

## Penguatan Kompetensi Guru SDN 01 Kemuning Dalam Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Digital Dengan Aplikasi Kvisoft di Masa Pasca Pandemi

Nila Prihartanti <sup>1</sup>; Nuha Is'af Rosyidah <sup>2</sup>; Rafika Usi Puspita Kusuma Sari <sup>3</sup>;  
Yasmine Norma Anggraeni <sup>4</sup>; Budhi Setiawan <sup>5</sup>  
<sup>1-5</sup> Universitas Sebelas Maret

E-mail: [nilapriha@student.uns.ac.id](mailto:nilapriha@student.uns.ac.id) <sup>1</sup>; [nuhaisafr@student.uns.ac.id](mailto:nuhaisafr@student.uns.ac.id) <sup>2</sup>;  
[rafikausi@student.uns.ac.id](mailto:rafikausi@student.uns.ac.id) <sup>3</sup>; [yasminenormaa@student.uns.ac.id](mailto:yasminenormaa@student.uns.ac.id) <sup>4</sup>;  
[buset@gmail.com](mailto:buset@gmail.com) <sup>5</sup>

Korespondensi penulis: [nilapriha@student.uns.ac.id](mailto:nilapriha@student.uns.ac.id)

### Article History:

Received : 30 November 2023

Accepted : 13 Desember 2023

Published : 30 Desember 2023

**Keywords:** Kvisoft Application,  
Digital Teaching Materials,  
Learning, Elementary School,  
Technology

**Abstract:** *The transition of the learning process in schools due to the Covid-19 pandemic has changed the order of the learning process. Learning that is carried out online is again carried out offline. This has several obstacles faced by teachers and students, one of which is the use of teaching materials in the learning process. Digital teaching materials are one of the things that teachers should continue to develop in facing learning challenges in the post-pandemic period. This training activity on making digital teaching materials with the Kvisoft application is a solution to these challenges. Service activities are carried out in several stages, namely observation, training, and evaluation. The research was conducted using a qualitative research method with a field research approach. The research approach was carried out with a case study approach on the object of research of teachers at SDN 01 Kemuning. From the results of the research, it was found that teachers at SDN 01 Kemuning had not mastered technology in making digital teaching materials. Then, after going through the training stages, significant results were obtained in increasing teacher competence in making digital teaching materials through the Kvisoft application.*

**Abstrak:** Peralihan proses pembelajaran di sekolah akibat adanya pandemi Covid-19 telah merubah tatanan proses pembelajaran. Pembelajaran yang dilaksanakan secara daring kembali dilaksanakan secara luring. Hal tersebut memiliki beberapa kendala yang dihadapi guru dan siswa, salah satunya dalam hal penggunaan bahan ajar dalam proses pembelajaran. Bahan ajar digital menjadi salah satu hal yang semestinya terus dikembangkan oleh guru dalam menghadapi tantangan pembelajaran di masa pascapandemi. Kegiatan pelatihan pembuatan bahan ajar digital dengan aplikasi Kvisoft ini menjadi solusi untuk menghadapi tantangan tersebut. Kegiatan pengabdian dilakukan dengan beberapa tahapan, yakni observasi, pelatihan, dan evaluasi. Penelitian dilakukan dengan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan lapangan (*field research*). Pendekatan riset dilakukan dengan pendekatan studi kasus pada objek penelitian guru-guru di SDN 01 Kemuning. Dari hasil penelitian didapatkan data bahwa guru-guru di SDN 01 Kemuning belum menguasai teknologi dalam pembuatan bahan ajar digital. Kemudian, setelah melalui tahapan pelatihan, didapatkan hasil yang

\* Nila Prihartanti [nilapriha@student.uns.ac.id](mailto:nilapriha@student.uns.ac.id)

signifikan pada peningkatan kompetensi guru dalam pembuatan bahan ajar digital melalui aplikasi Kvisoft.

**Kata Kunci:** Aplikasi Kvisoft, Bahan Ajar Digital, Pembelajaran, Sekolah Dasar, Teknologi

## **PENDAHULUAN**

Pandemi Covid-19 telah mengubah lanskap pendidikan di seluruh dunia. Peralihan pembelajaran yang awalnya dilaksanakan secara luring telah berubah dilaksanakan secara daring (Christin et al., 2021). Hal ini dialami oleh setiap jenjang pendidikan, termasuk pada jenjang Sekolah Dasar (SD). Proses pembelajaran di sekolah harus mengalami peralihan ke pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan platform daring yang mengharuskan siswa dan guru beradaptasi dengan teknologi (Assidik, 2018). Namun, pembelajaran jarak jauh ini memiliki tantangan aksesibilitas pada setiap siswa yang tidak memiliki akses internet atau perangkat yang memadai sehingga dapat menciptakan kesenjangan dalam pendidikan (Rahmawati & Latifah, 2020). Pandemi telah memaksa sekolah untuk menghadapi tantangan besar, tetapi juga membuka peluang untuk inovasi dan perkembangan. Salah satu dampak setelah adanya Covid-19 ini adalah meningkatnya perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan yang semakin pesat, lebih mudahnya siswa dan guru dalam mengakses bahan ajar, serta terlaksananya proses pembelajaran yang efektif dan efisien (Firmansyah, 2021). Dalam hal ini, kolaborasi antara sekolah, guru, orang tua, dan pemerintah sangat penting untuk memastikan pendidikan yang berkualitas selama masa pandemi dan setelahnya.

Kurikulum sekolah selama pandemi Covid-19 telah mengalami banyak perubahan dan penyesuaian untuk mengatasi tantangan yang dihadapi oleh siswa, guru, dan sistem pendidikan secara keseluruhan. Banyak sekolah mengadopsi model pembelajaran jarak jauh menggunakan teknologi seperti video konferensi, platform pembelajaran daring, dan aplikasi edukasi. Guru dan siswa berinteraksi melalui internet untuk menjalani pembelajaran (Susanto et al., 2022). Kurikulum sekolah yang telah disederhanakan juga difokuskan pada konsep dan kompetensi inti dilakukan untuk mengakomodasi situasi siswa yang mengalami kendala dalam mengikuti proses pembelajaran (Agustin & Wiratama, 2021). Pandemi

telah mendorong peningkatan penggunaan teknologi dalam pendidikan. Pada masa pascapandemi, sekolah juga mengintegrasikan pengajaran keterampilan digital dalam kurikulum, baik bagi siswa maupun guru.

Pandemi Covid-19 telah mempercepat perkembangan dan penggunaan inovasi teknologi dalam pembelajaran. Masa pandemi yang merubah seluruh tatanan pendidikan, memungkinkan guru perlu menerapkan berbagai model pembelajaran, seperti pembelajaran jarak jauh, pembelajaran hibrida (kombinasi pembelajaran dalam kelas dan jarak jauh), dan pembelajaran langsung di sekolah (Suhery et al., 2020). Hal tersebut terus berlangsung hingga masa pandemi usai, sekolah kembali dituntut untuk segera beradaptasi dan kembali menuju pembelajaran normal sebelum adanya pandemi. Pembelajaran daring memberikan dampak yang signifikan pada siswa, siswa cenderung merasa bosan dan tidak paham dengan materi yang disampaikan oleh guru dalam pembelajaran secara daring (Wardana et al., 2022). Dalam hal ini, adanya bahan ajar yang menarik dan inovatif dari guru tentunya sangat diperlukan untuk dapat menambah pengetahuan siswa (Jupri, 2022). Pada masa transisi pembelajaran pascapandemi dan seiring dengan perkembangan teknologi ini tentunya harus dibuat bahan ajar yang benar-benar menarik bagi siswa (Sufanti et al., 2018). Oleh karena itu, guru dituntut untuk dapat memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam membuat bahan ajar yang inovatif dan mampu mengembangkan proses evaluasi dari pembelajaran tersebut secara lebih efektif (Rohim, 2021).

Bahan ajar merupakan salah satu komponen yang penting dalam proses pembelajaran di kelas (Alwi & Lidyawati, 2020). Bahan ajar dapat berupa bahan ajar konvensional dan bahan ajar digital. Pada masa transisi di pascapandemi ini, bahan ajar digital menjadi salah satu alternatif menarik yang dapat digunakan oleh guru di dalam kelas (Insani et al., 2019). Bahan ajar digital dapat dibuat dengan memanfaatkan aplikasi. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan sebagai perangkat lunak membuat bahan ajar digital adalah aplikasi Kvisoft. Bahan ajar digital dengan aplikasi Kvisoft dikatakan interaktif karena telah mampu menampilkan bahan ajar yang berbeda (Pratiwi et al., 2020). Aplikasi Kvisoft ini tidak hanya terpaku pada tulisan- tulisan saja, tetapi bisa dimasukkan sebuah animasi gerak, video, dan audio yang bisa menjadikan pembelajaran lebih

menarik sehingga pembelajaran tidak monoton dan mudah dipahami oleh siswa (Mansyur, 2016). Selain itu, pengguna mudah untuk mengakses bahan ajar dan membaca bahan ajar tersebut melalui fasilitas teknologi informasi dengan kesan yang seolah-olah sama persis seperti membaca bahan ajar cetak. Bahan ajar digital dikatakan hemat biaya karena tidak memerlukan biaya tambahan untuk mencetaknya (Yuliana, 2022).

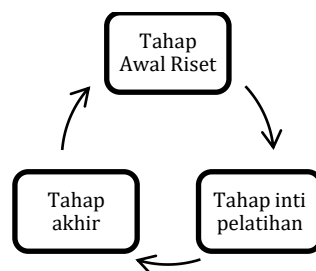
Aplikasi Kvisoft ini dapat ditambahkan file-file gambar, pdf, swf, dan file video berformat FLV dan MP4. Sedangkan *output* dari *software* ini dapat berupa HTML, EXE, ZIP, dan APP. *Output* TI Flash membalik bahan ajar sebagai format HTML yang memungkinkan kalian untuk mengupload ke website untuk dilihat secara *online*. Paket itu sebagai format ZIP untuk email cepat dan *output* berupa APP dapat digunakan di I-Phone, Tablet, I-Pad, dan lain-lain. Pelatihan pembuatan bahan ajar digital melalui aplikasi Kvisoft ini sangat bermanfaat bagi guru-guru dalam menyiapkan bahan ajar karena mudah digunakan dan memiliki banyak fitur yang dapat digunakan oleh guru dan siswa. Bahan ajar digital dengan aplikasi Kvisoft dapat dijadikan sebagai bahan ajar yang dapat menarik minat siswa karena dikombinasikan dengan berbagai fitur menarik di dalamnya.

Namun, pada pelaksanaannya, pembuatan bahan ajar digital secara kreatif dan inovatif masih menjadi hambatan utama yang dihadapi oleh guru. Banyak guru yang terkendala dalam pembuatan bahan ajar digital karena keterbatasan waktu dan banyak yang belum mampu menggunakan teknologi secara lancar (Adzkiya & Suryaman, 2021). Berdasarkan hal tersebut, pelatihan-pelatihan pengembangan bahan ajar digital sangat penting diberikan kepada guru-guru di sekolah dasar (Sudiartini & Margunayasa, 2023). Dalam mencapai pembelajaran yang berkualitas, diperlukan penguatan kompetensi dalam pembuatan bahan ajar yang baik sehingga penguatan kompetensi guru dalam pembuatan bahan ajar dengan aplikasi Kvisoft di SDN 01 Kemuning ini sangat penting dilakukan.

## **METODE**

Pelaksanaan pengabdian dilakukan dengan pelatihan pembuatan bahan ajar digital dengan aplikasi Kvisoft. Kegiatan observasi dan pengabdian dilaksanakan di SDN 01 Kemuning dengan peserta seluruh guru dan kepala sekolah SDN 01

Kemuning. Pelaksanaan kegiatan dilakukan dalam tiga tahap, yakni tahap awal perencanaan, tahap inti pelatihan, dan tahap akhir penyusunan laporan. Tahap awal dilakukan dengan tahap riset dan observasi secara langsung ke sekolah. Metode atau strategi riset yang digunakan dalam proses awal pengabdian adalah metode penelitian kualitatif dengan jenis penelitian lapangan (*field research*). Pendekatan riset menggunakan pendekatan studi kasus dengan pengambilan data melalui wawancara terstruktur kepada guru dan kepala sekolah SDN 01 Kemuning terkait dengan bahan ajar yang digunakan di dalam kelas. Wawancara terstruktur dilakukan dengan menyiapkan instrumen penelitian yang sama ke setiap subjek penelitian (Aliffatunisa & Apriliyani, 2019). Hasil wawancara dengan guru dan kepala sekolah kemudian dicatat dan dikelompokkan, lalu dikonstruksikan sehingga menghasilkan pola dan simpulan. Selain dengan wawancara, pengambilan data dilakukan dengan observasi secara langsung terkait sarana dan prasarana di sekolah, serta bahan ajar yang digunakan di SDN 01 Kemuning. Kegiatan observasi ini dilakukan untuk mengetahui secara langsung proses pembelajaran yang dilaksanakan di SDN 01 Kemuning. Tahap inti pelatihan dilaksanakan secara *offline* selama satu hari dengan durasi 3 jam. Kegiatan pelatihan dilakukan dengan berbagai tahap, meliputi pengenalan dasar mengenai aplikasi Kvisoft, penggunaan dan fitur-fitur yang terdapat dalam aplikasi Kvisoft, serta cara pembuatan bahan ajar digital dengan aplikasi Kvisoft. Selanjutnya, pada tahap akhir dilakukan evaluasi dan penyusunan laporan kegiatan dalam artikel ilmiah.



**Gambar 1.** Tahap Kegiatan

## HASIL

Kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan di SDN 01 Kemuning saat ini masih dominan dalam penggunaan media konvensional, contohnya buku

pegangan siswa. Penggunaan media digital masih jarang diterapkan dikarenakan sarana dan prasarana yang masih belum dapat dimanfaatkan secara maksimal, serta kemampuan guru-guru di SDN 01 Kemuning yang belum lancar dalam mengoperasikan teknologi dalam pembelajaran digital. Dalam penggunaan media digital, SDN 01 Kemuning menerapkan pembelajaran dengan menggunakan PPT, video pembelajaran melalui proyektor, seperti contohnya video bergambar. Bagi guru SDN 01 Kemuning penggunaan pembelajaran dengan media digital dirasa lebih menarik karena siswa cenderung lebih semangat dalam pembelajaran. Hal ini yang melandasi kegiatan pengabdian dalam pembuatan bahan ajar digital yang tidak monoton terpaku hanya pada PPT saja, penggunaan bahan ajar digital yang menarik seperti Kvisoft dapat menjadi pembaharuan dalam pembelajaran yang menarik bagi siswa.

Berdasarkan hal tersebut, kegiatan inti dari pengabdian ini adalah untuk memberikan pelatihan dan penguatan kompetensi guru di SDN 01 Kemuning dalam pembuatan bahan ajar digital dengan aplikasi Kvisoft. Kegiatan pelatihan dilakukan dalam berbagai tahap, berikut merupakan tahapan dalam program pelatihan ini:

1. Identifikasi kebutuhan dan permasalahan guru SDN 01 Kemuning dalam mempersiapkan bahan ajar digital.
2. Penyusunan materi dan panduan dalam pembuatan bahan ajar digital melalui aplikasi Kvisoft bagi guru SDN 01 Kemuning.
3. Memberikan pengenalan aplikasi kvisoft dan pelatihan penggunaan aplikasi Kvisoft bagi guru SDN 01 Kemuning dalam pembuatan bahan ajar digital yang menarik.
4. Melakukan monitoring dan evaluasi terhadap hasil pelatihan, guna mengetahui tingkat pemahaman guru terhadap aplikasi Kvisoft dalam pembuatan bahan ajar digital.
5. Pembuatan laporan akhir mengenai hasil pelatihan, serta evaluasi yang telah dilakukan tim program pengabdian pada SDN 01 Kemuning.

Tahapan pertama dalam kegiatan program pelatihan ini adalah mengidentifikasi kebutuhan guru SDN 01 Kemuning serta berbagai masalah yang dialami para guru SDN 01 Kemuning dalam pembuatan bahan ajar. Dari hal

tersebut didapatkan data kebutuhan guru yang saat ini sedang dibutuhkan adalah sistem pembelajaran yang mengikuti perkembangan zaman dan teknologi. Sedangkan masalah guru dalam mempersiapkan bahan ajar digital adalah waktu yang dibutuhkan dalam pembuatan bahan ajar cukup banyak. Selain itu, usia guru SDN 01 Kemuning yang sudah tua juga menjadi hambatan dalam pembuatan media pembelajaran karena keterbatasan keterampilan dalam mengelola teknologi digital.

Dari wawancara yang telah dilaksanakan berkaitan dengan bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran di SDN 01 Kemuning, dapat diketahui bahwa guru masih banyak menggunakan media pembelajaran secara konvensional. Hal ini sesuai dengan pernyataan yang dikemukakan oleh narasumber, bahwa:

*“Media pembelajarannya menggunakan proyektor, benda nyata, lingkungan sekolah, dan tiruan-tiruan contohnya proses terjadinya hujan, medianya menggunakan aquarium kecil lalu diberi es batu dan air panas sehingga bisa menghasilkan hujan. Proyektor digunakan untuk menayangkan video pembelajaran, seperti video bergambar. Akan tetapi, proyektor masih digunakan berpindah-pindah kelas karena keamanannya masih belum terjamin.”* (wawancara, narasumber, 13 Oktober 2023).

Dari hasil wawancara tersebut, SDN 01 Kemuning telah memberikan pendekatan dalam proses belajar melalui berbagai metode. Pembelajaran yang efektif seringkali melibatkan beragam media dan strategi pengajaran untuk memberikan pemahaman yang mendalam kepada para siswa (Hidayat et al., 2020). Dalam upaya memperkaya pembelajaran, SDN 1 Kemuning berupaya menggunakan berbagai media pembelajaran, mulai dari proyektor hingga penggunaan benda fisik dan model tiruan dalam lingkungan sekolah. Proyektor menjadi sarana yang sangat berguna dalam menyajikan materi pembelajaran, terutama dalam menampilkan video pembelajaran yang mendukung pemahaman siswa (Nurfadhillah et al., 2021). Meskipun demikian, keberadaan proyektor masih dihadapkan pada kendala keamanan yang memengaruhi kelancaran penggunaannya. Keterbatasan keamanan ini menyebabkan perangkat proyektor harus dipindahkan dari satu kelas ke kelas lainnya, mengganggu konsistensi penggunaan dalam proses pembelajaran.

Meskipun media-media ini sangat berharga dalam memberikan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif bagi siswa, permasalahan keamanan proyektor menjadi hambatan yang perlu diatasi. Kebutuhan akan keamanan yang lebih baik untuk proyektor sangat penting agar pemanfaatannya bisa lebih konsisten dan terjamin. Penggunaan media variatif, baik itu proyektor, benda fisik, atau model tiruan, menawarkan peluang besar untuk menghidupkan pembelajaran. Namun, perlu juga upaya yang berkelanjutan dalam menyelesaikan masalah keamanan yang mungkin muncul sehingga penggunaan media tersebut dapat dimanfaatkan secara optimal dan aman dalam lingkungan pendidikan.

Dalam konteks pengajaran di sekolah, penting bagi guru untuk menunjukkan kreativitas dalam memilih dan menerapkan berbagai jenis media pembelajaran di kelas. Media yang dipilih harus mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami oleh para siswa (Mira & Putri, 2022). Salah satu contoh media yang dapat digunakan oleh guru adalah dengan menggunakan PowerPoint. Hal ini juga telah didukung dari hasil wawancara berikut:

*“Bahan ajarnya bergantian, kadang melalui PPT, kadang melalui buku atau modul ajar. Akan tetapi, kebanyakan masih menggunakan buku. Penggunaan PPT masih jarang karena alatnya juga masih kurang. Padahal sebenarnya dengan ppt pembelajaran menjadi lebih menarik, tetapi anak-anak juga tetap memerlukan buku untuk proses belajar mereka.” (wawancara, narasumber, 13 Oktober 2023).*

Dari hasil wawancara tersebut, guru di SDN 01 Kemuning melakukan perbedaan pendekatan pengajaran yang bersifat tradisional dengan pendekatan modern dalam penggunaan alat bantu ajar. Pendekatan yang lebih dominan yaitu menggunakan buku sebagai alat utama dalam proses pembelajaran. Selain itu, sekolah juga sudah mengupayakan untuk menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran, yakni membuat bahan ajar melalui PPT, tetapi terkendala dalam ketersediaan perangkat penunjang sehingga pembelajaran melalui PPT menjadi kurang efisien.

Dalam upaya pemanfaatan teknologi, seperti penggunaan PPT dalam proses pembelajaran. PPT dianggap sebagai metode yang lebih menarik dan interaktif dalam menyajikan materi pelajaran. Hal ini dapat membantu



memperkaya pengalaman belajar siswa dengan grafik, animasi, dan konten multimedia lainnya. Konten yang ditayangkan di dalam PPT sangat berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Seperti penggunaan video sebagai media pembelajaran yang membuat peserta didik jadi lebih fokus dan semangat. Pembelajaran dengan menggunakan media video, contohnya video animasi bisa membuat pembelajaran menjadi lebih efektif (Darma Wisada et al., 2019). Akan tetapi, jika video yang ditayangkan tidak menarik bagi peserta didik maka itu akan menjadi permasalahan bagi guru. Hal itu sesuai dengan hasil wawancara sebagai berikut;

*“Bahan ajar dengan menggunakan PPT, kekurangannya adalah jika video yang ditayangkan tidak menarik maka anak-anak akan lebih cepat bosan sehingga jadi tidak memperhatikan.”(wawancara, narasumber, 13 Oktober 2023).*

Dari hasil wawancara tersebut, guru SDN 01 Kemuning menyatakan bahwa pada saat menayangkan suatu video, tetapi video yang ditayangkan tidak menarik maka hal tersebut membuat siswa menjadi cepat bosan sehingga menyebabkan peserta didik malas untuk memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru lewat video. Pada dasarnya isi konten dalam bahan ajar digital sangat berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Guru dan sekolah dianjurkan untuk melakukan pengembangan bahan ajar. Guru dituntut harus lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan bahan ajar. Oleh karena itu, guru juga harus mengikuti perkembangan siswa yang seiring dengan kemajuan zaman menjadi semakin modern. Dengan demikian, terciptalah suasana pembelajaran yang lebih menarik dan dinamis.

Di balik kekurangan tersebut, nyatanya meskipun penggunaan PPT lebih efektif dan menarik, tetapi buku tetap dianggap penting dalam proses belajar siswa. Siswa tetap memerlukan buku sebagai referensi, untuk membaca secara detail, atau sebagai sumber bahan belajar. Dengan demikian, buku tetap menjadi sumber utama informasi dan materi ajar bagi siswa. Meskipun efektif, pendekatan ini bisa dianggap klasik dan kurang menarik bagi sebagian siswa. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan yang dikemukakan oleh narasumber sebagai berikut,

*“Kekurangan dari bahan ajar menggunakan buku yakni akan lebih cepat membosankan jika digunakan terus menerus.” (wawancara, narasumber, 13*

Oktober 2023)

Dari hasil wawancara yang telah dilakukan dengan guru SDN 01 Kemuning, pihaknya mengatakan bahwa penggunaan buku terus-menerus dalam proses pembelajaran nyatanya kurang efektif bagi siswa. Hal ini dikarenakan siswa menjadi lebih cepat bosan karena kurangnya variasi dalam pembelajaran. Oleh karena itu, sekolah perlu menyediakan bahan ajar yang tidak hanya berbentuk konvensional saja, tetapi juga bahan ajar berbentuk digital dengan isi konten menggunakan bahasa yang mudah dipahami bagi para siswa sesuai dengan jenjang kelasnya. Selain itu, pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar digital juga memerlukan sarana dan prasarana pendukung yang memadai.

Manajemen sarana dan prasarana memiliki peran yang sangat fundamental dalam meningkatkan mutu pembelajaran, menciptakan lingkungan sosio-emosional yang kondusif, serta mengatur dinamika proses kelompok. Dengan demikian, keberhasilan seorang guru dalam menciptakan kondisi yang mendukung menjadi sangat penting sebagai indikator efektivitas dalam proses belajar-mengajar.

*“Sarana prasarana sudah mendukung, contohnya jika ingin mencari sesuatu di internet, sekolah sudah ada Wifi. Selain itu, sekolah juga dapat bantuan TIK dari pemerintah, yakni ada 15 chromebook yang bisa digunakan oleh anak-anak. Lalu, proyektor dan pengeras suara pun sudah ada. Siswa jika ingin latihan sewaktu-waktu sudah bisa menggunakan chromebook, serta masih ada laptop dari guru sehingga cukup untuk anak-anak.” (wawancara, narasumber, 13 Oktober 2023)*

Dari wawancara yang telah dilakukan, SDN 01 Kemuning telah berupaya memfasilitasi sarana prasarana yang digunakan untuk menunjang kegiatan belajar mengajar. Sarana dan prasarana yang telah tersedia, seperti akses internet melalui WiFi di sekolah, bantuan perangkat Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dari pemerintah, seperti 15 *Chromebook*, proyektor, dan pengeras suara yang menunjukkan komitmen untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa. Hal ini memberikan akses yang lebih baik bagi siswa dalam mempelajari materi-materi baru dan mengembangkan keterampilan menggunakan teknologi. Keberadaan sarana tersebut juga mencerminkan dukungan terhadap integrasi teknologi dalam metode pengajaran yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan

penekanan pada akses dan pemanfaatan teknologi, sekolah menjadi lingkungan yang mendukung perkembangan keterampilan digital yang sangat diperlukan di era modern.

*“Ada satu guru yang pernah membuat flipbook. Guru tersebut mengirim materi yang telah dibuatnya melalui flipbook. File berbentuk pdf. Akan tetapi, karena pelaksanaan pembelajaran sudah tidak daring maka ebook jarang digunakan.”* (wawancara, narasumber, 13 Oktober 2023)

Dari hasil wawancara tersebut, guru di SDN 01 Kemuning tersebut telah berupaya untuk membuat bahan ajar digital yaitu berupa *flipbook*. Guru merupakan pilar utama dalam transformasi pendidikan, terutama dalam menghadapi perubahan yang ditimbulkan oleh kemajuan teknologi. SDN 01 Kemuning adalah contoh konkret dari upaya seorang pendidik dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran. Guru di sekolah tersebut telah berupaya keras dengan membuat bahan ajar digital, khususnya dalam bentuk *flipbook*. Namun, dikarenakan saat ini sudah tidak dalam masa pembelajaran daring, maka bahan ajar tersebut sudah jarang digunakan.

Salah satu jenis *flipbook* yang dapat digunakan oleh guru adalah aplikasi Kvisoft. Aplikasi ini dapat digunakan untuk membuat bahan ajar yang menarik dan interaktif bagi peserta didik. Akan tetapi, banyak guru yang belum mengenal apa itu aplikasi Kvisoft. Salah satu yang menjadi kendala adalah guru hanya sekedar bisa dan belum bisa maksimal dalam mengoperasikan laptop. Hal itu sesuai dengan pendapat narasumber sebagai berikut:

*“Belum pernah. bapak ibu guru semuanya sudah bisa menggunakan laptop, jika memanfaatkan secara maksimal masih belum bisa.”* (wawancara, narasumber, 13 Oktober 2023)

Dari hasil wawancara tersebut, semua guru di SDN 01 Kemuning bisa mengoperasikan laptop, tetapi belum bisa maksimal. Oleh karena itu, seiring dengan perkembangan zaman, guru dituntut untuk bisa menguasai teknologi demi kelancaran dalam proses pembelajaran sehingga tercipta lingkungan belajar yang efektif, interaktif, dan menyenangkan.

Kondisi ini menunjukkan tantangan bagi guru dalam mengadaptasi strategi pembelajaran mereka. Meskipun bahan ajar digital telah diciptakan dengan baik,

situasi pembelajaran yang kini dilakukan secara tatap muka membuat penggunaan bahan ajar tersebut menjadi terbatas. Guru tidak hanya harus mampu menciptakan materi pembelajaran digital, tetapi juga harus memiliki fleksibilitas dalam menyesuaikan metode pengajaran mereka dengan konteks pembelajaran yang terus berubah. Hal ini menyoroti pentingnya bagi guru untuk memperluas repertoar mereka dalam menghadapi perubahan, tidak hanya dalam menciptakan materi pembelajaran digital, tetapi juga dalam strategi mengajar yang adaptif. Kemampuan untuk mengubah dan menyesuaikan pendekatan pengajaran dari metode daring ke tatap muka menjadi kunci utama dalam mendukung kesuksesan pendidikan di era digital ini.

Seiring perkembangan zaman, pertumbuhan teknologi dan kemajuan dalam bidang telah memengaruhi pemanfaatan alat bantu pengajaran di lingkungan sekolah. Beberapa lembaga pendidikan telah berhasil mengadopsi alat-alat tersebut untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar. Penggunaan alat tersebut secara signifikan mendukung serta mempermudah pengajaran dan memfasilitasi peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan. Namun, di samping dari banyaknya manfaat yang diperoleh dengan menggunakan bahan ajar digital, guru juga memiliki hambatan dalam mempersiapkan bahan ajar tersebut, seperti yang telah dipaparkan oleh narasumber berikut,

*“Jika pembelajaran semuanya menggunakan media digital maka proses pembuatnya membutuhkan waktu yang banyak. Dalam power point membuatnya juga butuh waktu, jika ingin cepat guru bisa menggunakan power point hasil unduhan, tapi materinya harus sesuai dengan materi yang sedang diajarkan. Jadi, setelah guru mengunduh materi maka bisa disesuaikan lagi atau diedit agar menarik dan sesuai untuk anak-anak.” (wawancara, narasumber, 13 Oktober 2023)*

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut, guru di SDN 01 Kemuning telah mampu mengadaptasi pembelajaran dengan menggunakan media digital telah menjadi kebutuhan dalam dunia pendidikan saat ini. Namun, penggunaan media digital dalam proses pembelajaran juga mengharuskan guru untuk menghabiskan waktu yang cukup banyak. Sebagai contoh, pembuatan

materi pembelajaran dengan menggunakan Power Point membutuhkan waktu yang tidak sedikit. Untuk mempercepat proses ini, sebagian guru memilih untuk menggunakan Power Point yang sudah tersedia secara unduhan, meskipun perlu untuk menyesuaikan materi tersebut agar sesuai dengan pelajaran yang sedang diberikan. Setelah guru mengunduh materi, kreativitas dan penyesuaian materi tersebut menjadi hal yang sangat penting. Penyesuaian materi ini tidak hanya bertujuan untuk menjadikan presentasi lebih menarik, tetapi juga agar sesuai dengan tingkat pemahaman dan minat para siswa. Mengedit materi yang sudah ada dapat menjadi cara efektif untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih memikat bagi para siswa.

Masalah utama yang menjadi kendala di SDN 01 Kemuning dalam menyiapkan bahan ajar digital adalah keterbatasan kompetensi guru dalam membuat bahan ajar digital secara lebih menarik. Banyak guru di SDN 01 Kemuning yang belum mampu mengoperasikan teknologi untuk membuat bahan ajar secara digital. Melalui pelatihan ini, tahapan yang dilakukan setelah observasi kebutuhan, kegiatan dilanjutkan dengan pemberian pelatihan pembuatan bahan ajar digital dengan aplikasi Kvisoft. Pelatihan pembuatan bahan ajar digital dengan aplikasi Kvisoft ini dilakukan selama satu hari, dimulai dengan pengenalan aplikasi Kvisoft kepada para guru. Dalam pengenalan aplikasi Kvisoft, guru dikenalkan secara lebih mendalam mengenai fitur-fitur yang dapat dimanfaatkan melalui aplikasi Kvisoft.



**Gambar 2.** Tampilan Aplikasi Kvisoft



**Gambar 3.** Tampilan Fitur-Fitur Aplikasi Kvisoft

Kegiatan pelatihan pembuatan bahan digital yang dilaksanakan di SDN 1 Kemuning dilaksanakan secara bertahap. Setelah guru dikenalkan fitur-fitur yang dapat digunakan pada aplikasi Kvisoft, guru-guru di SDN 1 Kemuning dilatih untuk membuat dan mengedit bahan ajar digital secara langsung melalui laptop yang telah diunduh aplikasi Kvisoft. Guru-guru di SDN 1 Kemuning dilatih cara menambahkan animasi, video, lagu, serta gambar-gambar yang dapat digunakan dalam pembuatan bahan ajar dalam bentuk modul digital. Selama proses pelatihan, guru-guru didampingi oleh mahasiswa yang bertugas sebagai fasilitator dalam mengaplikasikan Kvisoft. Hal ini dilakukan dengan tujuan agar setiap guru mampu mengaplikasikan Kvisoft secara baik dan mampu membuat bahan ajar digital secara lebih menarik.



(a)



(b)

**Gambar 4.** (a)Pengenalan Fitur Aplikasi Kvisoft  
(b)Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Digital dengan Aplikasi Kvisoft

Pelatihan lanjutan yang dilaksanakan dalam kegiatan pelatihan pembuatan bahan ajar digital ini dilakukan dengan kegiatan monitoring kepada guru-guru di SDN 1 Kemuning. Tim mahasiswa pengabdian memberikan modul ajar yang dapat dimodifikasi oleh guru dan dicoba lebih lanjut untuk dapat diedit menggunakan aplikasi Kvisoft. Pemberian referensi-referensi video, animasi, dan topik-topik menarik yang dapat dijadikan tambahan dalam pembuatan modul ajar juga diberikan kepada guru. Selain itu, setelah kegiatan pelatihan, tim mahasiswa juga memantau perkembangan kompetensi guru dalam membuat modul ajar digital menggunakan aplikasi Kvisoft.

Berdasarkan hasil monitoring dan evaluasi, didapatkan hasil bahwa guru-guru di SDN 01 Kemuning telah mampu membuat bahan ajar digital berupa modul ajar melalui aplikasi Kvisoft. Kegiatan monitoring dan evaluasi ini dilakukan dengan harapan dapat mengetahui perkembangan guru-guru di SDN 01 Kemuning setelah diadakannya pelatihan sehingga nantinya dapat dijadikan bahan evaluasi untuk pelatihan-pelatihan pembuatan bahan ajar digital lain. Melalui kegiatan pelatihan dan penguatan kompetensi guru dalam pembuatan bahan ajar digital dengan aplikasi Kvisoft ini juga diperoleh hasil yang signifikan pada keterampilan guru dalam pembuatan bahan ajar yang lebih menarik dan tidak hanya terpaku pada bahan ajar konvensional. Selain itu, siswa juga dapat menerima manfaat dari adanya pelatihan ini dengan lebih beragamnya sumber belajar yang didapatkan dari guru. Pelatihan dalam pembuatan bahan ajar Digital melalui aplikasi Kvisoft dipandang efektif dalam meningkatkan keterampilan bagi guru SDN 01 Kemuning. Diharapkan dari hasil pengabdian yang dilakukan oleh mahasiswa ini mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dengan media digital. Pelatihan pembuatan bahan ajar digital ini juga dapat diadopsi oleh daerah lain dengan tujuan meningkatkan kualitas guru sekolah dasar dalam menggunakan media digital bagi pembelajaran.

## **KESIMPULAN**

Simpulan dari kegiatan pengabdian yang dilakukan untuk meningkatkan kompetensi guru SDN 01 Kemuning dalam pembuatan bahan ajar digital ini dapat membuat kegiatan pembelajaran dengan siswa menjadi interaktif dan lebih

menarik dengan adanya aplikasi Kvisoft yang berfungsi untuk membuat *flipbook* digital menjadi lebih menarik, serta berharap kegiatan pengabdian ini memiliki manfaat yang berkelanjutan dalam proses pembelajaran di SDN 01 Kemuning. Pada masa yang akan datang kegiatan pengabdian dapat diadopsi dalam meningkatkan kompetensi guru dalam pembuatan bahan ajar digital, oleh karena itu penting bagi kita untuk mendorong serta mendukung peningkatan kompetensi guru dalam digitalisasi bahan ajar, yang berdampak pada kemajuan pendidikan indonesia. Penguatan Kompetensi guru dalam pelatihan pembuatan bahan ajar digital melalui aplikasi Kvisoft di masa pascapandemi bagi guru SDN 01 Kemuning merupakan bagian dari langkah penting dalam memajukan pembelajaran di era digital. Guru sebagai agen perubahan pendidikan harus la mengikuti perkembangan jaman, dan menciptakan pembelajaran yang menarik bagi siswa. Dengan pelatihan ini diharapkan kualitas pendidikan di SDN 01 Kemuning dapat terus meningkat dan mengikuti perkembangan teknologi yang ada.

## DAFTAR REFERENSI

- Adzkiya, D. S., & Suryaman, M. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Google Site dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas V SD. *Educate : Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(2), 20. <https://doi.org/10.32832/educate.v6i2.4891>
- Agustin, I., & Wiratama, N. A. (2021). Implementasi Gerakan Literasi bagi Anak Berkebutuhan Khusus di Sekolah Dasar Penyelenggara Pendidikan Inklusi. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(2), 254–260. <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/pgsd/article/view/8927/4249>
- Aliffatunisa, F., & Apriliyani, I. (2019). Strategi Pelaksanaan Menengenal dan Menghardik Halusinasi Pasien Skizofrenia dengan Masalah Halusinasi Pendengaran. *Keperawatan Jiwa*, 4(2), 282–292. <https://jurnal.poltekkespalembang.ac.id/index.php/jkm/article/view/1258/768>
- Alwi, Z., & Lidyawati, Y. (2020). Kepraktisan Bahan Ajar Perencanaan Pembelajaran Berbasis Pendidikan Karakter dan Saintifik. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 16(1), 10–21. <https://journal.uniku.ac.id/index.php/FON/article/view/2312>
- Assidik, G. K. (2018). Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Alternatif Media



Pembelajaran Berbasis Literasi Digital yang Interaktif dan Kekinian. *Seminar Nasional SAGA Universitas Ahmad Dahlan*, 1(1), 242–246.

Christin, M., Hidayat, D., & Rachmiate, A. (2021). Construction of Social Reality for Physical Distancing During the COVID-19 Pandemic. *Jurnal Komunikasi*, 13(1), 1. <https://doi.org/10.24912/jk.v13i1.9612>

Firmansyah, F. (2021). Motivasi Belajar dan Respon Siswa terhadap Online Learning sebagai Strategi Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 589–597. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i2.355>

Insani, C. N., Hidayat, D. R., & Zulfan, I. (2019). Pemanfaatan Insta Story Dalam Aktivitas Jurnalistik Oleh Majalah Gadis. *Kajian Jurnalisme*, 3(1), 39–56.

Jupri. (2022). Penerapan Strategi Pembelajaran TTW (Think, Talk And Write) Berbantuan Canva dalam Meningkatkan Keterampilan Membuat Kartu Ucapan Selamat Siswa Kelas X IPA 3 SMAN 1 Pringgarata. *Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik Dan Kependidikan*, 2(1), 97–105. <https://www.jurnalp4i.com/index.php/educator/article/view/1094/1098>

Mansyur, U. (2016). Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia melalui Pendekatan Proses. *Retorika: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 9(2), 158–163. <https://doi.org/10.26858/retorika.v9i2.3806>

Pratiwi, G., Akhdinirwanto, R. W., & Nurhidayati, N. (2020). Pengembangan E-UKBM Dengan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker dalam Pembelajaran Fisika untuk Meningkatkan Kemampuan Problem Solving Peserta Didik. *JIPFRI (Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika Dan Riset Ilmiah)*, 4(2), 46–55. <https://doi.org/10.30599/jipfri.v4i2.697>

Rahmawati, M., & Latifah, M. (2020). Gadget Usage, Mother-Child Interaction, and Social-Emotional Development among Preschool Children. *Jurnal Ilmu Keluarga Dan Konsumen*, 13(1), 75–86. <https://doi.org/10.24156/jikk.2020.13.1.75>

Rohim, D. C. (2021). Konsep Asesmen Kompetensi Minimum untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal VARIDIKA*, 33(1), 54–62. <https://doi.org/10.23917/varidika.v33i1.14993>

Sudiartini, N. N., & Margunayasa, I. G. (2023). Peranan Poster Edukasi sebagai Media Belajar Interaktif Materi IPA pada Siswa Sekolah Dasar: Tinjauan Sistematis. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(Education), 11. <https://www.journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/7734>

Sufanti, M., Nuryatin, A., Rohman, F., & Waluyo, H. J. (2018). Pemilihan Cerita Pendek sebagai Materi Ajar Pembelajaran Sastra oleh Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SMA di Surakarta. *Jurnal Penelitian Humaniora*, 19(1),

10–19. <https://doi.org/10.23917/humaniora.v19i1.6164>

- Suhery, S., Putra, T. J., & Jasmalinda, J. (2020). Sosialisasi Penggunaan Aplikasi Zoom Meeting Dan Google Classroom Pada Guru Di Sdn 17 Mata Air Padang Selatan. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(3), 129–132. <https://doi.org/10.47492/jip.v1i3.90>
- Susanto, E. S., Hamdani, F., Nuryansah, F., & Oper, N. (2022). Pengembangan Aplikasi Smart-Book sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Anak Berbasis AR (Augmented Reality). *Jurnal Mnemonic*, 5(1), 64–71. <https://doi.org/10.36040/mnemonic.v5i1.4438>
- Wardana, M. A. W., Rizqina, A. A., Salsabilah, A. N., Handayani, D. A. P., Dewi, M., & Ulya, C. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva dengan Model Microblogging sebagai Pembelajaran Teks Prosedur Tingkat SMP. *Jurnal Nalar Pendidikan*, 10(1), 71–79. <https://doi.org/10.26858/jnp.v10i1>.
- Yuliana, Y. (2022). Pentingnya Kewaspadaan Berinternet untuk Kesehatan Mental Anak dan Remaja. *Jurnal Ilmu Medis Indonesia*, 2(1), 25–31. <https://doi.org/10.35912/jimi.v2i1.1218>