

## **Pelatihan Aplikasi *Learning Tools* untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran *Hybrid* di Sekolah Dasar**

Hendratno<sup>1\*</sup>, Yoyok Yermiandhoko<sup>2</sup>, Wiryanto<sup>3</sup>, Heru Subrata<sup>4</sup>, Nurul Istiq'faroh<sup>5</sup>, Sri Kantina<sup>6</sup>

<sup>1-6</sup> Universitas Negeri Surabaya Indonesia

\*Penulis koresponden, email:hendratno@unesa.ac.id

Diterima: 03-04-2023

Disetujui: 11-05-2023

---

---

### **Abstrak**

Penguasaan ICT oleh guru merupakan suatu keharusan karena jika tidak maka guru akan tertinggal jauh dan itu akan menyulitkan profesi guru. *Learning tools* yang dimaksudkan dalam kegiatan pelatihan ini meliputi penguasaan *word wall* (aplikasi dalam bentuk kuis edukasi interaktif), *peardeck* (game edukasi), *story line* (membuat buku cerita, komik digital). Metode pelatihan yang dilaksanakan adalah pelatihan dan pendampingan oleh Tim PKM Unesa untuk guru-guru sekolah dasar. Langkah pelatihan berikut: (1) Memberikan pemahaman awal mengenai pentingnya aplikasi *learning tools*, (2) memberi contoh penggunaan *learning tools* dalam pembelajaran, (3) melatih/praktik pemanfaatan *learning tools*, (4) memberikan praktik langsung pemanfaatan *learning tools* dalam pembelajaran, dan (5) menyebarkan angket tentang pelaksanaan pelatihan ke peserta. Program pelatihan memberikan banyak kebermanfaatan, seperti: (1) meningkatkan efektivitas pembelajaran, (2) mengoptimalkan pengalaman pembelajaran siswa, (3) meningkatkan kompetensi digital dan kreativitas guru, (4) serta membantu mengatasi hambatan dalam penggunaan teknologi untuk pembelajaran, (5) sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa.

**Kata Kunci:** pelatihan, sekolah dasar, aplikasi *learning tools*, kualitas pembelajaran hybrid

### **Abstract**

Teachers must master information and communication technology (ICT) because the lack of it will cause them to fall behind, making the teaching profession challenging. The training activity focuses on three learning tools, namely word wall, peardeck, and storyline. The steps involved in this training include: (1) Providing initial understanding of the importance of learning tool applications, (2) giving examples of how to use learning tools in teaching, (3) practicing the utilization of learning tools, (4) providing mentoring and direct practice in the use of learning tools in teaching, and (5) distributing questionnaires about the training implementation to the participants. The training program provides many benefits, such as: (1) increasing the effectiveness of teaching, (2) optimizing students' learning experience, (3) improving teachers' digital competence and creativity, (4) helping to overcome obstacles in using technology for teaching, (5) ultimately improving student learning outcomes.

**Keywords:** training, elementary school, learning tools application, hybrid learning quality

---

---

## Pendahuluan

Pembelajaran dalam jaringan (daring) dalam dua tahun terakhir menjadi pembelajaran primer di sekolah-sekolah di Indonesia (Putra dan Malini 2022; Chusna et al, 2020; Tasmini 2022). Pembelajaran daring menuntut guru aktif dan menguasai *information communication, and technology* (ICT) secara komprehensif tidak hanya dalam tataran teoretis, melainkan secara praktis pragmatis (Anggorowati 2023; Idris et al. 2023; Nihayah dan Habibullah 2023; Bassar et al 2021). Salah satu yang penting untuk dikuasai oleh guru adalah pemanfaatan *learning tools* untuk pembelajaran di kelas yang dilaksanakan secara *hybrid* (Wahyuni et al. 2022). Hal ini penting dilakukan mengingat pembelajaran *hybrid* adalah salah satu alternatif jawaban di tengah kondisi pandemik ke arah endemik pada masa mendatang. Pembelajaran *hybrid* menuntut adanya variasi aplikasi yang digunakan oleh guru-guru sekolah dasar.

Variasi yang ditawarkan dalam penguasaan ICT untuk guru adalah pemanfaatan aplikasi berbasis ICT misalnya aplikasi *wordwall* (aplikasi dalam bentuk kuis edukasi interaktif), *peardeck* (game edukasi), *story line* (membuat buku cerita, komik digital, dll). *Wordwall* merupakan aplikasi online yang dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai media pembelajaran yang bervariasi, meliputi permainan dan kuis interaktif (Purnamasari et al. 2022). Selain itu aplikasi ini dapat dimanfaatkan sebagai alternatif penilaian berbasis daring yang menarik bagi siswa. *Wordwall* menjadi pilihan tepat bagi guru, karena mudah digunakan, tersedia versi tidak berbayar, dan menyediakan beragam *template* yang siap pakai, dan guru hanya perlu menyesuaikan dengan topik serta materi pembelajaran, kemudian merancang isinya (Purnamasari 2022). Guru tidak terlalu dituntut untuk memahami aplikasi secara teknis, sehingga *wordwall* ini sangat cocok dimanfaatkan oleh guru dengan kemampuan penguasaan ICT yang sederhana. *Wordwall* sangat tepat dimanfaatkan sebagai permainan edukasi (*game*) sebagai variasi skenario pembelajaran, upaya penguatan terkait

materi ajar, dan sebagai kuis/instrumen untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran. *Wordwall* dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran game edukasi seperti kuis, matchmaking, pairing, anagram, pengacakan kata, pencarian kata, pengelompokan, dan lain sebagainya (Oktariyanti & Frima 2021).

Game dimainkan terutama untuk hiburan, kesenangan, tetapi juga dapat berfungsi sebagai sarana pelatihan, pendidikan, dan simulasi (Angela & Gani 2016). Tools selanjutnya yaitu *pear deck*. *Pear deck* merupakan salah satu media pembelajaran interaktif yang berbasis *add-on* di *google slides* yang berfungsi untuk membuat materi presentasi lebih menarik (Ulfa 2020). Fitur *pear deck* ini dapat di download secara manual dan dapat digunakan langsung di *google slides* yang sudah dibuat. Pada dasarnya *pear deck* ini bermanfaat untuk mengoptimalkan media *google slides* agar dapat lebih menyenangkan dan interaktif (Nurjanna 2021). Siswa dapat berinteraksi dan memberikan tanggapan langsung pada slide presentasi yang disampaikan oleh pendidik. Menariknya lagi, respon yang sudah diisi oleh siswa dapat disimpan dan dibagikan kembali kepada siswa. Selain itu *pear deck* juga dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan kuis interaktif yang menarik (Fakhriah 2022). *Pear deck* juga menyediakan berbagai template yang dapat digunakan dan disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Seperti *multiple choice questions* (pertanyaan pilihan ganda), *numerical response* (menunjukkan suatu hasil dengan diagram), *open ended* (pertanyaan dengan jawaban beragam dari siswa), *draggable and drawable* (dapat memberi label dan gambar di *slides* presentasi). Fitur ini sangat mudah digunakan dan tidak perlu menginstal software tambahan dan menariknya lagi dapat digunakan secara gratis. Dengan menggunakan fitur *pear deck* dalam proses pembelajaran bisa dilakukan secara sinkron dan asinkron. Siswa dan pendidik dapat berinteraksi pada slide presentasi secara langsung (sinkron) via *google meet* atau *zoom meeting* sehingga bisa langsung ditampilkan hasil pekerjaan siswa. Atau jika ditugaskan di luar jam kelas masih bisa dipantau oleh pendidik (asinkron) (Fitriani 2020).

*Articulate Storyline* merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif dengan konten yang berupa gabungan

dari teks, gambar, grafik, suara, animasi dan video (Setyaningsih et al 2020). Aplikasi ini sangat cocok untuk guru dan siapa saja yang ingin membuat media/aplikasi berbasis web/android dengan mudah, cukup dengan kemampuan dasar membuat media menggunakan *Ms PowerPoint* (Husna 2022). Kelebihan dari *Articulate storyline* ini dapat dijalankan pada berbagai platform, yaitu pada perangkat berbasis windows dan Android (Dewi et al. 2021). Ukuran file yang dihasilkan melalui aplikasi ini relatif kecil sehingga mudah dijalankan pada perangkat android.

Mitra pada kegiatan PKM yang diselenggarakan oleh TIM PKM Unesa adalah guru-guru di kabupaten Mojokerto yang tergabung dalam Kelompok Kerja Guru (KKG). Permasalahan mitra adalah masih ada guru yang belum menguasai pembelajaran daring dengan segala permasalahannya. Penggunaan ICT yang belum maksimal merupakan salah satu kendala mengapa pelaksanaan daring tidak lancar. Meskipun demikian, tidak semua guru di kabupaten Mojokerto mengalami permasalahan tersebut. Guru-guru kreatif dan inovatif yang mengikuti guru penggerak sebagai salah satu upaya pemerintah yang laur biasa bahkan sudah menguasai ICT dengan baik. Guru-guru ini tidak menjadi sasaran pelatihan dan di antara mereka akan diajak berkolaborasi untuk melatih teman sejawat agar dapat berbagi pengalaman dan pengetahuan.

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi oleh mitra, maka beberapa solusi dapat diberikan untuk mengatasi masalah tersebut. Pertama, pentingnya pengenalan tentang *learning tools*, agar guru dapat menggunakannya secara efektif dalam kelas. Kedua, guru-guru sekolah dasar perlu diberikan pelatihan tentang pemanfaatan aplikasi *learning tools* yang mudah dan sederhana. Adanya pemanfaatan *learning tools* dapat membantu guru untuk lebih efektif dalam mengajar di kelas hybrid (Simarmata, Sibarani, dan Silalahi 2019). Ketiga, guru juga perlu diberikan ruang gerak yang lebih luas untuk menghasilkan perangkat pembelajaran berbasis ICT yang dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran. Terakhir, guru perlu lebih kreatif dalam menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis android atau sejenisnya sebagai jawaban atas tantangan masa mendatang. Dengan menerapkan solusi tersebut, diharapkan

mitra dapat mengatasi permasalahan dan meningkatkan kualitas pembelajaran di masa depan.

Dengan demikian untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh mitra terkait pentingnya learning tools untuk guru, maka diadakan program PKM berupa pemberian pelatihan kepada guru mengenai aplikasi learning tools yang mudah dan efektif. Program ini diharapkan dapat memberikan ruang gerak yang lebih luas kepada guru untuk menghasilkan perangkat berbasis ICT untuk pembelajaran, serta membuka daya kreasi guru untuk menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis android atau sejenisnya.

### **Metode**

Pelatihan dilakukan untuk guru Sekolah Dasar se-Kabupaten Mojokerto dengan jumlah peserta maksimal 20 orang. Meskipun peserta hanya 20 orang namun tindak lanjut kegiatan bisa berimbas pada peserta lainnya melalui KKG dan rumpun-rumpun kelompok lainnya yang memungkinkan terjadinya diseminasi dan proses pengimbasan kegiatan ke sub-subkelompok yang disepakati. Metode yang dilakukan adalah tutorial untuk orang dewasa yang dilakukan oleh dosen Program Studi Magister Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya. Kegiatan dilaksanakan dalam waktu yang telah direncanakan (tutorial dan praktik kurang lebih memakan waktu 5 jam). Selanjutnya dilakukan pendampingan secara daring sehingga memenuhi syarat pelatihan minimal 32 jp. Proses transfer IPTEK yang dilakukan oleh Tim PKM dilakukan melalui beberapa tahapan. Prinsip pendekatan dan inovasi yang akan diterima oleh mitra harus melalui proses mendengarkan, memahami, mencoba, mengevaluasi, menerima, dan melaksanakan. Upaya yang dilakukan tim PKM untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi oleh mitra berupa pelatihan langsung disertai dengan praktik penggunaan aplikasi.

Metode praktik dalam kegiatan pengabdian masyarakat terdiri dari tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap persiapan, koordinasi antara tim dosen pengabdian masyarakat dengan Ketua KKG Jenjang Sekolah Dasar se-Kabupaten Mojokerto dilakukan untuk menyusun rencana kegiatan. Selanjutnya, surat undangan dikirim kepada guru mitra

sebagai peserta pelatihan. Jadwal pelaksanaan pelatihan dan pembimbingan ditentukan bersama dengan mitra dan materi pelatihan disusun sesuai dengan kebutuhan. Persiapan alat dan bahan pelatihan dilakukan bersama-sama dengan mitra. Pada tahap pelaksanaan, dilakukan pre-tes untuk mengukur pengetahuan awal guru mitra tentang penguasaan *learning tools* sebagai perangkat penting dalam pembelajaran di kelas. Selanjutnya, dilakukan pendalaman materi tentang *learning tools* meliputi jenis-jenis aplikasi yang akan dilatihkan. Guru mitra didampingi dalam pemanfaatan aplikasi seperti *word wall*, *peardeck*, dan *storyline*. Kegiatan pelatihan didokumentasikan untuk evaluasi dan perbaikan di masa yang akan datang. Dengan mengikuti tahapan tersebut, diharapkan kegiatan pengabdian masyarakat dapat memberikan manfaat yang optimal bagi guru mitra dan kualitas pembelajaran di kelas.

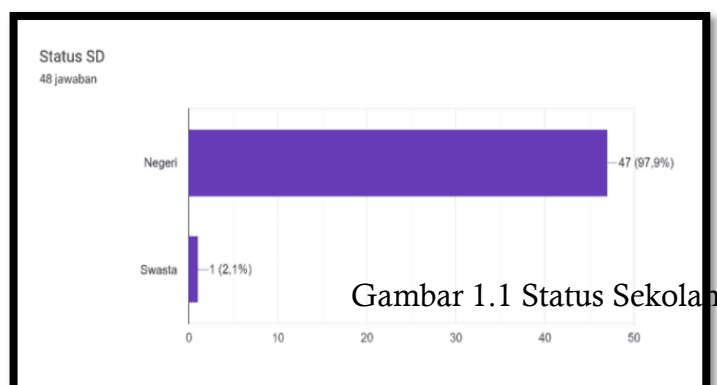
Post test untuk mengukur keberhasilan pelatihan penguasaan *word wall* (aplikasi dalam bentuk kuis edukasi interaktif), *peardeck* (game edukasi), *story line* (membuat buku cerita, komik digital). Seminar hasil dan unjuk kerja penguasaan *word wall* (aplikasi dalam bentuk kuis edukasi interaktif), *peardeck* (game edukasi), *story line* (membuat buku cerita, dan komik digital). Selanjutnya adalah tahapan evaluasi pelaksanaan kegiatan. Tahapan ini penting dilakukan sebagai upaya refleksi dan tindaklanjut terhadap kegiatan yang direncanakan, dilaksanakan, dan dievaluasi. Adapun tahap evaluasi meliputi: 1) Hasil pendampingan, guru mampu melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi yang dilatihkan dengan baik dan sekaligus mengembangkannya dalam pembelajaran inovatif, 2) Minimal 80% peserta tidak terkendala dalam melaksanakan pembelajaran melalui aplikasi yang dilatihkan.

### **Hasil dan Pembahasan**

Hasil penyebaran angket membuktikan bahwa program pelatihan pemanfaatan aplikasi *learning tools* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran *hybrid* di sekolah dasar sangat penting dan dibutuhkan oleh guru-guru. Pelatihan ini dapat memberikan banyak manfaat bagi guru, siswa, dan proses pembelajaran secara keseluruhan. Berikut ini adalah hasil angket yang

disebarkan kepada peserta melalui google form untuk mengetahui seberapa besar antusiasme, pemahaman, minat, dan semua hal yang berkaitan dengan presentasi narasumber dalam menyajikan materi pemanfaatan *learning tools* dalam pembelajaran di sekolah dasar.

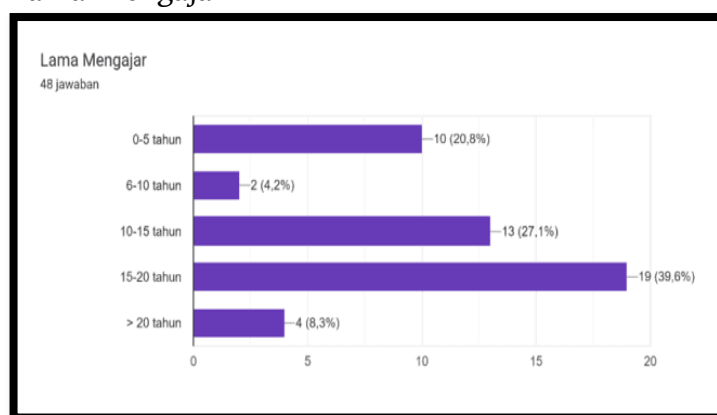
Gambar 1.  
Status Sekolah



Gambar 1.1 Status Sekolah

Hasil Angket yang disebarakan kepada peserta kegiatan ini didapatkan informasi bahwa peserta kegiatan workshop ini diikuti oleh guru-guru SD negeri dan swasta. Peserta dari SD negeri berjumlah 47 orang atau 97.9%. Sedangkan peserta dari SD swasta satu orang peserta atau 2.1%. Jumlah peserta yang banyak tersebut karena memang undangannya melalui Dinas Pendidikan Kabupaten Mojokerto yang dalam hal ini direkomendasikan oleh K3S sehingga guru-guru dipilih oleh K3S tersebut.

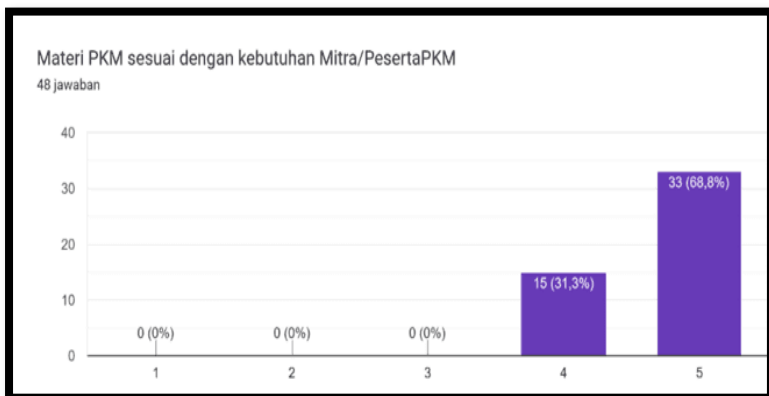
Gambar 2.  
Lama Mengajar



Masa kerja guru perlu diketahui agar didapatkan simpulan mengenai pengalaman guru dalam mengajar/terlibat dalam pengajaran yang tentunya berpengaruh pada kompetensi secara menyeluruh. Berdasarkan data lama mengajar, didapatkan hasil angket guru yang mengajar 0-5 tahun sebanyak

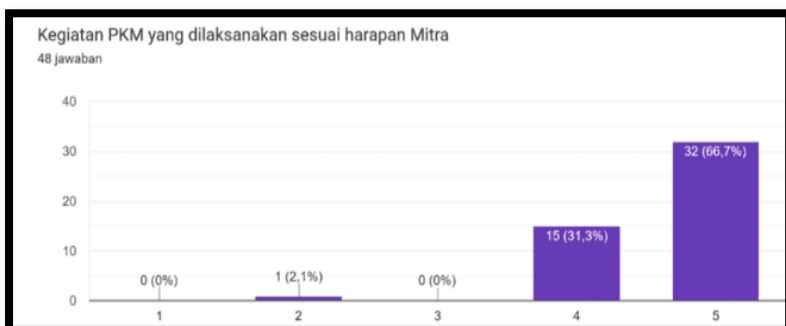
20.8% atau 10 orang guru. Masa kerja 6-10 tahun sebanyak 4.2% atau 2 orang guru. Masa kerja 10-15 tahun sebanyak 27.1% atau 13 orang. Masa kerja 15-20 tahun sebanyak 39.6% atau 19 orang. Sedangkan masa kerja lebih dari 20 tahun sebanyak 8.3% atau 4 orang.

Gambar 3.  
Materi PKM



Materi tentang penguasaan teknologi yang harus dimiliki oleh guru kebanyakan memberikan dampak positif kepada peserta. Antusiasme peserta sangat tinggi ketika mengikuti kegiatan ini. Hal ini terbukti dengan adanya 68.8% atau 33 orang peserta memberikan penilaian maksimal untuk kegiatan ini. Sedangkan peserta lainnya 31.3% atau 15 orang di antaranya memberikan penilaian baik untuk kegiatan ini. Dengan demikian 100% peserta menganggap bahwa materi pelatihan ini sangat relevan dan sesuai dengan kebutuhan mitra. Oleh karena itu sebagian besar di antara peserta menginginkan kegiatan lanjutan yang relevan dengan materi PKM.

Gambar 4  
Implementasi Kegiatan PKM

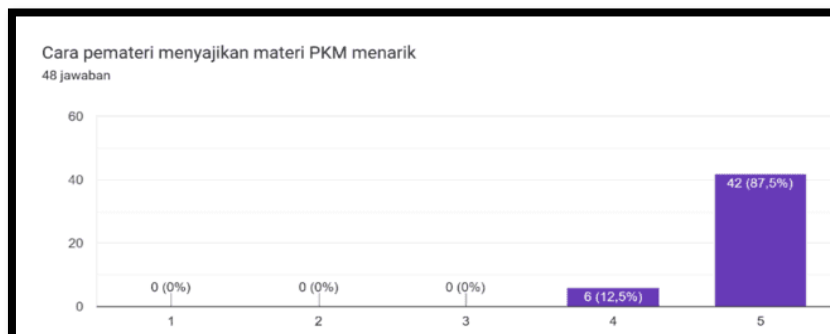


Kegiatan PKM yang dilaksanakan sesuai dengan harapan peserta PKM. Hal ini terbukti dengan pemberian penilaian untuk butir pertanyaan ini dengan nilai sangat tinggi dan tinggi. Hampir semua peserta menyatakan bahwa PKM



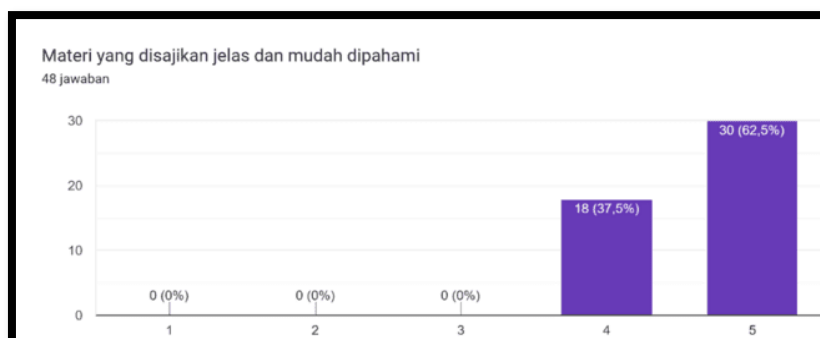
seperti inilah yang harusnya dilakukan oleh perguruan tinggi karena dapat dirasakan secara langsung kemanfaatannya.

Gambar 5.  
Penyajian Materi



Dari empat narasumber dalam kegiatan PKM ini 87.5% atau 42 orang peserta menyatakan sangat puas dan sangat tertarik dengan penyajian materi. Sedangkan 12.5% atau 6 orang lainnya menyatakan kegiatan PKM ini menarik. Ini berarti bahwa kegiatan PKM ini dapat dikatakan sangat berhasil. Tidak ada satupun peserta yang mengeluh tentang penyajian materi oleh narasumber. Hal ini disebabkan oleh kualitas narasumber yang sangat ahli di bidang ilmu masing-masing.

Gambar 6.  
Memahaman Materi



Materi yang disajikan jelas dan mudah dipahami. Pelaksana PKM (narasumber) menyampaikan materi yang sangat praktis dan mudah dipahami oleh peserta. Sebelum kegiatan pelatihan sudah diedarkan angket mengenai penguasaan ICT oleh peserta dan penyamaan persepsi mengenai materi yang disajikan. Hal ini dilakukan agar kegiatan berjalan dengan baik dan peserta akan dapat menerapkannya secara praktis juga. Pemahaman materi yang mudah tersebut disampaikan oleh peserta melalui angket yang diisi peserta

dengan memberikan penilaian tinggi dan sangat tinggi untuk butir pertanyaan penyajian jelas dan mudah dipahami yaitu 62.5% dan 37.5%.

Gambar 7.  
Kepuasan mitra



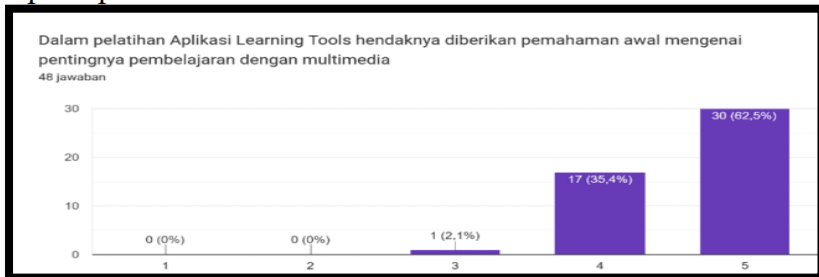
Berdasarkan tingkat kepuasan peserta terdapat 68.8% atau 33 orang peserta merasa sangat puas terhadap kegiatan pelatihan PKM ini. Peserta yang merasa puas ada 31.3% atau 15 orang peserta. Tidak ada yang merasa tidak puas terhadap kegiatan pelatihan ini. Bahkan peserta menginginkan kegiatan yang serupa dalam waktu yang lebih lama untuk materi-materi yang berhubungan dengan penguasaan ICT bagi guru sekolah dasar.

Gambar 8.  
Kesediaan partisipasi



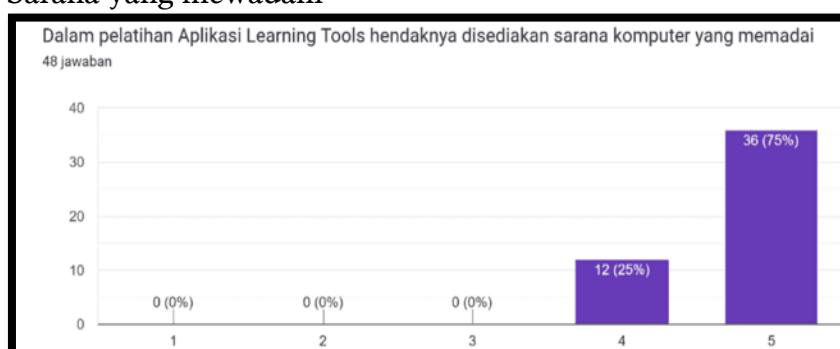
Jika kegiatan ini dilanjutkan dengan kegiatan lain yang berhubungan semua peserta akan mengikutinya dengan baik. Ini merupakan pengalaman penting bagi peserta dan masukan berarti bagi narasumber.

Gambar 9.  
Apersepsi



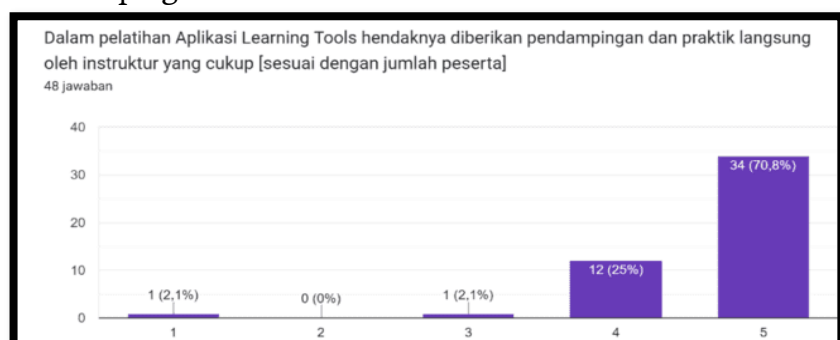
Sebelum kegiatan PKM memang selayaknya diberikan pemahaman awal kepada peserta. Namun oleh karena diasumsikan bahwa peserta sudah memahami dengan baik materi aplikasi learning tools dan tinggal menerapkan dalam pembelajaran, maka pelaksana/narasumber tidak melakukannya. Dalam hal seperti ini peserta tetap membutuhkan pemahaman awal karena mereka menganggap bahwa materinya sama sekali baru.

Gambar 10.  
Sarana yang memadai



Semua peserta menghendaki disediakan sarana computer yang memadai untuk mendukung kegiatan pelatihan learning tools. Namun demikian, oleh karena tidak semua peserta membawa perangkat computer (laptop) maka narasumber menyikapinya dengan memasang aplikasi pemanfaatan digital musik pada smartphone peserta untuk selanjutnya mempraktikkannya secara langsung. Hasilnya semua peserta dapat menggunakan aplikasi tersebut.

Gambar 11.  
Pendampingan



Fakta menunjukkan bahwa semua peserta melakukan praktik pemanfaatan learning tools sebagai media pembelajaran pada beberapa bidang/muatan pembelajaran. Misalnya penggunaan learning tools untuk pembelajaran musik melalui pengenalan alat musik dan pengenalan nada dasar

sederhana yang diajarkan oleh narasumber. Pengenalan alat musik digital yang sederhana dari aplikasi memudahkan guru melaksanakan pembelajaran yang membutuhkan keterampilan langsung untuk siswa. Guru sebagai peserta baru menyadari bahwa pengenalan alat music dapat melalui aplikasi yang tersedia. Setelah itu selanjutnya diterapkan pada siswa. Terbukti bahwa pengenalan aplikasi kepada guru dan siswa dapat menimbulkan efek positif bagi gairah siswa belajar alat music melalui aplikasi.

Gambar 12.  
Alat pendukung



Peserta menghendaki adanya pemahaman awal terhadap materi yang disajikan narasumber. Permasalahan komunikasi dengan panitia menyebabkan materi tidak bisa disebarkan lebih awal. Di samping itu peserta terkadang enggan untuk mempelajari lebih dulu materinya sehingga informasi awal tidak segera diolah untuk dijadikan bahan pelatihan. Namun demikian kendala ini sudah bisa diatasi karena materi yang disajikan disederhanakan oleh narasumber. Pelatihan lebih banyak disajikan dalam banyak hal yang bersifat praktis.

Gambar 12.  
Kondisi Pelatihan *Learning Tools*



Program pelatihan pemanfaatan aplikasi *learning tools* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran hybrid di sekolah dasar memiliki kebermanfaatan yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Pelatihan ini dapat membantu guru untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran dan meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai aplikasi dan platform *learning tools* yang tersedia.

Program pelatihan pemanfaatan aplikasi *learning tools* memiliki banyak kebermanfaatan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran hybrid di sekolah dasar. Pertama, program ini dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai aplikasi dan platform *learning tools* yang tersedia. Hal ini akan memungkinkan guru untuk memperluas media dan metode pembelajaran yang digunakan, sehingga dapat menyesuaikan dengan kebutuhan siswa dan meningkatkan efektivitas pembelajaran. Kedua, program ini juga dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik bagi siswa dan mendorong partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini akan membantu siswa untuk lebih terlibat dan tertarik dalam pembelajaran, sehingga meningkatkan hasil belajarnya. Selain itu, program pelatihan ini juga dapat meningkatkan kompetensi digital dan kreativitas guru dalam pembelajaran. Dengan meningkatkan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran, maka guru dapat menghasilkan pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa (Susilo dan Sofiarini, 2020). Selanjutnya, program pelatihan ini juga dapat membantu guru untuk mengatasi hambatan-hambatan yang muncul dalam penggunaan teknologi dalam pembelajaran dan meningkatkan kemampuannya dalam memilih aplikasi dan platform yang tepat untuk pembelajaran. Dengan demikian, program pelatihan pemanfaatan aplikasi *learning tools* dapat memberikan manfaat yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran hybrid di sekolah dasar.

Hal ini sejalan dengan studi yang dilakukan oleh Wijayanto & Istianah (2017), penggunaan aplikasi *learning tools* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik. Selain itu, program pelatihan dapat membantu guru untuk lebih menguasai teknologi

dan meningkatkan kompetensi digital mereka, yang juga merupakan salah satu faktor penting dalam pembelajaran hybrid (Ichsan et al. 2020).

Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Deebom dan Zite (2016) juga menunjukkan bahwa pelatihan pemanfaatan teknologi dapat membantu guru untuk mengembangkan kreativitas mereka dalam pembelajaran dan memfasilitasi proses pembelajaran yang lebih interaktif dan partisipatif. Selain itu, pelatihan dapat membantu guru untuk mengatasi hambatan-hambatan yang muncul dalam penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

Dengan adanya kebermanfaatan-kebermanfaatan tersebut, program pelatihan pemanfaatan aplikasi learning tools dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar dan mempersiapkan siswa untuk masa depan yang semakin digital. Program pelatihan pemanfaatan aplikasi learning tools dapat memberikan banyak kebermanfaatan bagi guru dan siswa dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Disamping kebermanfaatan program pelatihan yang telah diperoleh, dalam pelatihan ini ditemukan beberapa kendala. Kendala yang ditemukan pada program pelatihan pemanfaatan aplikasi *learning tools* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran *hybrid* di sekolah dasar diantaranya yaitu adanya jaringan internet yang tidak stabil serta platform yang mengalami kendala untuk diinstal di beberapa laptop peserta. Hal tersebut dapat diatasi dengan adanya buku panduan yang diberikan agar dapat dilakukan secara fleksibel.

## **Penutup**

Kegiatan PKM yang dilaksanakan oleh tim Unesa di Kabupaten Mojokerto Jawa Timur dengan topik pemanfaatan media ICT untuk guru sekolah dasar berjalan dengan baik dan lancar. Antusiasme peserta sangat tinggi sehingga kegiatan ini dapat ditindaklanjuti dengan kegiatan pelatihan tahap berikutnya. Berdasarkan angket yang disebarakan setelah kegiatan pelatihan didapatkan hasil dari dua aspek, yaitu pelaksanaan PKM dan pelatihan pemanfaatan ICT untuk pembelajaran. Kedua jenis angket yang disebarakan melalui google form didapatkan hasil yang baik dan sangat baik.

Secara keseluruhan kegiatan PKM berdasarkan angket yang diisi oleh peserta dikategorikan sangat baik sebagaimana yang dideskripsikan di atas.

Program pelatihan pemanfaatan aplikasi *learning tools* di sekolah dasar memberikan banyak kebermanfaatan seperti meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai aplikasi dan *platform learning tools*, memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa, meningkatkan kompetensi digital dan kreativitas guru dalam pembelajaran, meningkatkan hasil belajar siswa, dan membantu guru mengatasi hambatan-hambatan dalam penggunaan teknologi dalam pembelajaran serta meningkatkan kemampuan mereka dalam memilih aplikasi dan *platform* yang tepat.

Saran untuk program PKM selanjutnya dapat menambahkan materi pelatihan tentang bagaimana mengintegrasikan aplikasi *learning tools* dengan kurikulum pembelajaran dan membuat rencana pembelajaran yang terstruktur dan terorganisir dengan menggunakan aplikasi *learning tools*. Dalam PKM selanjutnya, dapat memperluas cakupan pelatihan dengan mengajak lebih banyak peserta dari sekolah lain di Kabupaten Mojokerto atau kabupaten/kota lain di Jawa Timur untuk meningkatkan akses dan penyebaran informasi tentang aplikasi *learning tools* di kalangan guru sekolah dasar.

### **Ucapan Terima Kasih**

Terima kasih disampaikan pada Direktur Pascasarjana Unesa beserta jajarannya. Ucapan yang sama juga disampaikan kepada Tim PKM yang dari awal sampai akhir dapat melaksanakan PKM dengan kerjasama TIM, serta mitra PKM Guru-guru SD se-Kabupaten Mojokerto.

### **Daftar Pustaka**

- Afidah, Mar'atul, Wahyuni Sri, Rikizaputra Rizkizaptra, dan Sahputri, Desi Nori. 2022. "Pendampingan Menggunakan Google Form Untuk Identifikasi Miskonsepsi Siswa Dalam Pembelajaran Hybrid Learning." *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(6), 1434–1439. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v6i6.10459>
- Angela, Winda, dan Gani Abdu. 2016. "Rancang Bangun Game Edukasi Berbasis Web Dan Android Menggunakan Adobe Flash Cs5 Dan Action Script 3.0." *IJIS - Indonesian Journal On Information System*, 1(2), 78. <https://doi.org/10.36549/ijis.v1i2.19>

- Anggorowati, Yuratin Dewi. 2023. "Penggunaan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Untuk Peningkatan Prestasi Belajar Bahasa Inggris." *Asas Wa Tandhim: Jurnal Hukum, Pendidikan Dan Sosial Keagamaan* 2(1):69–82. doi: 10.47200/AWTJHPSA.V2I1.1376.
- Bassar, Agus Samsul, Ruswandi Uus, dan Erihadiana Mohamad. 2021. "Pendidikan Islam: Peluang dan Tantangan di Era Global dan Multikultural." *J-PAI: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 8(1), 63–75. <https://doi.org/10.18860/jpai.v8i1.9577>
- Deebom, Mtormabari Tambari, dan Zite Baridoolenu Ngor. 2016. "Effectiveness of information communication technology (ICT) in teaching and learning in public senior secondary schools in Ogoni area," *Rivers State. International Journal of Education and Evaluation*, 2(4), 18–26.
- Dewi, Ika Parma, Sofya Rani, dan Huda Asrul. 2021. *Membuat Media Pembelajaran Inovatif Dengan Aplikasi Articulate Storyline 3*. UNP Press.
- Fakhriah, Lia, Pramadi Ading, dan Listiawati Milla. 2022. "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Google Slide Berbantu Aplikasi Pear Deck pada Materi Sistem Pertahanan Tubuh." *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(1), 15–21. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i1.1473>
- Fatimah, U. N. 2021. "Pengembangan E-LKPD (Elektronik – Lembar Kerja Peserta Didik ) Interaktif Menggunakan Google Slide With Pear Deck Dengan Raden Intan Lampung." *Layanan Perpustakaan UINRIL Referensi*, 1–58. <http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/17097>
- Husna, Millah Nahdah. 2022. "Tutorial pembuatan media aplikasi articulate storyline 3 untuk pembelajaran di SD." *Nautical: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 1(2), 41-48.
- Ichsan, I. Z., Rahmayanti, H., Purwanto, A., Sigit, D. V., Kurniawan, E., Dewi, A. K., Wirdianti, N., Hermawati, F. M., & Marhento, G. 2020. "Covid-19 Dan E-Learning: Perubahan Strategi Pembelajaran Sains Dan Lingkungan Di SMP." *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 6(1), 50. <https://doi.org/10.22219/jinop.v6i1.11791>
- Idris, Muhamad, Suroyo Suroyo, Yus Alvar Saabighoot, dan Houtman Houtman. 2023. "Pengaruh Model Pembelajaran Berbantuan Multimedia Terhadap Hasil Belajar Matematika." *Nuansa Akademik: Jurnal Pembangunan Masyarakat* 8(1):35–44. doi: 10.47200/JNAJPM.V8I1.1351.
- Nihayah, Hamidatun, dan M. Romadlon Habibullah. 2023. "Pendampingan Penyusunan Soal Evaluasi Pembelajaran Berbasis Digital Bagi Para Guru Madrasah Aliyah Islamiah Malo Bojonegoro." *Nuansa Akademik: Jurnal Pembangunan Masyarakat* 8(1):151–62. doi: 10.47200/JNAJPM.V8I1.1572.
- Oktariyanti, D., Frima, A., & Febriandi, R. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi Wordwall Tema Indahnya Kebersamaan pada Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4093–4100. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1490>
- Puji Asmaul Chusna, & Ana Dwi Muji Utami. 2020. "Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Peran Orang Tua Dan Guru Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Daring Anak Usia Sekolah Dasar." *Premiere : Journal of Islamic Elementary Education*, 2(1), 11–30. <https://doi.org/10.51675/jp.v2i1.84>



- Putra, Aji Permana, dan Hema Malini. 2022. "Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) Saat Dan Pasca Pandemi Covid-19." *Intersections* 7(1):39–47. doi: 10.47200/INTERSECTIONS.V7I1.1138.
- Setyaningsih, S., Rusijono, R., & Wahyudi, A. 2020. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia." *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 20(2), 144–156. <https://doi.org/10.30651/didaktis.v20i2.4772>
- Simarmata, Janner, Sibarani Choms Gary Ganda Tua, dan Silalahi Tauada. 2019. *Pengembangan Media Animasi Berbasis Hybrid Learning*. Yayasan Kita Menulis.
- Sulfi Purnamasari, Fika Rahmanita, Soffi Soffiatun, Wiwit Kurniawan, F. A. F. 2020. "Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall." *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 177–180.
- Susilo, Agus, dan Sofiarini Andriana. 2020. "Peran Guru Sejarah dalam Pemanfaatan Inovasi Media Pembelajaran." *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 4(2), 79-93.
- Tasmini, Tasmini. 2022. "Peningkatan Minat Dan Hasil Belajar Subtema Kegiatan Di Sore Hari Melalui Whatsapp Group Dengan Pendampingan Orang Tua." *Asas Wa Tandhim: Jurnal Hukum, Pendidikan Dan Sosial Keagamaan* 1(2):121–36. doi: 10.47200/awtjhpsa.v1i2.1145.
- Wijayanto, Erwin, dan Istianah Farida. 2017. "Pengaruh penggunaan media game edukasi terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN Kajartengguli Prambon Sidoarjo." *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(3), 254411.

