

Workshop Berbasis Teknologi dalam Merancang Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) di SMA Negeri 8 Makassar

Received:
06/12/2024

Accepted:
20/01/2025

Published:
25/01/2025

¹Ilhamsyah, ²Rischa Putriana, ³Widyawati, ⁴Yuliana, ⁵Sitti Muflihah, ⁶Nursida, ⁷Nurul Ummayah Yate, ⁸Sri Yuyun, ⁹Sukniati, ¹⁰Yunita Tasik
^{1,2,3,4,5,6,7,8,9,10} Universitas Muhammadiyah Makassar, Makassar, Indonesia

¹ilhamsyah@unismuh.ac.id

²rischaputriana1710@gmail.com

³widyawatiii1912@gmail.com

⁴yuliana940412@gmail.com

⁵sittimuflihah76@gmail.com

⁶sida016mei@gmail.com

⁷nurulummayahyate@gmail.com

⁸Sriyuyun814@gmail.com

⁹Sukniati97@gmail.com

¹⁰yunitatasik99@gmail.com

Abstract

Teachers have a very important role that is expected to have the ability and skills in the use and utilization of technology that is developing according to the times. The lack of teacher experience in utilizing learning technology in designing learning media is the basis for the implementation of this learning workshop with the aim of being able to help and facilitate teachers to be creative in designing learning content and evaluating learning. The research consists of two stages, namely the preparation stage and the implementation stage, where the preparation stage begins with finding partner schools, resource persons, and all the necessities for the implementation of the workshop, while the implementation stage is all the series of workshop implementation processes starting from providing materials by resource persons to collecting LKPD made by workshop participants. There are several results from the implementation of this workshop, namely improving the skills of teachers at SMA Negeri 8 Makassar in integrating AI technology in designing learning, developing AI-based educational content, collaboration and improving experience, to improving the quality of learning that takes place in the classroom.

Keywords: Technology; Student Worksheet; Workshop;

Abstrak

Guru memiliki peran yang sangat penting yang diharapkan memiliki kemampuan dan terampil dalam penggunaan dan pemanfaatan teknologi yang berkembang sesuai zaman. Kurangnya pengalaman guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran dalam merancang media pembelajaran menjadi landasan terlaksananya workshop pembelajaran ini dengan tujuan dapat membantu serta memudahkan guru untuk berkreasi dalam merancang isi pembelajaran dan melakukan evaluasi terhadap pembelajaran. Penelitian terdiri dari dua tahap yaitu tahap persiapan dan tahap pelaksanaan yang mana pada tahap persiapan diawali dengan mencari sekolah mitra, narasumber, dan segala keperluan untuk keterlaksanaan workshop sedangkan tahap pelaksanaan yaitu segala rangkaian proses pelaksanaan workshop mulai dari pemberian materi oleh narasumber sampai terkumpulnya LKPD yang dibuat oleh peserta workshop. Ada beberapa hasil dari pelaksanaan workshop ini yaitu peningkatan keterampilan guru-guru di SMA Negeri 8 Makassar dalam mengintegrasikan teknologi AI dalam merancang pembelajaran, pengembangan konten edukasi berbasis AI, kolaborasi dan peningkatan pengalaman, sampai dengan peningkatan kualitas pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas.

Kata kunci: Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD); Teknologi; Workshop;

Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam pembangunan suatu negara. Terdapat banyak faktor dalam menciptakan pendidikan yang berkualitas seperti kurikulum yang relevan, lingkungan belajar yang mendukung, akses pendidikan maupun ketersediaan sumber daya yang mendukung. Disamping itu, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil teknologi dalam proses belajar. Pendidikan berperan menjadi upaya dalam mewujudkan generasi penerus bangsa yang siap dalam menghadapi perubahan zaman. Salah satu upaya dalam mewujudkan generasi penerus bangsa yang siap dalam menghadapi perubahan zaman adalah dengan meningkatkan kualitas guru.

Guru memiliki peran yang sangat penting sebagai penggerak dalam memajukan pendidikan, sehingga dituntut untuk memiliki keterampilan dalam menguasai media digital yang sesuai dengan perkembangan zaman. Tetapi pada kenyataannya masih terdapat guru yang belum mengetahui dan menggunakan media yang dapat memudahkan dalam proses pembelajaran, sedangkan guru dituntut untuk mengikuti perkembangan zaman dan menguasai berbagai produk digital. Guru diharapkan memiliki kemampuan dan terampil dalam bidang teknologi sehingga dapat mengakases pengetahuan baru melalui TIK, dan dapat mengintegrasikannya ke dalam praktik pengajaran sehingga dapat membantu dirinya dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan survei yang telah dilakukan terhadap guru-guru Sekolah Menengah Atas (SMA) di Makassar diperoleh informasi bahwa terdapat beberapa kendala diantaranya masih kurangnya pengalaman guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran dalam merancang media pembelajaran seperti LKPD, kurangnya pelatihan bagi guru dalam melakukan inovasi pembelajaran. Kehadiran teknologi *Artificial Intelligence* (AI) merupakan sebuah terobosan di bidang teknologi pendidikan untuk memudahkan pembelajaran. Penggunaan teknologi dengan bijak dan terkendali dapat memicu akselerasi pendidikan. Oleh karena itu, diperlukan *workshop* bagi guru mengenai pemanfaatan teknologi dalam merancang media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

Teknologi *Artificial Intelligence* (AI) yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam merancang media pembelajaran yaitu *Canva*, *Magic School*, *Diffit*, dan *Teachy*. Dimana media tersebut merupakan platform desain grafis online untuk membuat konten dengan memilih media pembelajaran populer Pembelajaran yang menarik dan visual. Media *Canva*, *Magic School*, *Diffit*, dan *Teachy* memungkinkan guru menyajikan pembelajaran secara kreatif seperti video pembelajaran, permainan, kuis dan lembar kerja peserta didik (LKPD), komik, dan juga *flipbook*.

Media *Canva*, *Magic School*, *Diffit*, dan *Teachy* memberikan kemudahan bagi guru untuk berkreasi dalam merancang isi pembelajaran dan melakukan evaluasi pembelajaran. Media *Canva*, *Magic School*, *Diffit*, dan *Teachy* juga menyediakan bahan ajar yang komprehensif memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dapat disajikan dalam bentuk gambar, grafik, audio, animasi, dan lain-lain.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di lapangan, peneliti merancang Kegiatan Workshop Berbasis Teknologi dalam Merancang Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dengan harapan dapat memberikan dampak yang signifikan bagi guru untuk membantu meningkatkan kreativitas dan inovasi dalam pembelajaran serta dapat memberikan dampak positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Metode Penelitian

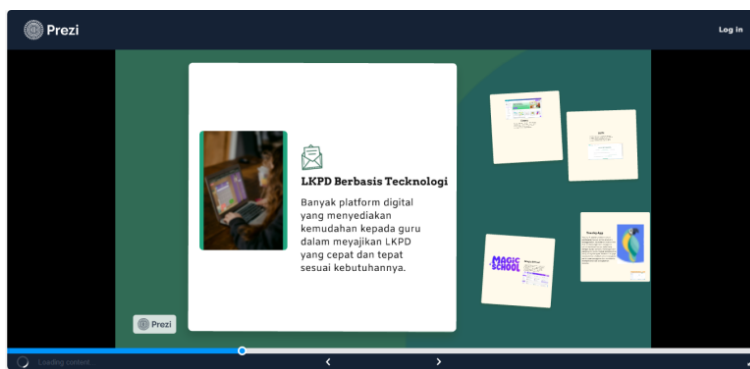
Pelaksanaan *workshop* pembelajaran digital ini menggunakan metode ceramah dimana pemateri mempresentasikan materi kemudian dilanjutkan kegiatan diskusi dengan memberikan kesempatan kepada peserta *workshop* untuk mengajukan pertanyaan dan dilanjutkan dengan praktik pembuatan LKPD berbasis AI *Canva*, *Magic School*, *Diffit*, dan *Teachy*. *Workshop* pembelajaran digital memiliki beberapa tahapan yang dimulai dari tahapan persiapan dan tahapan pelaksanaan.

1. Tahap Persiapan

Tahap ini diawali dengan komunitas yang dapat diajak bekerja sama sekaligus sebagai narasumber dalam *workshop* pembelajaran digital. Setelah itu kami melakukan observasi ke sekolah yang dapat dijadikan lokasi pelaksanaan. Salah satu sekolah yang kami observasi adalah SMA Negeri 8 Makassar yang mana selain melakukan observasi kami juga berdiskusi dengan wakil kepala sekolah terkait sarana dan prasarana yang dapat menunjang keterlaksanaan *workshop* ini, selain itu kami juga berdiskusi terkait antusiasme guru-guru di sana dalam mengikuti suatu kegiatan seperti ini sehingga dari diskusi yang dilakukan kami memutuskan untuk melaksanakan kegiatan di sekolah itu dan selanjutnya meminta izin kepada pihak sekolah untuk diadakannya *workshop* pembelajaran digital ini. Pada tahap ini, tim juga melakukan komunikasi dengan pihak sekolah terkait guru yang akan menjadi peserta *workshop* dan alokasi waktu yang diberikan pihak sekolah kepada kami untuk melakukan kegiatan. *Workshop* ini dirancang untuk dilaksanakan selama satu kali pertemuan saja.

2. Tahap Pelaksanaan

Peserta *workshop* adalah 50 guru-guru SMA Negeri 8 Makassar. Kegiatan *workshop* dilaksanakan pada tanggal 22 Agustus 2024 secara *offline* sehingga peserta dapat mempraktikkan langsung pembuatan LKPD berbasis AI dengan bantuan narasumber dan panitia pelaksanaan dengan durasi pelaksanaan kurang lebih selama 90 menit. Kegiatan dimulai dengan narasumber mempresentasikan materinya terkait dengan LKPD dan AI yang dapat membantu dalam pembuatan KPD itu sendiri. Contoh materi yang disampaikan oleh narasumber terlihat pada gambar berikut.



Gambar 1. Materi LKPD Berbasis Teknologi AI (*Canva*, *Magic School*, *Diffit*, *Teachy*)

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Kegiatan Workshop Berbasis Teknologi dalam Merancang Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) memberikan dampak positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Para guru yang mengikuti workshop ini memperoleh pemahaman mendalam tentang cara mengintegrasikan elemen-elemen AI (*Artificial Intelligence*) ke dalam Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik. Hasil kegiatan ini juga menciptakan jejaring kolaboratif antara para guru. Mereka berbagi ide dan pengalaman dalam menerapkan teknologi AI dalam merancang LKPD. Secara keseluruhan, workshop ini tidak hanya memberikan pengetahuan teknis tetapi juga membangun komunitas yang berfokus pada peningkatan kualitas pendidikan melalui pemanfaatan teknologi AI.

Pelaksanaan kegiatan workshop pembelajaran digital ini memfokuskan pada memberikan pemahaman kepada guru tentang cara mengakses dan menggunakan aplikasi digital seperti *Canva*, *Magic School*, *Diffit*, dan *Teachy* dalam merancang Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Workshop dilaksanakan dengan cara pemberian materi melalui metode presentasi, tutorial, diskusi dan simulasi. Kegiatan dimulai dari pukul 10.00 hingga pukul 11.30 WIT. Kegiatan awal dibuka dengan presentasi materi Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Teknologi. Presentasi dilakukan untuk memberikan konsep tentang LKPD yang akan dirancang oleh guru, kemudian dilanjutkan dengan pembelajaran tutorial yakni menjelaskan langkah-langkah pembuatan LKPD menggunakan aplikasi digital yaitu *Canva*, *Magic School*, *Diffit*, dan *Teachy*. Guru dapat langsung mempraktikkan (simulasi) langkah-langkah yang telah ditunjukkan, kemudian diakhir sesi diberikan waktu untuk diskusi dan tanya jawab. Pada tahap evaluasi & refleksi dilakukan pengumpulan respon serta feedback dari peserta (guru) terhadap pelaksanaan kegiatan workshop.



Gambar 2. Penyampaian Materi tentang LKPD Berbasis Teknologi



Gambar 3. Peserta Kegiatan Workshop Pembelajaran Digital



Gambar 4. Foto Bersama Peserta Kegiatan Workshop Pembelajaran Digital



Gambar 5. Artikel Kegiatan Workshop di Media Online

<https://lanskapsulawesi.com/kolaborasi-digitalisasi-smandel-melaju-bersama-mahasiswa-ppg-prajabatan-gel-1-tahun-2024-jurusan-matematika-unismuh-makassar/>
Kegiatan Workshop Pembelajaran Digital ini direspon sangat positif oleh guru-guru di SMA Negeri 8 Makassar. Workshop ini berhasil mencapai sejumlah hasil yang signifikan, antara lain:

1. Peningkatan kompetensi guru-guru di SMA Negeri 8 Makassar mengembangkan keterampilan baru dalam mengintegrasikan teknologi AI menggunakan Platform *Canva*, *Magic School*, *Diffit*, dan *Teachy*, dalam merancang Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).
2. Penggunaan Teknologi AI untuk Personalisasi Pembelajaran. Guru-guru dapat memanfaatkan teknologi AI untuk menyusun materi pembelajaran yang dapat dipersonalisasi sesuai dengan kebutuhan individu siswa sehingga dapat menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan membantu siswa dengan tingkat pemahaman yang berbeda.
3. Pengembangan Konten Edukasi Berbasis AI. Guru dapat belajar tentang penggunaan algoritma dan kecerdasan buatan dalam konteks pendidikan. Ini dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana teknologi dapat mendukung pembelajaran.
4. Kolaborasi dan Pertukaran Pengalaman. Guru berkesempatan bagi untuk berkolaborasi, bertukar pengalaman, berbagi ide tentang penggunaan teknologi

AI dalam pembelajaran, mengatasi tantangan yang mungkin mereka temui, dan mendiskusikan strategi terbaik untuk mengimplementasikan konsep-konsep baru dalam kurikulum mereka.

5. Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di kelas. Dengan memahami teknologi AI, guru dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih inovatif, menarik, dan relevan dengan tuntutan dunia digital saat ini.
6. Peningkatan Keterlibatan Siswa. Siswa-siswa di SMA Negeri 8 Makasar menunjukkan peningkatan keterlibatan dalam pembelajaran mereka karena LKPD yang lebih menarik dan dinamis.

Melalui kegiatan Workshop Pembelajaran Digital ini, diharapkan bahwa para guru akan lebih siap menghadapi tantangan pembelajaran abad ke-21 dengan memanfaatkan potensi penuh teknologi AI untuk meningkatkan kualitas pendidikan mereka.

Kesimpulan

Pelaksanaan *workshop* pembelajaran digital ini menggunakan metode ceramah dimana pemateri mempresentasikan materi kemudian dilanjut kegiatan diskusi dengan memberikan kesempatan kepada peserta *workshop* untuk mengajukan pertanyaan dan dilanjutkan dengan praktik pembuatan LKPD berbasis AI *Canva*, *Magic School*, *Diffit*, dan *Teachy*.

Kegiatan Workshop Berbasis Teknologi dalam Merancang Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) memberikan dampak positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Para guru yang mengikuti workshop ini memperoleh pemahaman mendalam tentang cara mengintegrasikan elemen-elemen AI (*Artificial Intelligence*) ke dalam Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik. Hasil kegiatan ini juga menciptakan jejaring kolaboratif antara para guru. Mereka berbagi ide dan pengalaman dalam menerapkan teknologi AI dalam merancang LKPD. Secara keseluruhan, workshop ini tidak hanya memberikan pengetahuan teknis tetapi juga membangun komunitas yang berfokus pada peningkatan kualitas pendidikan melalui pemanfaatan teknologi AI.

Referensi

- An Herliani, A., & Wahyudin, D. (2018). Pemetaan kompetensi teknologi informasi dan komunikasi (TIK) guru pada dimensi pedagogik. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 11(2), 134-148.
- Elitasari, H. T. (2022). Analisis Konsep Guru Penggerak: Pandangan Ki Hajar Dewantara. *As-Sibyan*, 5(2), 79-91.
- Fitriani, A. F. (2020). Analisis Kemampuan Technological Pedagogical Content Knowledge (TPCK) Calon Guru Biologi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Hakeu, F., Pakaya, I. I., Djahuno, R., Zakarina, U., & Tangkudung, M. (2023). Workshop Media Pembelajaran Digital Bagi Guru Dengan Teknologi AI (Artificial Intelligence). *Mohuyula: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 1-14.
- Harlis, H., Aswan, D. M., Anggereini, E., Budiarti, R. S., & Wicaksana, E. J. (2024). Workshop Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) untuk Mengembangkan Perangkat Pembelajaran Berdiferensiasi bagi Guru-Guru SMAN 1 Tanjung Jabung Barat. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 4(5), 398-406.

- Maulid, T. A. (2024). Keterampilan Guru dalam Membuat Media Pembelajaran Digital dengan Menggunakan Artificial Intelligence Aplikasi Canva. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 281-294.
- Sanga, L. D., & Wangdra, Y. (2023, September). Pendidikan Adalah Faktor Penentu Daya Saing Bangsa. In *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial Dan Teknologi (SNISTEK)* (Vol. 5, pp. 84-90).
- Santoso, G. (2022). Revolusi Pendidikan di era society 5.0; pembelajaran, tantangan, peluang, akses, dan keterampilan teknologi. *Jurnal Pendidikan Transformatif*, 1(2), 18-28.
- Susianita, R. A., & Riani, L. P. (2024). Pendidikan Sebagai Kunci Utama Dalam Mempersiapkan Generasi Muda Ke Dunia Kerja Di Era Globalisasi. *Prosiding Pendidikan Ekonomi*, 1-12.