



# Pelatihan Pemanfaatan Teknologi Informasi sebagai Strategi Pengembangan Motivasi Guru dalam Meningkatkan Pembelajaran

M. Adnan Nur<sup>1(\*)</sup>, Respaty Namruddin<sup>2</sup>, Seni Arsia<sup>3</sup>, Nurilmiyanti Wardhani<sup>4</sup>,  
Nur Idil Fitri Idris<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Universitas Handayani Makassar

<sup>5</sup>Politeknik LP3I Makassar

## Article Info

### Article history:

Received : 12 Des 2023

Revised : 15 Des 2023

Accepted: 15 Jan 2024

### Keywords:

Learning; Information  
Technology; Canva; Powtoon;  
ChatGPT

## ABSTRACT

Technological developments require teaching staff to adapt to avoid gaps in information and digital technology knowledge between teaching staff and students because this gap can affect the success of the teaching and learning process. This training was carried out to increase the knowledge and abilities of teaching staff in the field of information technology. This activity begins with the planning stage by determining the needs and location of implementation. This activity was carried out at the YPKK Limbung Vocational School, Gowa Regency. In the preparation stage, the material is prepared based on needs, namely discussing learning strategies using information technology and using the Canva, Powtoon and ChatGPT applications. The target participants for this training are 40 people consisting of teaching staff and education staff. Evaluation is carried out through discussions and questions and answers at each material session. Based on the results of the activity, 38 participants attended. Participants were very enthusiastic about taking part in the training which could be seen from the participants' activeness in discussions and questions and answers. It is hoped that the discussion of topics related to the use of information technology will be able to increase the knowledge and abilities of teaching staff in using technology, especially in the teaching and learning process.

(\*) Corresponding Author: [adnan@handayani.ac.id](mailto:adnan@handayani.ac.id)

**How to Cite:** Nur, M. A., Namruddin, R., Arsia, S., & Wardhani, N. (2024). Pelatihan Pemanfaatan Teknologi Informasi sebagai Strategi Pengembangan Motivasi Guru dalam Meningkatkan Pembelajaran. *Pelita: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 4 (1): 24-27.

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi memberikan dampak terhadap berbagai bidang termasuk bidang pendidikan. Salah satu bentuk dampak tersebut adalah perubahan perilaku kerja. Teknologi informasi memberikan pengaruh positif berupa peningkatan perilaku kerja inovatif secara signifikan (Elshifa, Dwi Anjarini, and Jamaludin Kharis 2020). Dalam bidang pendidikan, tenaga pengajar dituntut untuk dapat beradaptasi dengan perkembangan teknologi seiring dengan mudahnya pengaksesan informasi oleh pembelajar atau murid. Hal ini untuk menghindari adanya *gap* pengetahuan teknologi informasi dan digital antara tenaga pengajar dan murid. *Gap* ini dapat mempengaruhi keberhasilan proses belajar dan mengajar (Juliane et al. 2017). Penyajian materi pelajaran yang menarik serta interaktif mendorong perhatian siswa untuk lebih antusias dalam mengikuti proses belajar mengajar dan salah satu metode dalam menerapkannya dapat memanfaatkan berbagai perangkat teknologi baik perangkat keras maupun perangkat lunak.

Perangkat lunak untuk membuat materi pembelajaran digital telah tersedia di internet dengan berbagai *platform*. Materi pembelajaran yang menggunakan media digital merupakan salah satu bentuk pemanfaatan teknologi informasi yang efektif dan efisien dalam proses belajar mengajar (Anam, Mulasi, and Rohana 2021). *Platform* dalam menyusun modul pembelajaran menyediakan berbagai fitur multimedia seperti *canva* dan *powtoon*. Kedua *platform* ini sangat



umum digunakan dalam penyusunan e-modul karena kemudahan pengaksesan dan penggunaannya (Maulana Baihaqi et al. 2023)(Hanipah and Saputra 2022). Selain pemanfaatan *tools* dalam membuat *e-modul*, penggunaan perangkat lunak kecerdasan buatan juga dapat meningkatkan kreativitas dan motivasi tenaga pengajar seperti *chatGPT*. Peran *chatGPT* dalam menyajikan kebutuhan informasi dapat membantu penyusunan perencanaan pembelajaran yang lebih efektif(Teknologi et al. 2023)(Serdianus and Saputra 2023). Namun, disisi lain pemanfaatan perangkat lunak seperti *chatGPT* atau sejenisnya juga dapat menurunkan motivasi belajar siswa dalam belajar khususnya dalam menganalisis dan memahami topik pelajaran tertentu karena kemudahan mencari jawaban ketika pemberian latihan atau tugas. Kondisi seperti ini juga membutuhkan inovasi bagi guru dalam penyampaian dan pemberian latihan atau tugas agar siswa termotivasi untuk mempelajari, menganalisis dan memahami topik pembelajaran.

Tenaga pengajar dituntut untuk dapat beradaptasi dengan berbagai dampak yang dihasilkan dari perkembangan teknologi. Salah satu sekolah yang mengalami kondisi tersebut adalah SMKS YPKK Limbung yang bertempat pada kabupaten Gowa provinsi Sulawesi Selatan. Tim pengabdian masyarakat Universitas Handayani Makassar mengadakan pelatihan pemanfaatan teknologi informasi pada SMKS YPKK Limbung untuk memberikan motivasi dan arahan kepada guru dalam menggunakan dan mengintegrasikan berbagai *tools* yang tersedia di internet dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Pelatihan ini meliputi penyajian materi strategi mengajar dengan memanfaatkan teknologi untuk memberikan motivasi guru dalam mengajar. Selain itu, pelatihan penggunaan *tools* juga diberikan yang meliputi penggunaan aplikasi *Canva*, *Powtoon* untuk membuat bahan ajar serta *ChatGPT* untuk membantu guru dalam menyusun bahan ajar.

## **METODE**

Pengabdian masyarakat yang dilaksanakan pada SKMS YPKK Limbung ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan yaitu:

1. Tahap Perencanaan  
Tahap ini meliputi observasi lokasi pelaksanaan pengabdian dan penentuan materi pelatihan. Sekolah yang menjadi target adalah Sekolah Menengah Atas dan Sekolah Menengah Kejuruan. Terdapat beberapa sekolah yang menjadi target pelaksanaan kegiatan. Observasi dan wawancara dilakukan terhadap sekolah tersebut. Setelah menentukan sekolah yang menjadi target berdasarkan kebutuhan, kesediaan peserta dan waktu yang tersedia, selanjutnya menentukan materi pelatihan yang sesuai untuk dilaksanakan.
2. Tahap Persiapan  
Persiapan meliputi penyusunan materi pelatihan yang terdiri atas strategi mengajar dengan memanfaatkan teknologi informasi, modul pelatihan *canva*, modul pelatihan *powtoon* dan modul penggunaan *chatGPT*.
3. Tahap Pelaksanaan  
Pelaksanaan kegiatan bertempat pada ruangan Aula SMKS YPKK Limbung. Target peserta kegiatan ini terdiri atas 40 peserta yang terdiri atas tenaga pengajar dan tenaga kependidikan. Kegiatan dilaksanakan satu hari dengan empat sesi materi. Untuk sesi pertama dijalankan dengan metode ceramah dan tanya jawab. Untuk sesi selanjutnya dilaksanakan dengan praktek dan diskusi.
4. Tahap Evaluasi  
Evaluasi pelaksanaan kegiatan diterapkan dengan melakukan diskusi, tanya jawab dan latihan kepada peserta untuk mengetahui tingkat pemahamannya terhadap materi pelatihan yang diberikan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kegiatan ini merupakan bentuk pengabdian masyarakat yang dilaksanakan oleh tim pengabdian dari Universitas Handayani Makassar dan Polinas LP3I Makassar. Pelaksanaan



pengabdian dilakukan pada senin 26 Juni 2023 bertempat di Aula SMKS YPKK Limbung Kabupaten Gowa. Peserta yang hadir pada pelatihan ini berjumlah 38 orang yang terdiri atas tenaga pengajar dan tenaga kependidikan. Kegiatan ini diawali dengan pemberian materi terkait strategi mengajar dengan memanfaatkan teknologi informasi. Sesi ini dijalankan dengan metode ceramah dan tanya jawab oleh peserta. Berikut dokumentasi sesi yang pertama.



Gambar 1. Dokumentasi Pelaksanaan Sesi Pertama

Sesi ini berlangsung selama 90 menit dan antusiasme peserta cukup tinggi yang ditandai dengan keaktifan peserta dalam diskusi dan tanya jawab. Materi yang diberikan meliputi paradigma pembelajaran dalam era teknologi 4.0, tantangan dalam pemanfaatan teknologi informasi dan strategi menghadapi tantangan tersebut. Sesi berikutnya pelatihan penggunaan tools *canva*, *powtoon* dan *chatGPT* untuk membantu para tenaga pengajar dalam menyusun bahan ajar. Pada sesi pelatihan penggunaan tools, beberapa peserta yang tidak memiliki laptop menggunakan perangkat mobile untuk mempraktekan penggunaan *tools*.



Gambar 2. Dokumentasi Pelatihan Penggunaan *Tools*

Pada materi pelatihan penggunaan Canva, sekitar 30% dari peserta telah menggunakan tools tersebut dalam membuat bahan ajar. Tools alternatif selain canva juga diberikan yaitu powtoon. Kedua tools ini memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing sehingga peserta tertarik mengikuti panduan penggunaan tools tersebut. Pelatihan dimulai dengan melakukan registrasi pada kedua aplikasi tersebut. Selanjutnya pemaparan dan pemberian contoh penggunaan fitur aplikasi. Contoh yang diberikan berupa pembuatan bahan ajar sederhana dengan memanfaatkan beberapa fitur yang *free* untuk digunakan.

Pembahasan terakhir pada sesi pelatihan adalah *ChatGPT*. Materi yang diberikan meliputi trik dalam menggunakan aplikasi dan bagaimana aplikasi tersebut dapat membantu dalam menyusun rencana pembelajaran dan bahan ajar. Dari 3 aplikasi yang diberikan, ChatGPT yang paling menarik perhatian peserta karena kemampuan aplikasi ini dalam memberikan jawaban dan *generate* penjelasan atau uraian dari pertanyaan maupun pernyataan yang diberikan.



Gambar 3. Dokumentasi pelatihan penggunaan ChatGPT

## PENUTUP

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini terlaksana sesuai dengan perencanaan. Peserta antusias mengikuti pelatihan ini yang terlihat pada keaktifan dalam diskusi dan tanya jawab. Topik yang dibahas pada pelatihan ini diharapkan mampu memberikan pengetahuan dan kemampuan tambahan dalam penggunaan teknologi untuk mendukung proses belajar mengajar disekolah yang lebih interaktif dan efektif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anam, Khairul, Syibrans Mulasi, and Syarifah Rohana. 2021. "Efektifitas Penggunaan Media Digital Dalam Proses Belajar Mengajar." *Genderang Asa: Journal of Primary Education* 2(2): 76–87.
- Elshifa, Aria, Ari Dwi Anjarini, and Aghus Jamaludin Kharis. 2020. "Pengaruh Quality of Work Life Dan Penggunaan Teknologi Informasi Terhadap Perilaku Kerja Inovatif Dosen Yang Dimediasi Komitmen Organisasi (Studi Pada Dosen Politeknik Pusmanu Pekalongan)." *Economicus* 13(2): 189–200.
- Hanipah, Ani, and Erwin Rahayu Saputra. 2022. "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Powtoon Pada Mata Pelajaran IPA Di Kelas IV." *PEDAGOGIK (JURNAL PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR)* 10(1): 57–63.
- Juliane, Christina, Arry A Arman, Husni S Sastramihardja, and Iping Supriana. 2017. "Digital Teaching Learning For Digital Native; Tantangan Dan Peluang." *Jurnal Ilmiah Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi* 3(2): 29–35.
- Maulana Baihaqi, Wiga et al. 2023. "Pemanfaatan Canva Dan Powtoon Untuk Peningkatan Kualitas Video Pembelajaran Bagi Guru Sekolah Dasar." *Society : Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat* 3(2): 99–108.
- Serdianus, Serdianus, and Tjendanawangi Saputra. 2023. "Peran Artificial Intelligence ChatGPT Dalam Perencanaan Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0." *Masakan: Ilmu Sosial dan Pendidikan* 3(1): 1–18.
- Teknologi, Institut, Bisnis Muhammadiyah, Polewali Mandar, and Arfah Sahabuddin. 2023. "ChatGPT: Sebuah Transformasi Cara Belajar Mahasiswa Studi Kasus: Mahasiswa ITBM Polman Di Kabupaten Polewali Mandar." *Jurnal e-bussiness Institut Teknologi dan Bisnis Muhammadiyah Polewali Mandar* 3(1): 65–73. <http://journal.itbmpolman.ac.id/index.php/e-bussiness/article/view/63> (December 11, 2023).