serta belum tersedianya sistem evaluasi pembelajaran digital yang terstruktur menjadi tantangan tersendiri yang harus segera diatasi agar kualitas pendidikan tidak tertinggal. SD Negeri Limbung Puteri terletak di Kecamatan Bajeng, Kabupaten Gowa.

Potret kondisi khalayak sasaran di SD Negeri Limbung Puteri menunjukkan bahwa mayoritas guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional dan belum terbiasa dengan platform digital seperti Google Classroom, Moodle, dan Edmodo. Begitu pula siswa yang masih mengalami kesulitan dalam mengakses dan menggunakan perangkat teknologi secara mandiri. Secara kuantitatif, sekitar 70% guru belum pernah mengikuti pelatihan pembuatan materi digital, sementara 80% siswa belum pernah terlibat dalam proses pembelajaran melalui LMS (Learning Management System). Dari sisi wilayah, SD Negeri Limbung Puteri berada di kawasan semi-perkotaan dengan akses internet yang cukup baik namun pemanfaatannya dalam pembelajaran belum maksimal. Potensi wilayah yang dimiliki antara lain adalah semangat guru dalam meningkatkan kualitas pengajaran dan dukungan masyarakat sekitar terhadap kemajuan pendidikan anak-anak mereka.

Berdasarkan analisis situasi yang telah dilakukan, SD Negeri Limbung Puteri memiliki potensi besar dalam mengadopsi teknologi pembelajaran berbasis digital melalui aplikasi e-learning. Namun, terdapat beberapa tantangan seperti keterbatasan akses perangkat, kurangnya pelatihan bagi tenaga pengajar, serta kendala jaringan internet. Oleh karena itu, pengembangan teknologi baru dalam pengajaran dan pembelajaran melalui aplikasi elearning di sekolah ini menjadi solusi yang tepat untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran sekaligus meningkatkan literasi digital bagi siswa dan guru. Permasalahan utama yang dihadapi adalah rendahnya kompetensi guru dan siswa dalam hal pembuatan, penggunaan, serta manajemen pembelajaran berbasis teknologi. Guru masih mengalami kendala dalam menyusun sistem evaluasi berbasis digital dan belum tersedia pedoman penggunaan e-learning yang sesuai dengan kondisi lokal sekolah. Sementara itu, siswa kurang dilibatkan dalam proses pembelajaran berbasis aplikasi yang dapat meningkatkan keterampilan abad 21 seperti berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif. Oleh karena itu, perumusan masalah dalam kegiatan pengabdian ini difokuskan pada : (1) bagaimana meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dan siswa dalam penggunaan teknologi pembelajaran digital dan (2) bagaimana merancang sistem evaluasi dan pedoman penggunaan e-learning yang dapat diterapkan secara efektif di sekolah dasar.

Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk memberikan pelatihan intensif kepada guru dan siswa tentang pembuatan materi pembelajaran digital serta penggunaan platform e-learning seperti Google Classroom, Moodle, dan Edmodo. Dengan pendekatan yang kolaboratif dan partisipatif, kegiatan pengabdian ini diharapkan mampu menciptakan model transformasi pembelajaran berbasis teknologi yang dapat direplikasi di sekolah dasar lainnya.

2. METODE

Untuk mengatasi permasalahan mitra sasaran, pelaksanaan program ini dilakukan secara sistematis melalui tahapan/Metode. Untuk menjawab tantangan yang dihadapi mitra sasaran, yakni rendahnya literasi digital serta terbatasnya kemampuan guru dan siswa dalam mengimplementasikan pembelajaran berbasis teknologi, program ini dirancang dengan pendekatan yang sistematis dan berkelanjutan. Pelaksanaan program terdiri dari lima tahapan utama, yaitu sosialisasi, pelatihan, penerapan teknologi, pendampingan dan evaluasi, serta perencanaan keberlanjutan program.

Pelatihan dilaksanakan selama 4 hari di SD Negeri Limbung Puteri, Kecamatan Bajeng, Kabupaten Gowa, dengan penggunaan ruang kelas dan laboratorium komputer sebagai lokasi praktik. Sasaran kegiatan adalah siswa SD Negeri Limbung Puteri, khususnya siswa kelas atas yang telah siap menggunakan perangkat digital dasar serta membutuhkan pengenalan dan

pengembangan kemampuan dalam memanfaatkan aplikasi e-learning. Tahapan Pelaksanaan yaitu Pembukaan dan Orientasi pelatihan dan pengenalan teknologi e-learning; Pengenalan Aplikasi yaitu demonstrasi fitur dasar aplikasi e-learning yang digunakan; Praktik Langsung yaitu Siswa mencoba membuat akun, mengakses materi, mengerjakan tugas, dan berdiskusi melalui aplikasi; Pendampingan Guru/pendamping membantu siswa dalam mengatasi kendala teknis; dan Penutup yaitu refleksi singkat dan penyampaian umpan balik. Instrumen yang digunakan Adalah Lembar observasi untuk memantau aktivitas dan partisipasi siswa; Angket sederhana untuk mengetahui pemahaman dan kenyamanan siswa menggunakan aplikasi; dan Tugas pada platform e-learning sebagai indikator keterampilan penggunaan aplikasi. Teknik Evaluasi Yang dilakukan melalui observasi, penilaian tugas dalam aplikasi, dan angket respon siswa guna menilai tingkat pemahaman, keterlibatan, serta efektivitas penggunaan teknologi e-learning dalam proses pembelajaran.

Dalam pelaksanaannya, program ini menggunakan pendekatan partisipatif, yang melibatkan seluruh elemen sekolah, guru, siswa, dan orang tua dalam setiap tahapannya. Pendekatan ini dipadukan dengan pemanfaatan teknologi digital yang sederhana dan mudah diakses oleh siswa sekolah dasar.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan program ini memberikan hasil yang sangat signifikan, di antaranya:

A. Peningkatan Pengetahuan

1. Memberikan Pelatihan Intensif Kepada Guru dan Siswa tentang Pembuatan Materi Pembelajaran Digital

Pengabdian kepada masyarakat merupakan salah satu wujud tanggung jawab institusi pendidikan tinggi dalam membina dan memberdayakan masyarakat, termasuk dalam dunia pendidikan dasar. Dalam konteks perubahan global menuju digitalisasi pendidikan, sekolah-sekolah dasar di wilayah pinggiran perlu mendapat perhatian khusus agar mampu mengikuti perkembangan zaman. SD Negeri Limbung Puteri, yang terletak di Kecamatan Bajeng, Kabupaten Gowa, merupakan salah satu sekolah dasar yang memiliki keterbatasan dalam akses teknologi pendidikan, baik dari segi infrastruktur, keterampilan guru, maupun pengetahuan siswa dalam memanfaatkan teknologi digital. Melihat kebutuhan tersebut, tim pengabdian masyarakat melaksanakan program pelatihan intensif yang berfokus pada peningkatan pengetahuan guru dan siswa dalam membuat materi pembelajaran digital secara mandiri dan kreatif. Pelatihan ini didesain secara sistematis, dimulai dengan tahap sosialisasi dan asesmen kebutuhan guru serta siswa.

Kegiatan pelatihan dilaksanakan secara tatap muka terbatas dengan menerapkan protokol kesehatan, dan difokuskan pada tiga aspek utama: pembuatan materi pembelajaran digital, pengenalan platform e-learning, dan pendampingan dalam pembuatan video pembelajaran interaktif. Pada sesi pelatihan pembuatan materi digital, guru-guru dikenalkan dengan aplikasi PowerPoint, Canva, dan Google Docs sebagai media untuk membuat slide pembelajaran, modul digital, dan infografis edukatif. Mereka dilatih untuk membuat materi ajar yang memiliki struktur jelas, menggunakan warna dan ilustrasi yang sesuai, serta menyisipkan soal-soal evaluasi sederhana yang interaktif.

Siswa, khususnya dari kelas V, dilibatkan secara langsung dalam kegiatan ini. Mereka belajar bagaimana cara menyusun ringkasan materi pelajaran dalam bentuk poster digital dan mind map yang menarik. Dengan pendekatan pembelajaran berbasis proyek (project-based learning), siswa diajak untuk tidak hanya menjadi pengguna materi, tetapi juga sebagai pembuat konten pembelajaran. Pendekatan ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas, rasa percaya diri, dan kemampuan berpikir kritis siswa, sekaligus membiasakan mereka dengan proses belajar berbasis teknologi sejak dini.

Hasil dari pelatihan ini cukup signifikan. Sebanyak 95% guru yang terlibat dalam pelatihan menyatakan bahwa mereka mendapatkan pengetahuan baru tentang media

pembelajaran digital, dan 90% di antaranya merasa lebih percaya diri untuk mengajar menggunakan materi digital. Di sisi lain, siswa menunjukkan peningkatan partisipasi dalam proses pembelajaran karena mereka merasa lebih tertarik dengan bentuk penyajian materi yang menggunakan media visual dan interaktif.

Secara umum, program pengabdian ini berhasil menciptakan atmosfer baru dalam proses pembelajaran di SD Negeri Limbung Puteri. Guru yang sebelumnya menggunakan metode konvensional kini mulai aktif membuat media pembelajaran digital sendiri. Siswa yang sebelumnya pasif dalam menerima materi kini lebih aktif, karena dilibatkan dalam proses kreatif pembuatan konten pembelajaran. Bahkan setelah kegiatan berakhir, sekolah membentuk kelompok kerja bernama "Tim Guru Digital" untuk melanjutkan praktik baik ini secara mandiri dan berkelanjutan. Sekolah juga mulai merancang penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berbasis digital untuk diterapkan secara bertahap di semua kelas.

Namun demikian, kegiatan ini juga menghadapi sejumlah tantangan. Salah satu kendala utama adalah keterbatasan perangkat seperti laptop dan jaringan internet yang belum stabil. Untuk mengatasi hal ini, pelatihan dilaksanakan dengan pendekatan penggunaan gawai sederhana (HP) dan materi pelatihan juga disediakan dalam bentuk file offline melalui flashdisk. Di samping itu, beberapa guru merasa cemas menghadapi teknologi baru. Pendekatan solutif yang digunakan adalah melalui mentoring individu dan pendampingan secara bertahap yang disesuaikan dengan kecepatan belajar masing-masing peserta. Proses ini menjadi bukti bahwa tantangan teknologi bukanlah halangan jika pendekatan pelatihan dilakukan dengan tepat, sabar, dan kontekstual.

Evaluasi kegiatan dilakukan melalui pre-test dan post-test yang mengukur pemahaman peserta tentang media pembelajaran digital. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa rata-rata skor meningkat dari 48% menjadi 87%. Selain itu, dilakukan juga observasi langsung terhadap kualitas produk yang dihasilkan peserta. Dari penilaian tersebut, sebagian besar materi pembelajaran yang dibuat memenuhi kriteria isi yang relevan, penyajian yang menarik, dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang sesungguhnya. Dengan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa pelatihan berhasil meningkatkan pengetahuan dan keterampilan teknis guru dan siswa dalam konteks digitalisasi pendidikan.

Secara keseluruhan, pengabdian masyarakat ini telah mencapai tujuannya secara maksimal. Kegiatan ini tidak hanya memberikan solusi sementara, tetapi juga membangun fondasi untuk pengembangan kapasitas pendidikan jangka panjang. Sekolah, guru, dan siswa kini memiliki kesadaran baru tentang pentingnya transformasi digital dalam pendidikan. Rekomendasi yang diberikan dari hasil kegiatan ini adalah pentingnya dukungan lanjutan dari pemerintah daerah dan dinas pendidikan untuk pengadaan infrastruktur teknologi pendidikan, serta pelatihan berkelanjutan agar inovasi yang sudah tumbuh dapat terus berkembang. Selain itu, perlu dibentuk forum berbagi praktik baik antar sekolah dasar di Kabupaten Gowa untuk mendukung ekosistem pembelajaran digital yang lebih luas dan berkelanjutan. Adapun table evaluasi Pre Test dan Post Test yaitu:

Tabel 1. Hasil Evaluasi Pre-Test dan Post-Test

Jenis Tes	Rata-rata Skor	Keterangan
1. Pre-Test	48%	Pemahaman awal mengenai media pembelajaran digital masih rendah
2. Post-Test	87%	Pemahaman meningkat setelah pelatihan dan praktik langsung
3. Peningkatan	+39%	Menunjukkan efektivitas pelatihan

Adapun gambar kegiatan pengabdian Masyarakat tentang Pelatihan Intensif Kepada Guru dan Siswa tentang Pembuatan Materi Pembelajaran Digital yaitu:



Gambar 1 : Pelatihan Pembuatan materi pembelajaran Digital

2. Menggunakan berbagai platform e-learning seperti Google Classroom, Moodle, dan Edmodo.

Transformasi pendidikan di era digital telah menjadi kebutuhan yang tak terhindarkan, yang mengakselerasi penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan. Pengabdian masyarakat ini dilatarbelakangi oleh pentingnya pemanfaatan platform e-learning untuk meningkatkan mutu pembelajaran dasar di wilayah semi-perkotaan di Kecamatan Bajeng, Kabupaten Gowa. SD Negeri Limbung Puteri menjadi mitra program karena keterbatasan akses informasi, rendahnya pemanfaatan teknologi pembelajaran, serta minimnya pelatihan bagi guru dan siswa dalam menggunakan platform digital seperti Google Classroom, Moodle, dan Edmodo. Oleh karena itu, kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pelatihan dan pendampingan penggunaan platform-platform e-learning tersebut sebagai sarana pembelajaran modern yang efektif dan inklusif.

Setelah sesi pembuatan materi digital, kegiatan dilanjutkan dengan pelatihan penggunaan platform e-learning. Tiga platform utama yang dikenalkan adalah Google Classroom, Moodle, dan Edmodo. Google Classroom menjadi fokus utama karena lebih mudah diakses dan ramah pengguna bagi guru pemula. Guru dilatih untuk membuat kelas digital, mengunggah materi, memberikan tugas, serta melakukan penilaian dan interaksi dengan siswa secara daring. Moodle dikenalkan sebagai platform LMS yang lebih kompleks, sementara Edmodo digunakan untuk memberikan alternatif berbasis sosial media pendidikan. Guru dan siswa mempraktikkan langsung pembuatan akun, pengelolaan kelas, dan interaksi melalui forum diskusi dan kuis daring. Pada tahap awal, ditemukan bahwa sebagian besar guru belum terbiasa menggunakan media pembelajaran digital seperti PowerPoint, Canva, atau platform pembelajaran daring seperti Google Classroom dan Moodle. Sementara itu, siswa juga belum pernah dilibatkan secara langsung dalam proses pembuatan materi ajar digital. Berdasarkan hasil survei, mayoritas guru merasa perlu mendapatkan pelatihan teknis tentang bagaimana menyusun materi pembelajaran yang tidak hanya informatif, tetapi juga menarik secara visual dan mudah diakses oleh siswa dalam berbagai kondisi pembelajaran, baik tatap muka maupun daring.

Pelaksanaan pelatihan menunjukkan respons yang sangat positif dari seluruh peserta. Berikut hasil-hasil utama dari kegiatan ini:

a) Peningkatan Literasi Digital Guru dan Siswa

Sebelum pelatihan, sebagian besar guru dan siswa belum mengenal dengan baik fungsi dan cara kerja Google Classroom, Moodle, dan Edmodo. Setelah mengikuti pelatihan, 90% guru menyatakan telah mampu membuat kelas virtual, membagikan materi, memberikan

tugas, dan melakukan penilaian secara daring. Siswa juga mulai terbiasa mengakses materi dan mengumpulkan tugas secara digital.

b) Efektivitas Google Classroom

Google Classroom dinilai sebagai platform yang paling mudah diakses dan digunakan oleh guru dan siswa karena integrasinya dengan akun Gmail yang sudah umum digunakan. Guru dapat dengan mudah mengunggah materi pembelajaran, membuat kuis, serta memberikan umpan balik langsung. Siswa pun merasa lebih mudah karena tampilannya yang sederhana.

c) Pemanfaatan Moodle sebagai LMS Formal

Moodle diperkenalkan sebagai platform pembelajaran yang lebih kompleks dan lengkap. Meski lebih rumit dibanding Google Classroom, Moodle disukai oleh guru karena menyediakan fitur manajemen pembelajaran yang terstruktur, seperti penyusunan modul, pengaturan bobot nilai, dan pelacakan perkembangan siswa.

d) Edmodo sebagai Media Interaksi Sosial-Edukasi

Edmodo dinilai efektif sebagai jembatan komunikasi edukatif antara guru dan siswa, serta orang tua. Platform ini lebih mirip media sosial, sehingga siswa lebih tertarik dan interaktif dalam menanggapi tugas atau komentar dari guru. Fitur polling dan kuis cepat juga dimanfaatkan guru untuk mengevaluasi pemahaman siswa secara real-time.

e) Peningkatan Kolaborasi Guru

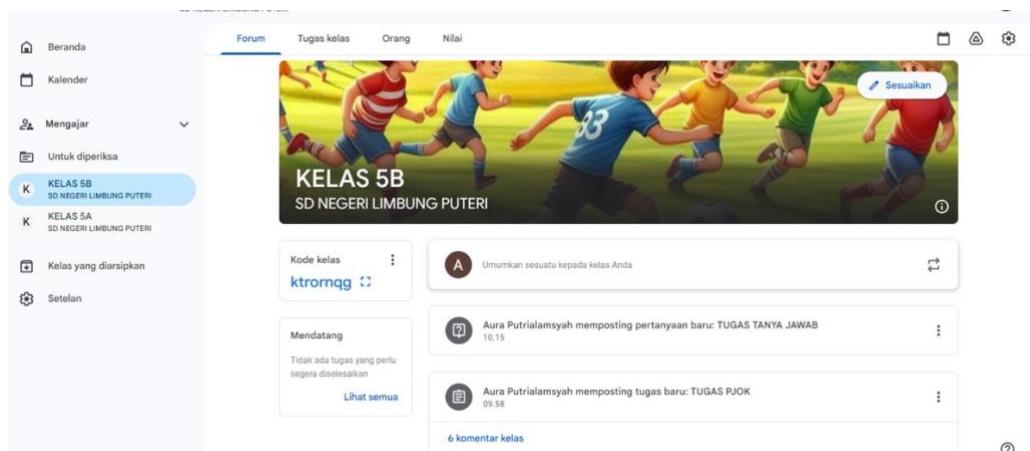
Kegiatan ini juga mendorong kolaborasi antar guru dalam membuat dan membagikan materi ajar digital. Mereka mulai membentuk grup diskusi kecil untuk berbagi pengalaman dan kendala dalam penggunaan e-learning. Salah satu hasilnya adalah terbentuknya *forum komunitas belajar guru daring SD Negeri Limbung Puteri*.

f) Antusiasme Siswa dan Dampak Psikologis Positif

Siswa menunjukkan antusiasme tinggi dalam menggunakan platform digital. Mereka merasa seperti "belajar sambil bermain" karena fitur-fitur interaktif yang tersedia. Beberapa siswa menyatakan lebih semangat belajar karena bisa belajar menggunakan HP atau laptop yang sebelumnya hanya digunakan untuk hiburan.

Pengabdian masyarakat ini menunjukkan bahwa dengan pendekatan yang tepat dan partisipatif, pemanfaatan teknologi pembelajaran di sekolah dasar bisa dioptimalkan meski berada di wilayah pinggiran. Pelatihan yang diberikan bukan hanya meningkatkan kapasitas guru dan siswa, tetapi juga membuka perspektif baru bahwa pendidikan tidak harus selalu konvensional.

Pelatihan penggunaan Google Classroom, Moodle, dan Edmodo di SD Negeri Limbung Puteri membuktikan bahwa sekolah dasar di daerah semi-perkotaan mampu beradaptasi dengan teknologi digital jika difasilitasi dengan baik. Kegiatan pengabdian ini memberikan dampak nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, memperkuat literasi digital, serta mendorong kolaborasi antar pemangku kepentingan pendidikan. Dengan keberlanjutan program dan dukungan kebijakan, transformasi digital pendidikan dasar dapat menjadi fondasi kuat dalam membangun generasi pembelajar masa depan. Adapun gambar kegiatan pengabdian Masyarakat tentang Menggunakan berbagai platform e-learning seperti Google Classroom, Moodle, dan Edmodo yaitu:



Gambar 2. Menggunakan berbagai platform e-learning seperti Google Classroom, Moodle, dan Edmodo.

3. Pendampingan dalam pembuatan video pembelajaran interaktif kepada siswa

Perkembangan teknologi telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, termasuk dalam hal media dan metode pembelajaran. Salah satu pendekatan yang mulai banyak digunakan dalam era digital saat ini adalah video pembelajaran interaktif. Media ini tidak hanya mampu menyampaikan materi secara visual dan menarik, tetapi juga meningkatkan daya serap siswa melalui kombinasi teks, suara, gambar, dan animasi. Berdasarkan kondisi di lapangan, siswa-siswi SD Negeri Limbung Puteri di Kecamatan Bajeng, Kabupaten Gowa, belum memiliki pengalaman membuat atau memanfaatkan video pembelajaran secara aktif. Pembelajaran masih didominasi metode konvensional, dan kreativitas siswa dalam menyampaikan pemahamannya terhadap materi pelajaran belum banyak diberdayakan. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian masyarakat ini difokuskan pada pendampingan dalam pembuatan video pembelajaran interaktif oleh siswa, dengan tujuan membangun kemampuan komunikasi visual, berpikir kritis, dan penguasaan teknologi sederhana sejak dulu.

Tujuan utama dari pengabdian ini adalah memberikan pendampingan langsung kepada siswa dan guru SD dalam merancang, membuat, dan mempresentasikan video pembelajaran interaktif sederhana berdasarkan materi pelajaran yang mereka pahami. Tujuan lainnya meliputi:

- Menumbuhkan kreativitas siswa dalam menyampaikan pengetahuan secara digital.
- Mengenalkan teknik dasar pembuatan video edukatif dengan alat sederhana (HP dan laptop).
- Meningkatkan keterampilan kolaborasi antar siswa melalui proyek kelompok.
- Mendorong keaktifan belajar yang menyenangkan dan partisipatif.

Kegiatan ini menghasilkan sejumlah capaian penting, baik dari sisi keterampilan teknis, psikologis, maupun kreativitas siswa, antara lain:

- Peningkatan Pemahaman Guru dan Siswa terhadap Materi Pelajaran

Melalui proses pembuatan video, siswa secara tidak langsung belajar untuk memahami materi lebih dalam karena mereka harus menjelaskan kembali dengan cara mereka sendiri. Salah satu kelompok, membuat video pembelajaran tentang "Siklus Air" dengan menggunakan miniatur dan narasi sendiri. Hal ini membantu siswa mengingat materi dengan lebih kuat karena terlibat aktif dalam proses produksi.
- Keterampilan Komunikasi dan Kerja Sama Meningkat

Siswa belajar menyusun ide secara tim, membagi tugas seperti menjadi kameramen, narator, pemeran, atau editor. Proses ini melatih kerja sama, tanggung jawab, dan toleransi terhadap pendapat teman. Hal ini terlihat saat terjadi diskusi aktif dalam menyusun naskah atau memilih cara penyampaian yang tepat dalam video mereka.
- Kemampuan Teknologi Digital Bertumbuh

Siswa yang awalnya tidak mengetahui cara mengedit video, kini sudah mampu menggunakan aplikasi sederhana untuk memotong, menyusun, dan menambahkan efek pada video. Bahkan beberapa siswa sudah bisa menambahkan backsound dan animasi dengan kreativitas sendiri.

d) Penghargaan dan Rasa Percaya Diri Meningkat

Dengan menyaksikan hasil karya sendiri dan teman-temannya diputar di depan kelas, siswa merasa bangga dan termotivasi. Rasa percaya diri meningkat karena mereka merasa diberi ruang untuk berekspresi dan menghasilkan sesuatu yang berguna bagi orang lain.

e) Dukungan Guru dan Orang Tua

Guru sangat terbantu karena video yang dihasilkan dapat digunakan sebagai media bantu ajar untuk kelas lain. Orang tua juga mulai mendukung anak-anaknya untuk terus berkarya di rumah dengan perangkat seadanya, seperti meminjamkan ponsel untuk latihan.

Kegiatan pendampingan ini bukan hanya sekedar pelatihan teknis, tetapi juga membentuk karakter dan pola pikir siswa agar lebih mandiri, kreatif, dan terbuka terhadap teknologi. Siswa menjadi lebih aktif belajar, memahami pentingnya penyampaian informasi yang baik, serta merasa dihargai karena mampu menghasilkan karya digital edukatif. Bagi guru, hasil video ini menjadi aset penting yang bisa digunakan kembali sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang variatif. Guru juga mulai terdorong untuk membuat video pembelajaran versi mereka sendiri setelah melihat antusiasme siswa.

Pengabdian masyarakat berupa pendampingan pembuatan video pembelajaran interaktif kepada siswa SD Negeri Limbung Puteri telah menunjukkan dampak positif yang signifikan dalam aspek pengetahuan, keterampilan, dan karakter siswa. Kegiatan ini membuktikan bahwa dengan metode yang partisipatif dan dukungan yang memadai, siswa sekolah dasar mampu menghasilkan karya pembelajaran digital yang inspiratif. Dengan keberlanjutan dan replikasi kegiatan serupa di sekolah lain, transformasi pendidikan digital sejak dini bukanlah hal yang mustahil. Adapun gambar kegiatan pengabdian masyarakat tentang Pendampingan dalam pembuatan video pembelajaran interaktif kepada siswa yaitu:



Gambar: 3. Pendampingan dalam pembuatan video pembelajaran interaktif kepada siswa

B. Peningkatan Kemampuan Manajemen

1. Pelatihan penyusunan sistem evaluasi berbasis teknologi.

Pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan sebagai upaya peningkatan kompetensi digital bagi guru dan siswa di SD Negeri Limbung Puteri, Kecamatan Bajeng, Kabupaten Gowa, khususnya dalam penyusunan dan penerapan sistem evaluasi berbasis teknologi. Kegiatan ini merespon tantangan yang dihadapi oleh sekolah-sekolah dasar di wilayah suburban dan pedesaan yang masih terbatas dalam penggunaan perangkat digital untuk kegiatan pembelajaran dan evaluasi. Melalui pelatihan ini, diharapkan para guru mampu mengembangkan dan mengimplementasikan sistem evaluasi digital yang efisien,

akurat, serta mudah diakses oleh siswa, terutama dalam konteks pembelajaran pasca pandemi yang menuntut kesiapan teknologi dalam pendidikan.

Kegiatan pengabdian dimulai dengan asesmen awal terhadap kebutuhan dan kesiapan guru serta sarana prasarana sekolah dalam mendukung sistem evaluasi berbasis teknologi. Hasil asesmen menunjukkan bahwa sebagian besar guru di SD Negeri Limbung Puteri masih menggunakan metode evaluasi konvensional berbasis kertas dan belum sepenuhnya memahami potensi platform digital dalam mendukung evaluasi pembelajaran. Adapun dari sisi infrastruktur, sekolah telah memiliki akses internet dasar dan perangkat komputer/laptop meskipun dengan jumlah terbatas. Hal ini menjadi dasar penyusunan modul pelatihan yang disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan lokal sekolah.

Pelatihan dilaksanakan selama tiga hari dengan pendekatan partisipatif dan berbasis praktik langsung. Hari pertama difokuskan pada pengenalan konsep dasar evaluasi berbasis teknologi serta pengantar penggunaan platform Google Forms, Quizizz, dan aplikasi pendukung lainnya. Para peserta dikenalkan pada fitur-fitur pembuatan kuis, soal pilihan ganda, isian singkat, hingga analisis hasil evaluasi secara otomatis. Materi disampaikan dengan metode blended learning yang memadukan presentasi, demonstrasi, serta simulasi langsung. Hari kedua pelatihan diarahkan pada praktik penyusunan soal evaluasi berbasis kurikulum yang berlaku (Kurikulum Merdeka dan Kurikulum 2013) dan mengintegrasikannya dalam platform digital. Guru-guru diajak untuk menyusun soal berbasis literasi dan numerasi menggunakan platform daring dengan memperhatikan prinsip keadilan, validitas, dan reliabilitas soal. Sementara itu, siswa diberikan pelatihan dasar tentang cara mengakses, mengisi, dan mengirim hasil evaluasi melalui perangkat digital, baik menggunakan laptop sekolah maupun gawai pribadi di bawah bimbingan guru.

Pada hari ketiga, dilakukan uji coba sistem evaluasi digital yang telah disusun oleh guru, dengan siswa sebagai peserta simulasi. Kegiatan ini berlangsung interaktif dan memperoleh respons positif dari siswa yang mengaku lebih antusias mengerjakan evaluasi secara digital dibanding metode konvensional. Para guru juga merasa terbantu dengan adanya hasil rekapitulasi nilai otomatis yang tersedia di platform digital, sehingga menghemat waktu dan meminimalkan kesalahan input nilai. Evaluasi kegiatan juga dilakukan melalui wawancara dan kuesioner kepada guru dan siswa untuk mengukur dampak pelatihan terhadap pemahaman dan keterampilan mereka.

Dari hasil pelatihan, tercatat bahwa 90% guru berhasil membuat dan mempublikasikan soal evaluasi secara mandiri menggunakan Google Forms dan Quizizz. Mereka juga mampu membagikan link soal kepada siswa, mengatur batas waktu pengerjaan, serta membaca hasil dan statistik jawaban secara otomatis. Sementara itu, lebih dari 75% siswa mampu mengikuti evaluasi digital tanpa kendala berarti. Hambatan yang masih dihadapi adalah keterbatasan perangkat dan sinyal internet bagi sebagian siswa, terutama yang tinggal di wilayah dengan akses terbatas. Namun secara keseluruhan, kegiatan ini memperlihatkan peningkatan signifikan dalam kesiapan digital guru dan siswa dalam menjalankan sistem evaluasi berbasis teknologi.

Pelatihan ini juga menekankan pentingnya literasi digital sebagai kompetensi abad ke-21 yang harus dimiliki oleh pendidik dan peserta didik. Dengan pemanfaatan teknologi dalam evaluasi pembelajaran, proses asesmen menjadi lebih objektif, transparan, dan akuntabel. Guru tidak hanya berperan sebagai penyusun soal, tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu memanfaatkan data evaluasi untuk melakukan perbaikan pembelajaran. Dalam jangka panjang, diharapkan sistem ini dapat menjadi bagian dari budaya sekolah yang adaptif terhadap perkembangan teknologi.

Kegiatan pengabdian ini memberikan dampak berkelanjutan karena setelah pelatihan, beberapa guru membentuk kelompok kerja untuk saling berbagi dan memperdalam keterampilan evaluasi digital. Sekolah juga berkomitmen untuk menyusun jadwal rutin evaluasi menggunakan platform digital sebagai bagian dari program penjaminan mutu internal. Selain itu, pelatihan ini membuka ruang kolaborasi antara

sekolah dan orang tua siswa dalam mendukung pembelajaran berbasis teknologi, khususnya dalam hal penyediaan perangkat dan pendampingan anak saat mengerjakan evaluasi dari rumah.

Sebagai bentuk tindak lanjut, tim pengabdian merancang modul lanjutan untuk mendukung pelatihan tahap berikutnya, yakni pengembangan bank soal digital berbasis kompetensi, integrasi evaluasi dengan platform e-learning sekolah, serta pelatihan penggunaan data evaluasi untuk penyusunan laporan pembelajaran dan rencana tindak lanjut. Modul ini akan dirancang dalam bentuk video tutorial dan panduan interaktif agar dapat diakses secara mandiri oleh guru.

Secara umum, pelatihan ini memperlihatkan bahwa transformasi digital dalam sistem evaluasi pendidikan dasar bukan hal yang mustahil untuk dilakukan, bahkan di wilayah yang secara geografis dan infrastruktur masih mengalami keterbatasan. Dengan pendekatan yang kontekstual, kolaboratif, dan berkelanjutan, guru dan siswa dapat diberdayakan untuk memanfaatkan teknologi sebagai alat peningkatan kualitas pembelajaran. Hal ini sejalan dengan arah kebijakan pendidikan nasional yang menekankan pentingnya digitalisasi sekolah, pemerataan akses, dan penguatan kompetensi guru dalam menghadapi tantangan era disruptif teknologi.

2. Penerapan sistem pembelajaran berbasis Learning Management Sistem (LMS).

Kegiatan pengabdian masyarakat ini merupakan bagian dari komitmen institusi pendidikan tinggi dalam mendukung transformasi digital di lingkungan sekolah dasar, khususnya dalam meningkatkan literasi teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di kalangan guru dan siswa. Pengabdian ini difokuskan pada penerapan sistem pembelajaran berbasis Learning Management Sistem (LMS) sebagai alat bantu pembelajaran daring dan luring (blended learning) di SD Negeri Limbung Puteri, Kecamatan Bajeng, Kabupaten Gowa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa meskipun sebagian besar guru telah memiliki akun email aktif dan kemampuan dasar komputer, namun belum banyak yang memahami secara utuh cara mengelola pembelajaran menggunakan LMS. Di sisi lain, siswa umumnya memiliki akses terhadap perangkat digital melalui ponsel orang tua, tetapi belum terbiasa dengan navigasi platform LMS. Infrastruktur pendukung seperti jaringan internet tersedia meskipun masih terbatas dari segi stabilitas dan kecepatan akses. Dengan mempertimbangkan kondisi tersebut, maka pelatihan disusun dengan pendekatan praktis, bertahap, dan disesuaikan dengan tingkat kemampuan peserta.

Pelatihan ini dilaksanakan selama empat hari yang terbagi atas dua kelompok besar, yakni pelatihan untuk guru dan pelatihan untuk siswa. Platform yang digunakan adalah Google Classroom sebagai LMS utama karena mudah diakses, terintegrasi dengan akun Google, dan memiliki antarmuka yang sederhana. Hari pertama pelatihan ditujukan kepada guru dan berfokus pada pengenalan konsep LMS, cara membuat kelas digital, mengunggah materi ajar dalam bentuk dokumen, video, atau tautan, serta pengelolaan kehadiran dan jadwal. Para guru diberikan modul pelatihan yang berisi langkah-langkah teknis dan video tutorial agar dapat diikuti secara mandiri apabila diperlukan pengulangan.

Pada hari kedua, pelatihan dilanjutkan dengan praktik membuat tugas, kuis, dan forum diskusi pada LMS. Guru diajarkan cara menggunakan fitur penilaian otomatis serta pemberian umpan balik langsung kepada siswa. Pelatihan ini mendorong guru untuk mengintegrasikan LMS dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan memanfaatkannya untuk pembelajaran diferensiasi. Guru juga diberi pemahaman tentang bagaimana LMS dapat mendukung asesmen formatif maupun sumatif yang berkelanjutan.

Mereka diminta menyusun satu unit pelajaran secara lengkap menggunakan Google Classroom untuk dipresentasikan dan didiskusikan dalam sesi praktik.

Hari ketiga pelatihan berfokus pada siswa. Siswa diajak mengenal LMS melalui simulasi langsung, didampingi oleh guru dan tim pelatih. Mereka diperkenalkan cara masuk ke kelas digital, membaca materi, mengerjakan tugas, mengunggah jawaban, dan memberikan komentar atau tanggapan. Meskipun sebagian siswa mengalami kesulitan di awal, namun dengan pendekatan yang menyenangkan dan komunikatif, mereka menunjukkan antusiasme tinggi terhadap penggunaan teknologi. Salah satu pendekatan yang diterapkan adalah peer teaching, di mana siswa yang lebih cepat memahami diarahkan membantu temannya yang lain.

Pada hari keempat, dilakukan simulasi pembelajaran penuh menggunakan LMS antara guru dan siswa. Guru menyampaikan materi ajar melalui Classroom, memberikan tugas, dan mengelola umpan balik serta diskusi. Siswa mengikuti pembelajaran melalui gawai yang tersedia, baik secara individu maupun berkelompok, dengan tetap memperhatikan prinsip inklusif dan kesetaraan akses. Simulasi ini menjadi evaluasi akhir dari pelatihan sekaligus menjadi tolok ukur kesiapan guru dan siswa dalam menerapkan LMS dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari.

Dari hasil evaluasi kegiatan pelatihan, diperoleh sejumlah temuan penting. Pertama, guru-guru menunjukkan peningkatan pemahaman dan keterampilan yang signifikan dalam penggunaan LMS. Sebanyak 92% guru mampu membuat kelas digital mandiri, menyusun materi dan tugas, serta mengelola forum diskusi dan penilaian. Kedua, siswa menunjukkan respons positif terhadap pembelajaran berbasis LMS, di mana 78% siswa dapat mengikuti simulasi dengan baik dan mengerjakan tugas secara mandiri. Kendala utama yang dihadapi adalah akses perangkat yang terbatas di kalangan siswa dan ketergantungan pada bantuan orang tua untuk akses awal.

Sebagai bagian dari tindak lanjut kegiatan, tim pelaksana memberikan pendampingan selama dua minggu setelah pelatihan guna memastikan penerapan LMS berjalan dengan baik di lingkungan sekolah. Pendampingan dilakukan secara daring dan luring, termasuk pemantauan penggunaan kelas digital, interaksi guru-siswa, dan manajemen tugas. Dalam proses ini, ditemukan bahwa LMS juga membantu guru dalam merekam kehadiran dan aktivitas siswa, serta menjadi alat dokumentasi pembelajaran yang efektif. Data dari LMS dapat dimanfaatkan untuk menyusun laporan kemajuan belajar siswa dan bahan refleksi guru terhadap kualitas pengajaran mereka.

Untuk mendukung keberlanjutan kegiatan, tim pengabdian menyusun buku saku digital dan modul video pelatihan LMS yang dapat digunakan guru secara mandiri dan dijadikan bahan pelatihan internal sekolah. Modul ini meliputi topik pengelolaan akun, penyusunan konten, manajemen tugas, penilaian, serta strategi memanfaatkan LMS dalam kondisi keterbatasan akses. Modul ini diunggah ke kanal digital sekolah agar dapat diakses kapan saja oleh guru dan siswa. Selain itu, tim juga menjajaki kerja sama dengan penyedia layanan internet lokal untuk mendukung akses yang lebih stabil bagi siswa yang kesulitan jaringan.

3. Penyusunan pedoman penggunaan elearning bagi guru dan tenaga pendidik.

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan ini berfokus pada penyusunan dan implementasi pedoman penggunaan e-learning untuk guru dan tenaga pendidik di SD Negeri Limbung Puteri, Kecamatan Bajeng, Kabupaten Gowa. Kegiatan ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan akan panduan sistematis dan praktis dalam pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam kegiatan pembelajaran. Seiring dengan

berkembangnya tuntutan pembelajaran berbasis digital, kemampuan guru dan tenaga pendidik untuk menggunakan platform e-learning menjadi hal yang esensial untuk memastikan proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien, baik secara daring maupun luring.

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa meskipun para guru telah mengenal dan menggunakan beberapa perangkat teknologi digital, seperti Google Classroom, WhatsApp, dan Zoom, namun penggunaan tersebut masih bersifat sporadis, belum terstandarisasi, dan cenderung tergantung pada inisiatif masing-masing individu. Tidak terdapat dokumen resmi atau pedoman institusional yang mengatur penggunaan e-learning secara menyeluruh di sekolah. Hal ini menyebabkan kurangnya kesinambungan antara rencana pembelajaran, pelaksanaan, hingga evaluasi berbasis teknologi. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian ini bertujuan menyusun dan menyosialisasikan pedoman e-learning yang dapat menjadi acuan bagi semua guru dan tenaga pendidik, serta membangun budaya digital yang inklusif dan berkelanjutan di sekolah.

Kegiatan pengabdian ini terdiri atas beberapa tahap utama: analisis kebutuhan, penyusunan draft pedoman, pelatihan implementasi pedoman, validasi lapangan, dan finalisasi dokumen pedoman. Pada tahap pertama, dilakukan focus group discussion (FGD) dengan kepala sekolah, guru, dan staf tata usaha untuk menggali kebutuhan nyata dalam implementasi e-learning. Diskusi ini mengungkap beberapa poin penting: pertama, perlunya integrasi e-learning dengan kurikulum yang berlaku; kedua, kebutuhan akan sistem dokumentasi aktivitas digital; ketiga, perlunya pelatihan teknis secara bertahap bagi guru; dan keempat, pentingnya pedoman yang ringkas, mudah dipahami, dan aplikatif.

Tahap kedua adalah penyusunan draft pedoman yang mencakup beberapa bagian pokok, yaitu: (1) pengantar dan latar belakang; (2) tujuan dan prinsip penggunaan e-learning; (3) panduan teknis penggunaan platform (Google Classroom, WhatsApp, Zoom, dan media lainnya); (4) penyusunan RPP berbasis e-learning; (5) strategi pembelajaran daring dan hybrid; (6) sistem penilaian dan evaluasi berbasis digital; (7) etika dan keamanan digital; serta (8) dokumentasi dan pelaporan. Penyusunan draft melibatkan tim dosen dari perguruan tinggi pelaksana pengabdian yang memiliki latar belakang teknologi pendidikan dan manajemen pendidikan dasar, bekerja sama dengan perwakilan guru SD Negeri Limbung Puteri.

Tahap berikutnya adalah pelatihan implementasi draft pedoman. Pelatihan ini dilaksanakan selama tiga hari dan diikuti oleh seluruh guru dan tenaga pendidik. Hari pertama berfokus pada pemahaman isi pedoman secara menyeluruh dan simulasi teknis penggunaan perangkat digital. Hari kedua diisi dengan lokakarya penyusunan RPP yang mengintegrasikan fitur e-learning dan diskusi kelompok dalam memecahkan tantangan pembelajaran daring. Hari ketiga adalah praktik mengajar dengan pendekatan e-learning sesuai pedoman yang telah disusun. Guru-guru ditugaskan untuk mendemonstrasikan pemanfaatan platform digital dalam menyampaikan materi pelajaran, berinteraksi dengan siswa, dan mengelola tugas serta penilaian.

Tahap validasi lapangan dilakukan dengan mengamati secara langsung implementasi pembelajaran digital yang mengacu pada pedoman tersebut. Tim pengabdian mengamati dua kelas dari jenjang yang sama (kelas V.a, dan V.b) yang menggunakan e-learning dalam kegiatan pembelajaran harian. Hasil validasi menunjukkan bahwa sebagian besar guru mampu mengikuti pedoman dengan baik, mulai dari pembukaan kelas, pemberian materi, penugasan, hingga refleksi pembelajaran.

Beberapa perbaikan yang diusulkan antara lain adalah penyederhanaan bahasa teknis dalam pedoman dan penambahan panduan troubleshooting sederhana dalam menghadapi kendala teknis, seperti masalah login, pengunggahan file, atau akses internet lambat.

Setelah mendapatkan umpan balik dari guru dan tenaga pendidik, tim pengabdian melakukan revisi terhadap draft dan menyusun dokumen akhir yang diberi judul *Pedoman Penggunaan E-Learning untuk Pembelajaran di SD Negeri Limbung Puteri*. Pedoman ini dicetak dan dibagikan kepada seluruh guru serta disimpan dalam bentuk digital di cloud drive sekolah agar mudah diakses kapan saja. Sebagai bentuk keberlanjutan, kepala sekolah mengeluarkan surat keputusan internal tentang penggunaan pedoman tersebut sebagai acuan resmi dalam pengelolaan pembelajaran berbasis teknologi di lingkungan SD Negeri Limbung Puteri.

Dampak dari kegiatan ini terlihat secara signifikan pada peningkatan kepercayaan diri guru dalam memanfaatkan teknologi. Guru yang sebelumnya ragu menggunakan e-learning kini merasa lebih terarah dan yakin karena adanya acuan yang jelas. Guru juga lebih terampil dalam menyusun materi ajar digital, melakukan interaksi daring dengan siswa, dan mengevaluasi hasil belajar secara daring. Pedoman ini juga membantu staf administrasi dalam menyusun laporan kegiatan pembelajaran berbasis digital dan mendukung proses monitoring dan evaluasi oleh kepala sekolah. Siswa pun menunjukkan peningkatan partisipasi dalam kelas daring, karena kegiatan pembelajaran menjadi lebih terstruktur dan menarik dengan pemanfaatan media interaktif.

Selain itu, kegiatan ini juga memperkuat kolaborasi antar guru dalam pengembangan konten dan kegiatan belajar digital. Mereka membentuk komunitas belajar kecil untuk berbagi praktik baik, berdiskusi mengenai kendala, serta mengembangkan bank soal dan materi ajar digital bersama. Kolaborasi ini menunjukkan bahwa penyusunan pedoman tidak hanya memberikan kerangka kerja formal, tetapi juga mendorong tumbuhnya semangat kolektif dalam menerapkan inovasi pendidikan. Sekolah juga mulai membangun kerja sama dengan orang tua untuk mendukung penggunaan e-learning di rumah, terutama dalam membantu siswa mengakses materi dan menyelesaikan tugas daring.

Sebagai tindak lanjut, tim pengabdian merancang program pendampingan lanjutan selama tiga bulan dengan fokus pada pembinaan pelaksanaan pedoman, penyesuaian terhadap kebutuhan kurikulum, serta pengembangan fitur baru dalam e-learning yang sesuai dengan jenjang pendidikan dasar. Program ini bertujuan agar penggunaan pedoman tidak bersifat sementara, melainkan berkelanjutan dan terus disempurnakan seiring dinamika kebutuhan dan perkembangan teknologi. Tim juga berencana menyusun pedoman versi siswa dan orang tua agar semua pihak dalam ekosistem pendidikan sekolah dapat terlibat secara aktif dan memahami peran masing-masing dalam pembelajaran digital.

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian masyarakat ini berhasil membangun fondasi kuat bagi transformasi digital pembelajaran di SD Negeri Limbung Puteri. Penyusunan dan implementasi pedoman penggunaan e-learning telah membantu guru dan tenaga pendidik memiliki arah dan strategi yang jelas dalam mengelola pembelajaran berbasis teknologi. Dengan pedoman ini, pembelajaran menjadi lebih adaptif, terstandarisasi, dan terukur. Selain meningkatkan kualitas proses pembelajaran, pedoman ini juga menjadi alat manajerial yang penting bagi sekolah dalam memastikan mutu pendidikan yang sejalan dengan kebijakan pendidikan nasional.

Keberhasilan kegiatan ini tidak lepas dari partisipasi aktif para guru, dukungan kepala sekolah, serta kolaborasi antara sekolah dan tim pengabdian dari perguruan tinggi. Model kegiatan ini dapat direplikasi di sekolah-sekolah lain yang menghadapi tantangan serupa, sebagai bagian dari gerakan literasi digital nasional di tingkat pendidikan dasar. Dengan pendekatan partisipatif, pelatihan praktis, dan penyusunan pedoman yang aplikatif, transformasi digital dalam pendidikan bukan hanya menjadi visi, tetapi kenyataan yang dapat diwujudkan secara nyata di lingkungan sekolah.

kegiatan ini memperkenalkan guru-guru di SD Negeri Limbung Puteri pada penggunaan berbagai platform e-learning seperti Google Classroom, Moodle, dan Edmodo. Setiap platform dikenalkan melalui sesi praktik langsung, mulai dari pendaftaran akun, pembuatan kelas digital, unggah materi, hingga pelaksanaan tugas dan penilaian. Google Classroom dipilih sebagai platform utama karena kemudahan integrasi dengan layanan Google lainnya dan kemudahan akses bagi guru dan siswa. Moodle diperkenalkan sebagai opsi platform open-source dengan fitur lengkap, cocok untuk penyusunan bank soal, sistem kuis, dan pelacakan kemajuan belajar. Edmodo digunakan sebagai sarana diskusi dan komunikasi kelas dalam format media sosial. Guru diberikan modul digital serta video tutorial agar mereka dapat mengembangkan keterampilan ini secara mandiri. Implementasi berbagai platform ini memperluas wawasan guru tentang fleksibilitas pembelajaran daring, serta mendorong adopsi sistem pembelajaran digital yang lebih terstruktur.

Salah satu aspek penting dalam pembelajaran digital adalah konten video interaktif. Oleh karena itu, dilakukan pendampingan kepada guru dan siswa dalam membuat video pembelajaran interaktif. Guru diajarkan menyusun naskah video, merekam materi ajar menggunakan aplikasi seperti Kinemaster, Camtasia, dan PowerPoint Recording, serta menambahkan elemen interaktif seperti pertanyaan reflektif dan kuis. Pendampingan dilakukan secara berkelompok untuk efisiensi perangkat dan waktu. Guru juga belajar mengunggah video ke YouTube atau Google Drive untuk kemudian dibagikan kepada siswa. Siswa diberi pelatihan dasar untuk membuat video tugas seperti membaca puisi, presentasi IPA, atau menjelaskan materi dengan bantuan visual. Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan digital, tetapi juga memperkuat kompetensi komunikasi siswa dan kreativitas guru dalam mengemas materi. Banyak video hasil karya siswa dan guru digunakan kembali dalam pembelajaran sehari-hari maupun sebagai portofolio digital.

Pelatihan ini membekali guru dengan keterampilan menyusun dan melaksanakan sistem evaluasi berbasis digital menggunakan Google Forms, Quizizz, dan Kahoot. Guru diajarkan membuat soal dengan beragam tipe (PG, uraian, isian singkat), mengatur batas waktu, serta melakukan analisis hasil secara otomatis. Kegiatan ini mendorong terciptanya proses asesmen yang lebih efisien, transparan, dan terdokumentasi dengan baik. Evaluasi berbasis teknologi ini mempermudah guru dalam mengukur capaian belajar dan memberikan umpan balik secara cepat. Selain itu, data hasil evaluasi dapat digunakan sebagai bahan refleksi dan peningkatan mutu pembelajaran.

Sebagai langkah strategis menuju transformasi digital, sekolah mulai mengadopsi sistem LMS, khususnya Google Classroom. Guru dilatih menyusun kelas virtual lengkap dengan materi, tugas, diskusi, serta evaluasi. Penggunaan LMS memberi struktur yang jelas dalam pembelajaran daring dan hybrid, serta memungkinkan pembelajaran berlangsung lebih fleksibel dan terdokumentasi. Sistem LMS memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada siswa secara berulang, memantau kehadiran dan partisipasi, serta mengarsipkan semua aktivitas pembelajaran. Pelaksanaan LMS juga mendorong kolaborasi antar guru dan siswa, serta meningkatkan tanggung jawab siswa terhadap pembelajaran mandiri.

Untuk memastikan keberlanjutan kegiatan digitalisasi pendidikan, disusunlah dokumen pedoman penggunaan e-learning yang berfungsi sebagai panduan resmi bagi seluruh tenaga pendidik di SD Negeri Limbung Puteri. Pedoman ini mencakup prosedur

penggunaan LMS, pembelajaran sinkron dan asinkron, tata cara penilaian digital, etika penggunaan teknologi, serta strategi pengembangan materi ajar berbasis digital. Pedoman disusun bersama guru, disesuaikan dengan konteks lokal sekolah, dan telah diuji coba melalui praktik mengajar. Adanya pedoman ini meningkatkan kepercayaan diri guru dalam mengelola pembelajaran digital, memperkuat budaya digital sekolah, serta memberikan arah yang konsisten dalam pemanfaatan TIK secara berkelanjutan

4. KESIMPULAN

- a) Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan di SD Negeri Limbung Puteri telah berhasil memberikan kontribusi nyata dalam peningkatan kapasitas guru dan siswa dalam menghadapi tuntutan era digital, khususnya dalam konteks pembelajaran berbasis teknologi informasi. Salah satu poin utama adalah pemberian pelatihan intensif kepada guru dan siswa tentang pembuatan materi pembelajaran digital, yang terbukti mampu meningkatkan kemampuan guru dalam merancang bahan ajar yang menarik dan relevan dengan kebutuhan siswa.
- b) Selanjutnya, pengabdian ini juga menekankan pentingnya penggunaan berbagai platform e-learning seperti Google Classroom, Moodle, dan Edmodo. Melalui pelatihan teknis dan praktik langsung, guru dan tenaga pendidik dibekali pemahaman mendalam tentang manajemen kelas digital, mulai dari mengunggah materi, membuat tugas, hingga melakukan penilaian secara daring.
- c) Selain itu, dilakukan pendampingan intensif dalam pembuatan video pembelajaran interaktif, yang dirancang untuk mendorong kreativitas guru sekaligus menjadi media pembelajaran yang menarik bagi siswa. Guru-guru diajarkan menyusun skrip pembelajaran, merekam video, serta melakukan editing sederhana menggunakan aplikasi seperti Kinemaster dan Canva Video. Sementara itu, siswa dilibatkan dalam proses pembuatan video untuk tugas-tugas pembelajaran.
- d) Dalam aspek peningkatan manajemen pendidikan, pengabdian ini turut berkontribusi pada peningkatan level keberdayaan mitra dari sisi manajerial, terutama dalam menyusun dan menerapkan sistem pembelajaran yang berbasis digital.
- e) Kegiatan ini juga berhasil memperkuat manajemen pembelajaran melalui penerapan sistem pembelajaran berbasis Learning Management System (LMS). Dengan fokus utama pada Google Classroom, guru mulai membangun kelas virtual yang mencakup materi, tugas, forum diskusi, dan pelacakan kemajuan siswa. Penerapan LMS ini menjadikan proses pembelajaran lebih sistematis dan memungkinkan guru melakukan monitoring aktivitas siswa secara real-time, bahkan saat pembelajaran tidak dilakukan secara tatap muka.
- f) Kegiatan selanjutnya sebagai bentuk penguatan sistem berkelanjutan, tim pengabdian menyusun dan mensosialisasikan pedoman penggunaan e-learning bagi guru dan tenaga pendidik. Pedoman ini menjadi dokumen rujukan resmi yang memuat prosedur, etika, standar konten, serta mekanisme evaluasi dalam penggunaan teknologi pembelajaran di lingkungan sekolah. Dengan adanya pedoman ini, sekolah memiliki acuan yang jelas untuk menerapkan pembelajaran digital secara konsisten dan terukur.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih disampaikan kepada 1) Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi; 2) Kepala Lembaga Layanan Pendidikan Tinggi Wilayah IX; 3) Pimpinan Perguruan Tinggi Universitas Islam Makassar; 4) Ketua LP2M Universitas Islam Makassar; 5) Kepa Sekolah SD Negeri Limbung Puteri Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa yang telah memfasilitasi dan memberikan arahan dan masukan selama proses pelaksanaan pengabdian masyarakat berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Nainggolan MG, Ayunda R, Wahyuni AH, Antika W. Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran. *J Yudistira Publ Ris Ilmu Pendidik dan Bhs.* 2024;2(3):237–44.
- Tiatri S, Tji J, Ie M, Dinatha Vod, Khotimah Ah. Pelatihan Penggunaan Teknologi Digital Dalam Pembelajaran Stem (Science , Technology , Engineering , And Mathematics) Guna Pemberdayaan Guru Sekolah Dasar. *J Bakti Masy Indones.* 2024;7(3):697–703.
- Yusuf R. Penguatan Kapasitas Guru Dalam Pembelajaran Berbasis Teknologi di Sekolah Dasar Se-Kecamatan Praya Barat Daya Strengthening Teacher Capacity in Technology-Based Learning in Elementary Schools in Praya Barat Daya District , Central Lombok Regency meningkat. *J Abdimas (Journal Community Serv.* 2024;6(3):468–84.
- Dewi AF. Pengaruh Media Pembelajaran Berbantuan Komputer Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital di SMK Negeri Alu. *Transform J Pendidik & Teknologi* [Internet]. 2023;1(1):37–45. Available from: <https://ejurnal.nobel.ac.id/index.php/transform/article/view/4149%0Ahttps://ejurnal.nobel.ac.id/index.php/transform/article/download/4149/2241>
- Baso F, Ma'ruf AMA. Penerapan Jaringan 5G Dalam Pengembangan Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar Hingga Tingkat Menengah. *Indones Technol Educ J* [Internet]. 2023;1(2):78–82. Available from: <https://journal.diginus.id/index.php/ITEJ/index>
- Sri Wahyuni NS. Kegiatan Pengabdian Mahasiswa: Menjalin Kolaborasi Untuk Meningkatkan Kesejahteraan Masyarakat Terkhusus Di Bidang Pendidikan. *J Ilm Pgsd Fkip Univ Mandiri.* 2016;10:1–23.
- Puspa Widayastuti. Efektivitas Blended Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan Di Indonesia: Meta Analisis Studi. *J Pendidik Tek Dan Voksalional.* 2022;5:44–50.
- Hidayatullah Aa, Abdul M, Khoirudin R. Peran Orang Tua Milenial Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Di Era Digital. *J Pendidik Guru Madarasa Ibtidaiyah.* 2024;75–81.
- Fakhruddin AM, Putri LO, Sudirman P, Annisa RN, As R. Efektivitas LMS (Learning Management System) untuk mengelola pembelajaran jarak jauh pada satuan pendidikan. *Pendidikan.* 2022;6(2):1–8.
- Meilinda V. Dampak Platform E-Learning terhadap Keterlibatan Siswa dan Prestasi Akademik The Impact of E-Learning Platforms on Student Engagement and Academic Achievement. *J mentari.* 2025;3(2):157–67.
- Akhmalia NL, Suana W, Maharta N. Efektivitas Blended Learning Berbasis LMS dengan Model Pembelajaran Inkuiiri pada Materi Fluida Statis terhadap Penguasaan Konsep Siswa. *JIPFRI (Jurnal Inov Pendidik Fis dan Ris Ilmiah).* 2018;2(2):56–64.
- Hidajat, Susilowati W. Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran,. Pengaruh Pengguna Miniat Mob Terhadap Prestasi Belajar Mat. 2018;3(2):14–22.
- Fitriani, R., & Suryani, N. (2023). *Comparative Study of LMS Platforms for Primary School Teachers in Indonesia: Google Classroom, Moodle, and Edmodo.* Journal of Digital Education and Learning, 11(1), 44–55.
- Imran, M. C., Marzuki, M., Sasabobe, L., Jubhari, Y., & Sujarwo, S. (2025). DeepL Translate can be a scaffold to speaking fluency: Technology Acceptance Model (TAM). *EDULEC : Education, Language, and Culture Journal,* 5(1), 56–66. <https://doi.org/10.56314/edulec.v5i1.302>.

- Mahmud, M., & Alimuddin, M. (2022). *Digital-Based Assessment System for Elementary School Teachers: A Model of Efficient Learning Evaluation*. Journal of Learning Assessment and Innovation, 10(3), 88–99.
- Putri, R. A., & Marzuki, S. (2022). *Digital Learning Materials in Primary School: Teachers' Readiness and Challenges*. International Journal of Educational Development, 92, 102628.
- Sari, M. A., & Rahmawati, I. (2023). *Optimizing Google Classroom as a Learning Management System in Indonesian Elementary Schools*. Journal of Digital Pedagogy, 12(1), 25–36.
- Susanti, D., & Hamidah, R. (2022). *Developing Interactive Learning Videos for Elementary Students Using Simple Applications*. Journal of Educational Multimedia and Technology, 9(2), 95–107.
- Yusuf, M., & Nurhaliza, I. (2024). *The Development of E-learning Guidelines for Elementary Schools: Empowering Teachers in the Digital Age*. International Journal of Instructional Technology and Education Studies, 14(1), 41–53.