

## **OPTIMALISASI PEMBELAJARAN KOMPUTER DI SEKOLAH DASAR MELALUI PENGGUNAAN APLIKASI EDUKASI DI ELITE KID COURSES, PEMECUTAN, DENPASAR BARAT, BALI**

**Made Ika Prastyadewi<sup>1,\*</sup>, Ni Made Amanda Prananingrum<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup>Universitas Mahasaraswati Denpasar, Bali, 80233, Indonesia

\*Email: [ika.prastyadewi@unmas.ac.id](mailto:ika.prastyadewi@unmas.ac.id)

### **ABSTRAK**

Pengabdian masyarakat adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh mahasiswa untuk menerapkan ilmu pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh selama perkuliahan dalam memecahkan masalah dan memberikan kontribusi nyata kepada masyarakat. Kegiatan Pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di Elite Kid Courses. Elite Kid Courses Denpasar merupakan anak perusahaan dari Sang Tunas Group. Berdasarkan observasi dan wawancara hal yang terjadi di Elite Kid Courses adalah kurikulum yang digunakan tidak diperbarui secara berkala atau tidak sesuai dengan kebutuhan pendidikan saat ini. Siswa mengalami kendala untuk menunjukkan pemahaman mereka dalam konteks dunia nyata, sehingga dibutuhkan penilaian berbasis proyek memberikan pendekatan yang lebih komprehensif dan relevan. Sistem Manajemen Pembelajaran (LMS) yang dilakukan belum efisien, baik dalam pengelolaan tugas, penilaian, dan komunikasi antara guru, siswa, dan orang tua. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah persiapan, pelaksanaan, evaluasi. Hasil kegiatan pengabdian masyarakat ini telah tercapai 100% dan memberikan manfaat bagi perusahaan.

**Kata Kunci:** Kurikulum, Penilaian Berbasis Proyek, Sistem Manajemen Pembelajaran.

### **ANALISIS SITUASI**

Pengabdian masyarakat adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh mahasiswa untuk menerapkan ilmu pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh selama perkuliahan dalam memecahkan masalah dan memberikan kontribusi nyata kepada masyarakat. PKM bertujuan untuk meningkatkan kualitas hidup masyarakat melalui berbagai program dan aktivitas praktis, seperti pendidikan, kesehatan, lingkungan, dan pemberdayaan ekonomi, sambil memberikan pengalaman langsung kepada mahasiswa dalam berinteraksi dan bekerja di komunitas. Pengabdian masyarakat adalah salah satu komponen dari Tri Dharma Perguruan Tinggi yang mencakup tiga kewajiban utama perguruan tinggi di Indonesia: pendidikan dan pengajaran, penelitian dan pengembangan, serta pengabdian kepada masyarakat. Hubungannya adalah bahwa pengabdian masyarakat berfungsi sebagai penerapan praktis dari ilmu pengetahuan yang dihasilkan dari pendidikan dan penelitian. Melalui kegiatan pengabdian masyarakat, perguruan tinggi berkontribusi langsung pada peningkatan kualitas hidup masyarakat dengan memanfaatkan hasil penelitian dan pengetahuan akademik.

Kegiatan Pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di Elite Kid Courses. Elite Kid Courses Denpasar merupakan anak perusahaan dari Sang Tunas Group. Sang Tunas Group sendiri adalah lembaga yang berdiri pada 9 September 1999 di Denpasar-Bali. Sang tunas bergerak dalam bidang pendidikan yang bergerak pada pendidikan dasar (Basic Education). Diawali dengan hanya 1 program saja, yaitu Program kursus bahasa Inggris, seiring berjalannya waktu, saat ini telah menjalankan beberapa program kursus untuk anak, antara lain: Baca Tulis, Pre-Bimbel, Bimbel, English, Sempoa, Math dan Computer. Pada saat ini perlunya guru dan staf pendidikan mungkin memerlukan pelatihan tambahan untuk mengimplementasikan kurikulum baru. Kurangnya pelatihan dan dukungan dapat menghambat efektivitas pelaksanaan kurikulum yang dikembangkan,

Tujuan dari program kerja di Elite Kid Courses yang mencakup pengembangan kurikulum, evaluasi kurikulum, serta pelaporan hasil belajar siswa adalah untuk memastikan kualitas dan efektivitas pendidikan yang diberikan. Pengembangan kurikulum bertujuan untuk menciptakan materi pembelajaran yang relevan, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan siswa, sehingga mendukung pencapaian tujuan pendidikan dengan lebih baik. Evaluasi kurikulum dilakukan untuk menilai sejauh mana kurikulum yang diterapkan efektif dalam proses pembelajaran, mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki, dan memastikan bahwa kurikulum tetap *up-to-date* dengan perkembangan pendidikan terbaru. Selain itu, pelaporan hasil belajar siswa bertujuan untuk memberikan informasi yang jelas dan komprehensif tentang pencapaian dan kemajuan siswa, yang berguna untuk memantau perkembangan mereka, memberikan umpan balik yang konstruktif, dan mendukung perencanaan pembelajaran yang lebih baik di masa depan.

Melalui kegiatan Pengabdian kepada masyarakat ini diharapkan dapat membantu Elite Kid Courses dalam meningkatkan pengembangan kurikulum, melakukan evaluasi kurikulum, dan pelaporan atau dokumentasi. Di lihat dari permasalahan di atas saya tertarik untuk meningkatkan pelatihan, pendampingan dan strategi pengembangan kurikulum Elite Kid Courses.

### **PERUMUSAN MASALAH**

1. Kurangnya cara mengembangkan kurikulum pada Elite Kid Courses
2. Kurangnya cara mengevaluasi kurikulum pada Elite Kid Courses
3. Kurangnya sistematika dalam melakukan pelaporan atau dokumentasi pada Elite Kid Courses

### **SOLUSI YANG DIBERIKAN**

1. Memberikan pelatihan yang berkelanjutan bagi guru untuk memahami dan mengimplementasikan kurikulum baru dengan efektif.
2. Membantu menggunakan penilaian berbasis proyek untuk memungkinkan siswa menunjukkan pemahaman mereka melalui proyek nyata yang relevan dengan kehidupan mereka.

3. Membantu menggunakan Sistem Manajemen Pembelajaran (LMS): Menggunakan LMS seperti Google Sites, atau Canva untuk mengelola tugas, nilai, dan komunikasi dengan siswa dan orang tua.

## **METODE PELAKSANAAN**

### **1. Persiapan**

Sebelum melaksanakan kegiatan Pengabdian Masyarakat, haruslah dilaksanakan persiapan. Persiapan meliputi penyusunan program pelatihan yang komprehensif, termasuk sesi pelatihan, workshop, dan materi pendukung. Pelatihan ini harus mencakup teknik pengajaran terbaru, penyesuaian kurikulum, serta strategi evaluasi yang sesuai. Selain itu perlu disiapkan panduan praktis dan sesi pelatihan bagi guru dan staf administrasi tentang cara mengelola tugas, nilai, dan komunikasi secara efektif menggunakan platform tersebut misalnya pembuatan manual book. Serta dalam pelaporan berbasis proyek dilakukan persiapan pengembangan rubrik penilaian yang jelas, pelatihan bagi guru tentang cara menyusun dan mengevaluasi proyek, serta menyediakan sumber daya yang mendukung siswa dalam menyelesaikan proyek-proyek yang relevan dengan kehidupan.

### **2. Pelaksanaan**

Penulis memberikan pelatihan yang berkelanjutan bagi guru untuk memahami dan mengimplementasikan kurikulum baru dengan efektif, membantu menggunakan penilaian berbasis proyek untuk memungkinkan siswa menunjukkan pemahaman mereka melalui proyek nyata yang relevan dengan kehidupan mereka, membantu menggunakan Sistem Manajemen Pembelajaran (LMS): Menggunakan LMS seperti Google Sites, atau Canva untuk mengelola tugas, nilai, dan komunikasi dengan siswa dan orang tua.

### **3. Evaluasi**

Evaluasi dilakukan dengan monitoring atau pendampingan. Monitoring bertujuan untuk melihat situasi dan kondisi beserta perkembangan atau progress yang terjadi selama pelaksanaan program.

## **HASIL PENGABDIAN DAN PEMBAHASAN**

Kemampuan dalam Optimalisasi Pembelajaran Komputer Di Sekolah Dasar Melalui Penggunaan Aplikasi Edukasi Di Elite Kid Courses telah berhasil dilakukan.

### **1. Pelatihan Pengembangan Kurikulum**

Kegiatan ini mulai dilaksanakan pada tanggal 18 Juli 2024 yang berlokasi di Elite Kid Course. Kegiatan ini dimukai pada pukul 10.00 – 16.00 Wita. Pengembangan kurikulum bertujuan untuk menciptakan materi yang relevan dan menarik bagi siswa, menyesuaikan konten dengan kebutuhan pendidikan terbaru dan tren akademik.



Relevansi dari proker ini terletak pada kemampuan untuk memastikan bahwa guru memiliki pemahaman yang mendalam dan keterampilan yang diperlukan untuk mengimplementasikan kurikulum baru secara efektif. Dengan pelatihan berkelanjutan, guru dapat mengadaptasi metode pengajaran yang lebih inovatif dan relevan, sehingga meningkatkan kualitas pengajaran dan hasil belajar siswa. Kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut.

- a. Melakukan evaluasi mendalam terhadap kebutuhan pendidikan siswa dan tren terbaru dalam pendidikan.
- b. Menyelenggarakan sesi pelatihan bagi pengajar untuk memahami dan pengembangan mengimplementasikan kurikulum
- c. Melakukan evaluasi berkala terhadap kurikulum yang diterapkan untuk menilai efektivitasnya dan membuat perbaikan yang diperlukan

Sasaran pencapaian kegiatan, berdasarkan pengembangan kurikulum tersebut terjadi peningkatan materi ajar dan metode pengajaran yang lebih efektif, yang dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa.

## 2. Penilaian Berbasis Proyek



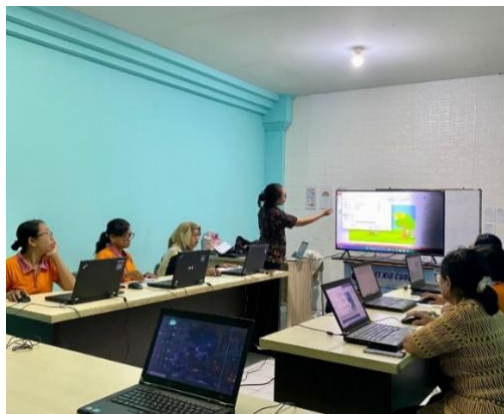
Kegiatan ini mulai dilaksanakan pada tanggal 5 Agustus 2024 yang berlokasi di Elite Kid Course. Kegiatan ini dimulai pada pukul 10.00 – 16.00 Wita. Penilaian berbasis proyek dirancang untuk mengevaluasi keterampilan praktis siswa secara mendalam, mendorong mereka untuk menerapkan pengetahuan dalam situasi nyata, dan memberikan umpan balik yang konstruktif untuk meningkatkan hasil belajar.

Relevansi dari proker ini terletak pada kemampuannya untuk mengevaluasi pemahaman siswa melalui proyek nyata yang relevan dengan kehidupan mereka. Penilaian berbasis proyek memungkinkan siswa untuk menerapkan pengetahuan mereka dalam konteks praktis, meningkatkan keterampilan problem-solving, kreativitas, dan kemampuan berpikir kritis. Hal ini juga memberikan guru gambaran yang lebih holistik tentang pencapaian siswa dan membantu dalam merancang strategi pengajaran yang lebih sesuai dengan kebutuhan siswa. Kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut.

- a. Menyusun rubrik penilaian berbasis proyek yang jelas dan terperinci.
- b. Merancang proyek-proyek yang relevan dan menantang bagi siswa
- c. Memberikan bimbingan kepada siswa selama pelaksanaan proyek.
- d. Menyusun laporan hasil belajar berdasarkan penilaian proyek

Siswa lebih termotivasi karena mereka dapat melihat hasil nyata dari usaha dan kreativitas mereka, serta mendapatkan umpan balik yang berguna untuk pengembangan lebih lanjut, serta hasil pelaporan yang mencerminkan pemahaman siswa secara menyeluruh melalui proyek nyata, yang menunjukkan penerapan pengetahuan dan keterampilan dalam konteks praktis.

### 3. Pelatihan Aplikasi Edukasi



Kegiatan ini mulai dilaksanakan pada tanggal 1 Agustus 2024 yang berlokasi di Elite Kid Course. Kegiatan ini dimulai pada pukul 10.00 – 16.00 Wita. Penerapan sistem manajemen pembelajaran atau pelatihan aplikasi edukasi seperti Canva dan google sites bertujuan untuk mempermudah pembuatan dan penyampaian materi pelajaran yang interaktif, serta meningkatkan keterlibatan siswa melalui desain visual yang menarik. Proker ini relevan karena penggunaan LMS seperti Google Sites atau Canva mempermudah pengelolaan tugas, nilai, dan komunikasi antara guru, siswa, dan orang tua. LMS memungkinkan pengorganisasian materi pembelajaran yang lebih terstruktur, meningkatkan keterlibatan siswa melalui desain visual yang menarik, dan memberikan akses yang mudah bagi orang tua untuk memantau kemajuan anak mereka, sehingga mendukung proses belajar mengajar yang lebih efektif dan efisien. Kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut.

- a. Menentukan fitur Canva dan google sites yang akan digunakan, seperti desain materi pembelajaran, template untuk tugas, dan alat komunikasi visual.
- b. Menyelenggarakan sesi pelatihan untuk pengajar dan siswa, mengenai cara menggunakan Canva dan google sites sebagai LMS.
- c. Membuat dan mengatur materi pembelajaran menggunakan Canva dan google sites.
- d. Melakukan monitoring dan evaluasi

Penggunaan Canva dan google sites sebagai LMS mempermudah pengelolaan materi, tugas, dan penilaian, serta meningkatkan komunikasi antara guru, siswa serta pembuatan dan desain materi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Google sites merupakan aplikasi pembuatan website yang telah disediakan oleh google sendiri. Sehingga dapat menyimpan tugas dan mempermudah dalam pelaporan dan dokumentasi. Komunikasi dengan orang tua juga menjadi lebih mudah karena orang tua dapat mengakses google sites tersebut.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Dari pembahasan yang sudah diuraikan, terdapat beberapa kesimpulan yang bisa penulis petik, diantaranya yaitu :

1. Pengembangan kurikulum bertujuan untuk memperbarui dan menyempurnakan materi ajar agar lebih relevan dan efektif, meningkatkan kualitas pembelajaran serta kepuasan guru.
2. Pelaporan hasil belajar melalui penilaian berbasis proyek dirancang untuk memberikan evaluasi yang lebih holistik dan komprehensif mengenai pencapaian siswa, serta memberikan umpan balik konstruktif yang memotivasi dan membantu siswa dalam pengembangan lebih lanjut.
3. Penerapan Sistem Manajemen Pembelajaran (LMS) melalui Canva dan Google Sites diharapkan dapat mempermudah pengelolaan materi, tugas, dan penilaian, sekaligus meningkatkan komunikasi dan keterlibatan antara guru, siswa, dan orang tua.
4. Dengan melaksanakan proker-proker ini, Elite Kid Courses bertujuan untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih terstruktur, menarik, dan bermanfaat bagi semua pihak yang terlibat, sehingga meningkatkan hasil pendidikan secara keseluruhan.

Untuk meningkatkan efektivitas pelaksanaan program kerja di Elite Kid Courses, sebaiknya dilakukan evaluasi rutin terhadap semua aspek implementasi. Melibatkan berbagai pihak dalam pengembangan kurikulum, menyediakan pelatihan dan dukungan teknis berkelanjutan untuk penggunaan LMS, serta memperkenalkan metode umpan balik yang terstruktur dalam penilaian berbasis proyek akan membantu memastikan bahwa setiap elemen berfungsi dengan optimal. Dengan pendekatan ini, diharapkan kualitas pendidikan dan pengalaman belajar siswa dapat terus ditingkatkan.

---

## DAFTAR PUSTAKA

- Adzkiya, D. S., & Suryaman, M. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Google Site dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas V SD. *Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(2), 20-31.
- Damanik, R. W., Abi, A. R., & Tanjung, D. S. (2022). Analisis Pelaksanaan Bimbingan Pada Kesulitan Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(2), 467-478.
- Hamid, H. (2012). Pengembangan kurikulum pendidikan.
- Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan media pembelajaran menarik menggunakan canva untuk optimalisasi pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3).
- Matondang, Z., Djulia, E., & Simarmata, J. (2019). Evaluasi Hasil Belajar.
- Nazri, E., Azmar, A., & Neliwati, N. (2022). Komponen-komponen Kurikulum Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 1289-1298.
- Rozak, A., Fathurrochman, I., & Ristianti, D. H. (2018). Analisis pelaksanaan bimbingan belajar dalam mengatasi kesulitan belajar siswa. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 1(1), 10-20.
- Suherman, U. (2019). Bimbingan Belajar. *J. Chem. Inf. Model*.
- Supianto, S. (2022). Penilaian Berbasis Proyek Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Borneo*, 6(2), 174-181.
- Syaodih, E. (2009). Evaluasi Kurikulum Pendidikan Dasar: Satu Usulan. *Inovasi Kurikulum*, 6(2), 54-73.