

[SNA 09]

Peningkatan Literasi Digital Pada Kompetensi Sosial Emosional melalui Pembuatan Media Pembelajaran Interatif Berbasis *Nearpod* Bagi Guru Sekolah Dasar

Aldina Eka Andriani^{1*}, Sri Sulistyorini¹, Siti Maryatul Kiptiyah¹

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi,
Universitas Negeri Semarang, Jl. Raya Beringin, Semarang, 50244
Email Penulis Korespondensi: aldinaekaandriani@mail.unnes.ac.id

Abstract

Teachers need to utilize technology in communicating their lessons to students through Information and Communication Technology (ICT)-based learning media in the classroom to adapt to students' various learning preferences. However, teachers often experience challenges or obstacles in using ICT-based learning media. The purpose of this service was to provide knowledge and improve digital literacy for teachers through training and assistance. The approach adopted included lectures and active discussion sessions. In this activity, the first achievement was the fulfillment of the objectives to provide knowledge and increase digital literacy. Second, there was a satisfactory achievement of the planned material at large. Third, there was a significant increase in the understanding of digital literacy related to using Nearpod-based interactive learning media, especially in the implementation of social-emotional competencies. This can be seen from the comparison between pretest and posttest scores, where there was an increase in overall scores from 53.42% to 83.14% for elementary school teachers involved in the Teacher Activity Community (KKG) of the Wijaya Kusuma Cluster.

Keywords: *Digital Literacy; Social-Emotional Competence; Nearpod; Intelligence Tutoring System*

Abstrak

Guru perlu memanfaatkan teknologi dalam mengkomunikasikan materi pelajaran kepada siswa melalui media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di ruang kelas agar dapat mendukung berbagai preferensi belajar siswa. Meskipun demikian, guru seringkali mengalami tantangan atau kendala dalam menggunakan media pembelajaran berbasis TIK. Tujuan kegiatan pengabdian yang dilakukan untuk memberikan wawasan pengetahuan dan meningkatkan literasi digital bagi guru melalui pelatihan dan pendampingan penggunaan. Pendekatan yang diadopsi mencakup penyampaian materi melalui ceramah dan sesi diskusi aktif. Dari pelaksanaan kegiatan pengabdian, capaian yang pertama adalah tercapainya tujuan dari workshop berupa pemberian wawasan pengetahuan dan peningkatan literasi digital. Kedua, pencapaian yang memuaskan terhadap materi yang telah direncanakan secara umum. Ketiga, peningkatan signifikan dalam pemahaman literasi digital terkait pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis Nearpod, khususnya dalam implementasi kompetensi sosial emosional pada kurikulum merdeka. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata pretest dan posttest, yang meningkat dari 53,42% menjadi 83,14% pada Guru Sekolah Dasar yang terlibat dalam Komunitas Kegiatan Guru (KKG) Gugus Wijaya Kusuma.

Kata kunci: *Literasi Digital; Kompetensi Sosial Emosional; Nearpod; Intelligence Tutoring System*

1. PENDAHULUAN

Tatanan baru dalam era modern ini memiliki dampak terhadap karakter individu, termasuk para siswa. Menyesuaikan diri dengan tuntutan kecakapan abad 21 sambil tetap mempertahankan profil pelajar Pancasila bukan hal yang mudah. Siswa diharapkan dapat mengembangkan kecakapan abad 21, seperti kemampuan belajar dan berinovasi, keterampilan menggunakan teknologi komunikasi, serta kemampuan untuk memberikan kontribusi positif kepada masyarakat. Selain itu, mereka juga perlu menjaga profil pelajar Pancasila yang mencakup aspek-aspek penting, termasuk keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, bermoral mulia, sikap berkebhinekaan global, kemandirian, kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan semangat gotong royong.

Dengan adanya perubahan tatanan yang terjadi di masyarakat, guru harus mampu meningkatkan kompetensinya dalam inovasi pembelajaran. Kemampuan guru untuk merancang pembelajaran yang dapat menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi komunikasi dan informasi menjadi suatu keharusan, yang tercermin dalam bentuk *intelligence tutoring system* melalui seminar, webinar, *workshop*, dan pengembangan diri lainnya. Tidak hanya peningkatan kompetensi guru, tetapi juga keterampilan dalam merancang pembelajaran, termasuk pemilihan media yang sesuai, juga memiliki dampak signifikan terhadap keberhasilan proses pembelajaran (Susanto, 2021).

Pendidikan sebagai usaha untuk membawa siswa menuju pencapaian akademik, seharusnya mampu menciptakan suasana belajar yang menarik, yang tujuannya dapat dipahami oleh siswa dan proses ini dilakukan dengan memadukan pengembangan potensi pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Oleh karena itu, pendidikan tidak bisa dianggap memadai apabila siswa hanya mengembangkan kemampuan akademiknya semata. Penting juga bagi siswa untuk mengembangkan berbagai aspek lainnya, termasuk aspek sosial dan emosional mereka (Harahap, 2022).

Pembelajaran Sosial Emosional (PSE) adalah proses pembelajaran untuk meningkatkan kesadaran dan kontrol diri, kemampuan komunikasi, dan kolaborasi siswa dan guru untuk memperoleh keterampilan, sikap, dan nilai. Kesadaran diri, pengelolaan diri atau manajemen diri, keterampilan sosial, dan pengambilan

keputusan yang bertanggungjawab adalah lima komponen dari PSE. (Alfiyah, 2022), menyatakan jika dapat memahami dan mengembangkan elemen-elemen ini, mereka akan lebih mampu berinteraksi dengan orang lain, mengelola diri sendiri, dan membuat keputusan yang bijak dalam kehidupan sehari-hari.

Situasi pembelajaran pasca pandemi Covid-19 mengalami dinamika yang signifikan, di mana proses pembelajaran yang awalnya dilakukan secara tatap muka beralih menjadi pembelajaran online (menggunakan jaringan internet), dan kemudian kembali ke model pembelajaran tatap muka. Inovasi pembelajaran selama masa pandemi Covid-19 memperkenalkan paradigma baru bagi lembaga pendidikan dalam memanfaatkan teknologi untuk mengganti pembelajaran tatap muka di kelas (Fuadi, 2021), namun, dalam situasi seperti itu, guru tetap bertanggung jawab sebagai pendidik dengan memastikan bahwa siswa memperoleh informasi dan pengetahuan serta memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Siswa adalah subjek dan objek kegiatan belajar, dan tujuan pengajaran dapat tercapai jika siswa secara aktif berupaya untuk mencapainya.

Dengan mengetahui gaya belajar siswa, pendidik diharapkan dapat mengubah berbagai hal dalam proses pembelajaran. Mereka juga dapat membuat skenario dan metode pembelajaran yang sesuai dengan gaya atau tipe belajar siswa (Musrofi, 2010). Guru dapat menggunakan berbagai strategi pembelajaran, termasuk menyiapkan media yang bervariasi untuk memberikan pengalaman belajar kepada siswa dengan melibatkan musik, bunyi-bunyian, gambar visual, gerak, pengalaman, percakapan, dan aktivitas mereka sendiri.

Kurikulum Merdeka memberi pendidik kebebasan untuk menyediakan pembelajaran berkualitas tinggi yang sesuai dengan kebutuhan dan lingkungan belajar siswa. Guru harus dapat memanfaatkan semua kekuatan dan potensi yang ada untuk menciptakan budaya yang positif di sekolah yang mendukung belajar siswa. Guru harus dapat mengidentifikasi kebutuhan belajar yang berbeda-beda sesuai dengan kebutuhan. Siswa dengan tingkat kesehatan yang baik cenderung mencapai prestasi akademik yang lebih baik, ketahanan stress yang lebih besar, dan keterlibatan sosial yang lebih bertanggung jawab.

Hasil pengamatan di Kelompok Kerja Guru (KKG) Gugus Wijaya Kusuma Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang menunjukkan bahwa pendidik menghadapi kesulitan saat menggunakan media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Kondisi tersebut disebabkan oleh beberapa faktor, termasuk guru yang tidak memahami konsep media pembelajaran di masa pandemi, ketidakmampuan untuk menerapkan aplikasi media online berdimensi Profil Pelajar Pancasila, dan ketidakmampuan guru untuk merancang media pembelajaran secara optimal.

Guru belum sepenuhnya mengoptimalkan pemanfaatan teknologi sebagai sumber media pembelajaran berbasis TIK untuk meningkatkan pengetahuan dan pengalaman belajar siswa. Akibatnya, hasil belajar siswa menjadi kurang baik. Temuan ini sejalan dengan (Khoir, 2020) (Qistina, 2019), yang menyatakan bahwa jenis media yang dipilih dan metode pembelajaran yang diterapkan mempengaruhi efektifitas proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus dapat memanfaatkan teknologi untuk menyampaikan pelajaran melalui media pembelajaran berbasis TIK di kelas untuk mengadopsi berbagai gaya belajar siswa.

Gaya belajar seseorang terdiri dari cara mereka menyerap, mengatur, dan mengolah informasi (Potrer et al., 2015). Ada tiga gaya belajar: gaya belajar visual (pelajar *visual*), gaya belajar auditif (pelajar *auditory*), dan gaya belajar kinestetik (pelajar *kinesthetic*) (Rusman, 2012), masing-masing gaya belajar memberikan penekanan yang berbeda, tetapi kombinasi dari ketiganya sangat efektif. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian materi dan informasi, serta dapat meningkatkan proses dan hasil belajar siswa (Salsabila, 2020).

Pilihan media pembelajaran juga harus mempertimbangkan materi yang diajarkan dan kebutuhan guru dan siswa. e-Media adalah salah satu jenis media di era saat ini. (Musfiqon, 2012) menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran sangat penting untuk keberhasilan pembelajaran. Semua elemen pembelajaran saling mendukung dan berhubungan satu sama lain. Berbagai elemen pembelajaran sangat berhubungan, termasuk guru, strategi, materi, media, bahan ajar, siswa, dan sumber daya pendukung.

Keberhasilan pembelajaran dapat dipengaruhi oleh pemilihan media yang tepat. (Mustika, 2015), menyatakan bahwa peran media sangat penting dan menentukan dalam membantu guru

dan siswa dalam pembelajaran.. Pada dasarnya, media berfungsi sebagai perantara yang menghubungkan informasi (materi pembelajaran) dari berbagai sumber belajar. Guru menggunakan media sebagai penyalur pesan dan siswa sebagai penerima pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan yaitu media pembelajaran interaktif *Nearpod*.

Aplikasi Nearpod, sebuah aplikasi untuk pembelajaran online dan offline, memungkinkan interaksi antara guru dan siswa baik secara langsung maupun tidak langsung. Aplikasi ini menyajikan berbagai fasilitas belajar termasuk papan interaktif, dinding diskusi, soal evaluasi, simulasi materi interaktif, dan berbagai jenis media, seperti virtual reality 3D, VR, dan video (Minalti, 2021), kemudahan pada aplikasi ini membuat siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran, membuat siswa lebih aktif, dan membuat guru lebih mudah melacak kemajuan setiap siswa (Delacruz, 2014).

(Mahadewi, 2020), menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar dan membuat lebih mudah bagi siswa untuk memahami apa yang mereka pelajari. Selain itu, aplikasi juga memberikan dukungan kepada guru untuk membuat presentasi materi yang menarik, lebih cepat dan lebih mudah dipahami oleh siswa. Aplikasi Nearpod dapat digunakan siswa dengan perangkat apa pun, dan mereka dapat berinteraksi selama pembelajaran (Perez, 2017).

Atas dasar uraian masalah yang ditemukan dan diungkap oleh mitra, perlu dilakukan pelatihan dalam bentuk **workshop** untuk meningkatkan literasi teknologi pendidikan melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK agar terwujud peserta didik berdimensi Profil Pelajar Pancasila. Untuk itu, tim Pengabdian Masyarakat memfasilitasi para guru di Tingkat Sekolah Dasar yang menjadi bagian dari KKG Gugus Wijaya Kusuma melalui pelatihan dan pendampingan dengan tema “Penguatan *Intelligence Tutoring System* Pada Kompetensi Sosial Emosional Melalui Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Nearpod Bagi Guru Sekolah Dasar”.

2. METODE

Pengabdian masyarakat diwujudkan melalui pelaksanaan *workshop*. Kegiatan pengabdian ini melibatkan beberapa langkah, termasuk pretest sebelum pelatihan dan pendampingan. Selanjutnya, materi disampaikan melalui metode ceramah, diikuti oleh sesi diskusi dan tanya jawab. Langkah selanjutnya melibatkan demonstrasi untuk memperkuat pemahaman dalam penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Nearpod. Proses ini didukung oleh pendampingan dan pengarahan selama kegiatan, serta *post-test* setelah pelatihan. Terakhir, penugasan diberikan sebagai tindak lanjut dari pendampingan dalam rangka kegiatan pengabdian masyarakat. Semua tahap ini dirancang untuk memberikan manfaat optimal bagi para peserta dan memperkuat literasi digital mereka.

Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian masyarakat ini terdiri dari dua tahap. Tahap pertama diselenggarakan secara luring pada hari Kamis, 27 Juli 2023, mulai pukul 12.30 hingga 17.00 WIB, di SDN Wates 01, Ngaliyan, Kota Semarang. Kemudian, tahap kedua dilaksanakan pada hari Kamis, 3 Agustus 2023, secara daring melalui platform WhatsApp Group sebagai upaya pendampingan dalam menyelesaikan tugas.

Langkah Pelaksanaan

Proses teknis pelaksanaan kegiatan oleh tim pengabdian kepada masyarakat mencakup berbagai langkah penting, seperti komunikasi dengan mitra, identifikasi masalah mitra, pengajuan usulan kemitraan, persiapan, perencanaan, dan koordinasi awal, penyusunan instrumen pengabdian, dan survei lokasi pelaksanaan pelatihan. Selanjutnya tahap pelaksanaan kegiatan pelatihan dimulai dengan pembukaan, pretest, dan pelatihan secara luring yang dilaksanakan pada hari pertama. Kemudian, pelatihan dan pendampingan dilanjutkan secara daring selama satu pekan, diikuti oleh pelaksanaan posttest dan penutupan pada pekan kedua. Seluruh proses ini disusun dengan cermat, dan evaluasi kegiatan dilakukan sebagai langkah penilaian terakhir.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk menyediakan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi oleh para guru sekolah dasar yang menjadi mitra dalam pengabdian ini. Mitra kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah para guru sekolah dasar yang tergabung dalam Kelompok Kerja Guru (KKG) Gugus Wijaya Kusuma di Kecamatan Ngaliyan, Kota Semarang. Terdapat delapan sekolah yang menjadi bagian dari kegiatan ini, meliputi SDN Wates 01, SDN Wates 02, SDN Bringin 01, SDN Bringin 02, SDN Gondoriyo, SDN Podorejo 01, SDN Podorejo 02, dan SDN Podorejo 03.

Pengabdian masyarakat diwujudkan melalui pelaksanaan *workshop* dengan tema “Peningkatan Literasi Digital - Intelligence Tutoring System Pada Kompetensi Sosial Emosional melalui Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Nearpod Bagi Guru Sekolah Dasar” dilaksanakan secara luring (pertemuan tatap muka secara langsung) di SDN Wates 01 dan dilanjutkan kegiatan pendampingan serta penugasan secara daring melalui WhatsApp Group (WAG) sebagai bentuk tindak lanjut kegiatan *workshop* pengabdian dengan jumlah peserta sebanyak 35 guru. Sebaran mitra pengabdian sebagai peserta dapat dilihat pada Gambar 1 berikut ini.



Gambar 1. Sebaran Peserta *Workshop* di KKG Gugus Wijaya Kusuma

Pada tahap pertama, kegiatan *workshop* pengabdian dilaksanakan secara tatap muka di SDN Wates 01, Ngaliyan Kota Semarang. Peserta mengikuti kegiatan pendampingan dan pelatihan pada hari Kamis, 27 Juli 2023, dimulai pukul 12.30 WIB hingga selesai. Setelah itu, selama satu minggu, pendampingan dilanjutkan secara daring

dengan memanfaatkan WhatsApp Group dan Google Drive sebagai platform pengumpulan tugas.

Dimulai dengan registrasi peserta, kegiatan *workshop* dilanjutkan dengan sambutan dari Ketua Gugus Wijaya Kusuma Anik Koestiyati, M.Pd., dan Ketua Pengabdian Aldina Eka Andriani, S.Pd., M.Pd. Acara ditutup dengan doa. Sebelum mendapatkan pelatihan dan pendampingan, para peserta *workshop* menjalani tes pra-praktik pada pukul 13.40–14.00 WIB untuk mengukur pengetahuan dan kemampuan awal mereka tentang literasi digital. Kegiatan pelatihan ini mencakup pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis Nearpod untuk guru sekolah dasar dan presentasi materi tentang penerapan kompetensi sosial emosional dalam kurikulum merdeka.

Pada *workshop* pertama, materi disampaikan dari pukul 14.00 hingga 15.00 WIB dengan paparan materi “Implementasi Kompetensi Sosial Emosional dalam Kurikulum Merdeka” dengan Dr. Sri Sulistyorini, M.Pd. sebagai narasumber pertama. Tujuan dari presentasi materi ini adalah untuk membantu peserta *workshop* memahami bagaimana komponen kompetensi sosial emosional dapat dimasukkan ke dalam kurikulum merdeka. Komponen-komponen ini termasuk kesadaran diri, manajemen diri, kesadaran sosial, keterampilan berelasi, dan pengambilan keputusan yang bertanggung jawab. Kegiatan paparan materi dari narasumber pertama dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Pemaparan Materi oleh Narasumber Pertama Dr. Sri Sulistyorini, M.Pd.

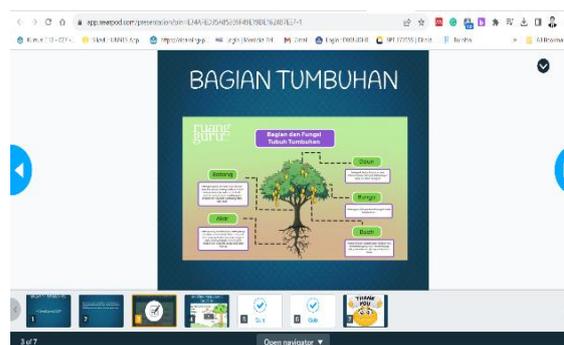
“Peningkatan Literasi Digital-Intelligence Tutoring System Melalui Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Nearpod Bagi Guru Sekolah Dasar” adalah materi kedua yang disampaikan oleh Aldina Eka Andriani, S.Pd., M.Pd. yang dapat dilihat pada Gambar 3 dibawah ini.



Gambar 3. Pemaparan Materi oleh Narasumber Kedua Aldina Eka Andriani, S.Pd., M.Pd.

Kegiatan dilanjutkan dengan sesi diskusi, tanya jawab dan pemberian tugas kepada peserta. Selanjutnya, kegiatan *workshop* tahap pertama diakhiri dengan pemberian posttest kepada peserta untuk mengetahui peningkatan literasi digital.

Untuk membantu peserta menyelesaikan tugas yang diberikan, tahap kedua workshop dilaksanakan secara online pada hari Kamis tanggal 3 Agustus 2023 melalui grup WhatsApp. Peserta dapat mengirimkan dan mengumpulkan tugas melalui link Google Drive yang dikirim ke grup WhatsApp. Selanjutnya, narasumber pertama dan kedua meninjau tugas dan memberikan koreksi. Penugasan yang telah dikirimkan oleh peserta dapat dilihat melalui Gambar 4. dibawah ini.



Gambar 4. Produk Hasil Kreativitas Peserta *Workshop*

Hasil evaluasi awal peserta *workshop* pengabdian terdokumentasi dalam Tabel 1.

Tabel 1. Hasil *Pre-test* Peserta *Workshop*

Rentang Nilai	Jumlah peserta	Keterangan
0-50	18	Sangat Kurang
51-60	12	Kurang
61-70	5	Cukup
71-80	0	Baik
81-100	0	Sangat Baik

Selain menyediakan narasumber untuk *workshop*, Tim Pengabdian juga melibatkan tiga mahasiswa untuk mendukung pelaksanaan kegiatan pengabdian, baik secara tatap muka maupun daring. Peran ketiga mahasiswa mencakup pelaksanaan *pre-test* dan *post-test*, dokumentasi, serta keterlibatan dalam kelengkapan administratif sepanjang tahapan sebelum, selama, dan setelah kegiatan pengabdian. Selama pelatihan, ketiga mahasiswa memperhatikan peserta dengan memfokuskan pada aspek sikap kreatif, kooperatif, dan mandiri.

Hasil evaluasi akhir peserta *workshop* pengabdian terdokumentasi dalam Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Posttest Peserta *Workshop*

Rentang Nilai	Jumlah peserta	Keterangan
0-50	2	Sangat Kurang
51-60	3	Kurang
61-70	4	Cukup
71-80	10	Baik
81-100	16	Sangat Baik

Pembahasan

Bagi guru-guru sekolah dasar yang tergabung dalam KKG Gugus Wijaya Kusuma Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang, *workshop* kegiatan pengabdian kepada masyarakat cukup berhasil. Tiga faktor dapat digunakan untuk mengukur keberhasilan ini yaitu pencapaian tujuan kegiatan *workshop* pengabdian, pencapaian tujuan materi yang telah direncanakan, dan peningkatan tingkat literasi digital peserta *workshop*.

Secara keseluruhan, tujuan kegiatan *workshop* tercapai dalam hal peningkatan wawasan pengetahuan dan literasi digital melalui pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis Nearpod melalui pendampingan dan pengarahan. Selain itu, penerapan lima komponen Kompetensi Sosial Emosional pada Kurikulum Merdeka telah tercapai. Hal ini ditunjang dengan pemberian buku panduan “Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Nearpod Untuk Meningkatkan Literasi Digital-*Intelligence Tutoring System* Pada Kompetensi Sosial Emosional Bagi Guru Sekolah Dasar” kepada para peserta. Pengukuran pencapaian juga dilakukan berdasarkan kualitas tugas para peserta menggunakan aplikasi Nearpod, di samping tingkat kepuasan peserta setelah mengikuti kegiatan *workshop*.

Secara umum, target materi yang direncanakan pada kegiatan *workshop* melalui pendampingan dan pengarahan pembuatan media pembelajaran berbasis Nearpod yang menerapkan kompetensi sosial emosional dan gaya belajar peserta didik, tercapai. Materi pendampingan diberikan secara keseluruhan baik melalui buku panduan maupun melalui kegiatan pada tahap pertama. Pemanfaatan buku panduan telah membantu peserta mencapai tujuan belajar mereka. Penggunaan modul pendamping atau buku panduan dianggap sebagai sarana efektif yang mendukung individu dalam mencapai tujuan belajar mereka (Andriani, 2023), hal yang sama diungkapkan (Ramdani, 2022), bahwa konten atau isi dari sebuah buku panduan menjadi sangat relevan bagi guru, terutama ketika berhadapan dengan keterbatasan atau situasi yang serba terbatas.

Materi dalam buku panduan terdiri dari, Pendahuluan mengenai “Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Nearpod Untuk Meningkatkan Literasi Digital-*Intelligence Tutoring System* Pada Kompetensi Sosial Emosional bagi Guru Sekolah Dasar”, panduan untuk guru sekolah dasar tentang cara pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis Nearpod, serta adanya lembaran khusus evaluasi untuk memperdalam pemahaman materi dan peningkatan literasi digital bagi peserta.



Gambar 5. Hasil Pretest Pengetahuan dan Literasi Digital Peserta *Workshop*

Hasil *pre-test* pengetahuan dan literasi digital peserta menunjukkan pengetahuan awal peserta *workshop* berada pada nilai rata-rata 53,42% dengan kategori sangat kurang. Hal ini diuraikan dengan jumlah persentase 52% sebanyak 18 peserta dengan kategori sangat kurang, kemudian 35% sebanyak 12 peserta dengan kategori kurang, dan 13% sebanyak 5

peserta dengan kategori cukup memahami materi. Gambar 5 menunjukkan hasil penilaian *pre-test* peserta.

Antusiasme peserta dalam mengikuti workshop atau pelatihan cukup tinggi. Materi Implementasi Kompetensi Sosial Emosional pada Kurikulum Merdeka sangat menarik bagi peserta dan sangat membantu guru dalam mengelola kelas. Selain pelatihan, media pembelajaran interaktif berbasis Nearpod sangat membantu peserta membuat media pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar siswa. Para peserta pelatihan menunjukkan sikap kooperatif dengan memaksimalkan kesempatan untuk meningkatkan keterampilan mereka, menghargai kontribusi dan pendapat satu sama lain, serta menyelesaikan tugas secara mandiri dan tepat waktu.

Setelah materi dan pelatihan diberikan, dilanjutkan dengan pemberian posttest untuk mengetahui sejauh mana terjadi peningkatan pengetahuan dan literasi digital para peserta. Adapun hasil analisis dari posttest peserta workshop ditunjukkan melalui Gambar 6 dibawah ini.



Gambar 6. Hasil Posttest Pengetahuan dan Literasi Digital Peserta Workshop

Berdasarkan Gambar 6, hasil *post-test* peserta workshop menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan dan literasi digital peserta pada nilai rata-rata 83,14 dengan kategori sangat baik dalam pemahaman materi. Hal ini diuraikan dengan jumlah persentase 46% atau sebanyak 16 peserta dengan kategori sangat baik, kemudian 29% atau sebanyak 10 peserta dengan kategori baik, selanjutnya 12% atau sebanyak 4 peserta dengan kategori cukup, 8% atau sebanyak 3 peserta dengan kategori kurang, dan 5% atau sebanyak 2 peserta dengan kategori sangat kurang.

Peningkatan pengetahuan dan literasi digital peserta workshop dapat dilihat dari peningkatan nilai rata-rata pretest dan posttest dari 53,42% menjadi 83,14% sehingga terdapat peningkatan sebesar 29,72%. Hal ini diperkuat dengan

menurunnya persentase kategori sangat kurang dari 52% menjadi 5%.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat, terdapat sejumlah hal yang dapat disimpulkan dari pelaksanaan workshop tentang pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis Nearpod untuk menguatkan literasi digital-*intelligence tutoring system* bagi guru sekolah dasar. Pertama, tujuan dari workshop telah tercapai, yaitu memberikan wawasan pengetahuan dan meningkatkan literasi digital. Kedua, tujuan dari materi yang direncanakan secara umum telah tercapai dengan baik. Ketiga, terdapat peningkatan dalam pengetahuan dan literasi digital tentang cara membuat media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod*.

Kegiatan *workshop* pengabdian telah sukses diselenggarakan dan memberikan kontribusi dalam meningkatkan pengetahuan, keterampilan, serta kepercayaan diri para guru sekolah dasar dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod*. Oleh karena itu kegiatan workshop serupa dan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* agar dapat diterapkan diberbagai sekolah supaya tercipta pembelajaran yang menyenangkan, bermakna dan berkualitas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi Universitas Negeri Semarang melalui Program DIPA PNBPN UNNES 2023 yang telah mendukung dan mendanai kelancaran kegiatan ini. Terima kasih juga kepada KKG Gugus Wijaya Kusuma Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang atas izin yang diberikan untuk pelaksanaan kegiatan pengabdian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada seluruh tim pengabdian yang turut membantu dalam pelaksanaan hingga akhir. Tidak lupa, kami mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Negeri Semarang yang telah memfasilitasi kegiatan ini dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfiyah, S., & Muthmainah, M. (2022). Praktik Belajar Mengajar Online Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2863–2873.
- Andriani, A. E., Sulistyorini, S., Kiptiyah, S. M., & Widagdo, A. (2023). Peningkatan kompetensi TIK guru melalui pemanfaatan evaluasi online berbasis project based learning bagi guru sekolah dasar. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(3), 2437–2446.
- Delacruz, S. (2014). Using Nearpod in elementary guided reading groups. *TechTrends*, 58(5), 63–70.
- Fuadi, H., Melita, A. S., Siswadi, S., Jamaluddin, J., & Syukur, A. (2021). Inovasi LKPD dengan Desain Digital Sebagai Media Pembelajaran IPA di SMPN 7 Mataram pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(2), 167–174.
- Harahap, S. N. H., Amalina, M. N., & Khadijah, K. (2022). Metode Pengembangan Sosial Emosi Anak Usia Dini Pada Masa Covid-19. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10(1), 1–6.
- Khoir, H. M., Murtinugraha, R. E., & Musalamah, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Moodle Pada Mata Kuliah Metodologi Penelitian. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil (JPenSil)*, 9(1), 54–60.
- Mahadewi, N. K. N., Ardana, I. M., & Mertasari, N. M. S. (2020). Kemampuan Komunikasi Matematis Melalui Model Reciprocal Teaching Berbantuan Media Interaktif. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 4(2), 338–350.
- Minalti, M. P., & Erita, Y. (2021). Penggunaan Aplikasi Nearpod untuk Bahan Ajar Pembelajaran Tematik Terpadu Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 3 Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 2231–2246.
- Musfiqon, M. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Prestasi Pustaka Publishers.
- Musrofi, M. (2010). *Melesatkan Prestasi Akademik Siswa: Cara Praktis Meningkatkan Prestasi Akademik Siswa tanpa Kekerasan dan tanpa Menambah Jam Belajar*. Pustaka Insan Madani.
- Mustika, Z. (2015). Urgenitas Media Dalam Mendukung Proses Pembelajaran Yang Kondusif. *CIRCUIT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 1(1), 60–73.
- Perez, J. E. (2017). Nearpod. *Journal of the Medical Library Association*, 105(1), 108–110.
- Potrer, B. De, Hernacki, M., & Alwiyah, A. (2015). *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan* (1st ed.). Kaifa Learning.
- Qistina, M., Alpusari, M., Noviana, E., & Hermita, N. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran IPA Kelas IVc SD Negeri 034 Taraibangun Kabupaten Kampar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 160–172.
- Ramdani, Z., Amri, A., Warsihna, J., Anas, Z., Chandra, D. T., Hadiyana, D., & Nurwiansyah, I. (2022). Implementasi Penggunaan Buku Panduan Pembelajaran Dan Penilaian Adaptif Pada Jenjang Smp. *Diseminasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1A), 114–121.
- Rusman, Kurniawan, D., & Riyana, C. (2012). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru* (1st ed.). Rajawali Pers.
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi/JIITUJ*, 4(2), 163–173.
<https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>
- Susanto, T. A. (2021). Pengembangan E-Media Nearpod melalui Model Discovery untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3498–3512.