



Training on the use of information technology-based media for teachers at Sangkhom Islam Wittaya School, Thailand

Abdul Ngafif✉, Teguh Wibowo, Tusino

Universitas Muhammadiyah Purworejo, Purworejo, Indonesia

✉ abdulngafif@umpwr.ac.id

doi <https://doi.org/10.31603/ce.11367>

Abstract

The primary objective of this community service activity was to enhance the teachers' capabilities in creating offline-accessible technology-based teaching materials at Sangkhom Islam Wittaya School, Thailand. The lack of experience in developing technology-based teaching materials served as the impetus for this program. A combination of theory and practice was employed throughout the three-stage training and mentoring process: preparation, implementation, and evaluation. Twelve partner teachers participated in the training, which focused on Canva video and Kahoot. Evaluation results indicated that 83% of participants agreed that the training provided a positive learning experience, 92% agreed that the training materials could be used in teaching, 92% agreed that the training enhanced their professionalism, 75% agreed that their projects could be shared with other institutions, and 92% expressed satisfaction with the training. As a follow-up, a seminar on teaching materials will be organized in Southern Thailand.

Keywords: Information technology-based media; Teachers' competence; Thailand

Pelatihan penggunaan media berbasis teknologi informasi bagi guru di Sangkhom Islam Wittaya School, Thailand

Abstrak

Tujuan dari pengabdian ini adalah untuk *upgrading* kemampuan guru dalam membuat media ajar berbasis teknologi informasi yang mampu dijalankan secara *offline* di Sangkhom Islam Wittaya School, Thailand. Kurangnya pengalaman dalam pembuatan media ajar berbasis teknologi informasi menjadi latar belakang diselenggarakannya pengabdian ini. Metode yang digunakan selama proses pelatihan dan pendampingan adalah metode teori dan praktik yang terbagi menjadi tiga tahap yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Diikuti oleh 12 guru mitra, media yang dilatihkan meliputi Canva video dan Kahoot. Berdasarkan hasil evaluasi, diketahui bahwa 83% peserta setuju pelatihan memberikan pengalaman belajar yang baik, 92% setuju bahan pelatihan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran, 92% setuju pelatihan ini membantu meningkatkan profesionalisme guru ketika mengajar, 75% setuju bahwa hasil proyek para guru bisa dibagikan ke komunitas untuk mengajar di lembaga yang berbeda, dan 92% setuju bahwa pelatihannya memuaskan. Untuk tindak lanjut ke depan akan diselenggarakan seminar mengenai media ajar di kawasan Thailand Selatan.

Kata Kunci: Media berbasis teknologi informasi; Kompetensi guru; Thailand

1. Pendahuluan

Sangkhom Islam Wittaya School merupakan sekolah yang berlokasi di Tambon Sadao, Amphoe Sadao, Chang Wat Songkhla 90120, Thailand. Dengan menganut sistem pendidikan berbasis pondok, Sangkhom Islam Wittaya School menyediakan level pendidikan mulai dari Anuban (PAUD), Phrathom (SD), dan Mathayom (SMP dan SMA). Memiliki 1.983 siswa aktif, Sangkhom Islam Wittaya School memiliki 143 guru dan staf serta 9 guru asing termasuk di dalamnya adalah guru yang berstatus sebagai Warga Negara Indonesia (Qadafi, 2020). Kurikulum yang digunakan adalah kurikulum Corey dengan mata pelajaran diantaranya Ilmu Pengetahuan Sosial, Matematika, Sains, Seni, Olahraga, Bahasa Inggris, Pendidikan Islam, Studi Islam, Al-Qur'an, Bahasa Arab, dan Bahasa Melayu (Widiyanto & Ismi, 2024).

Melihat jumlah siswa yang berasal dari beragam latar belakang, membuat para guru yang mengajar juga harus mempunyai pengalaman serta pengetahuan yang beragam guna memaksimalkan potensi para siswa. Dari hasil wawancara singkat dengan kepala sekolah dan para guru yang mengajar di Sangkhom Islam Wittaya School, bahwasanya para guru sudah mengaplikasikan beberapa teknologi informasi seperti video yang diunduh dari YouTube dan ditampilkan di depan kelas. Akan tetapi karena di sekolah para siswa tidak diperkenankan untuk membawa ponsel pintar, maka para guru mengalami kesulitan bilamana akan mengembangkan media ajar ataupun kegiatan pembelajaran yang menggunakan ponsel pintar sebagai piranti penghubungnya. Kondisi ini memaksa para guru untuk menggunakan media berbasis *offline* sehingga ketika mengajar di kelas, media yang digunakan terbatas.

Senowarsito et al. (2023) mengemukakan bahwa salah satu permasalahan yang dihadapi oleh guru di Pattanawittaya School, Yala Songkhla Province adalah penggunaan media pembelajaran terbaru yang masih belum optimal sehingga perlu adanya pelatihan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran terbaru yaitu *digital book* dan video. Lebih lanjut, Kuncahyono et al. (2020) memaparkan bahwa masih ditemukan guru di Bangkok, Thailand yang masih memerlukan pembaharuan tentang pembelajaran berbasis teknologi informasi, sekitar 45% peserta didik kurang aktif, penilaian pembelajaran masih bersifat konvensional dan belum diintegrasikan dalam teknologi internet sehingga perlu pelatihan *quiz online* yaitu *that quiz*. Kemudian, Yayuk et al. (2019) menemukan bahwa guru masih memerlukan *updating* tentang penggunaan media ajar berbasis IoT, kurang lebih 45% siswa masih pasif ketika diajar dan keaktifan kelas sering didominasi oleh anak-anak yang pintar sehingga guru perlu mengembangkan diri untuk menggunakan media ajar yang berbasis IoT. Prabowo et al. (2020) mengemukakan bahwa dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran dapat mempermudah siswa dalam memahami konsep maupun praktik ketika kegiatan pembelajaran dilaksanakan. Istiqomah et al. (2021) mengungkapkan bahwasanya dalam era revolusi industri 4.0 dimana teknologi menjadi pusat perindustrian, pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi menjadi hal yang mutlak untuk dilaksanakan oleh guru sebagai ujung tombak mencerdaskan generasi bangsa.

Melihat beberapa temuan serta pelatihan yang telah dilakukan oleh para penggiat pendidikan yang melakukan *upgrading* guru di Thailand, serta melihat temuan berdasarkan hasil wawancara dengan *stakeholders* internal di Sangkhom Islam Wittaya School, tim pengabdian melihat bahwa para guru perlu mendapatkan pelatihan untuk

meningkatkan kemampuan dalam membuat dan mengaplikasikan media pembelajaran untuk memaksimalkan potensi yang dimiliki oleh para siswa sehingga aspek kognitif para siswa lebih optimal. Dalam kesempatan ini, pelatihan yang diberikan kepada para guru meliputi pengantar penggunaan teknologi dalam pendidikan, pelatihan pembuatan video Canva, dan Kahoot sebagai *game* alternatif.

2. Metode

Kegiatan pelatihan penggunaan media berbasis teknologi informasi bagi guru di Sangkhom Islam Wittaya School, Thailand dilakukan dari tanggal 10-12 Januari 2024. Dilaksanakan secara luring, pelatihan ini diikuti oleh 12 guru yang mengajar pada jenjang SD, SMP, sampai SMA yang dibagi menjadi 3 (tiga) tahap yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi.

2.1. Tahap persiapan

Tahap ini dilakukan sebagai langkah awal untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi oleh mitra serta tawaran solusi yang mungkin dilakukan. Pada tahap ini juga dibahas mengenai materi dan metode pelatihan yang akan diberikan kepada para guru serta waktu pelaksanaan pelatihan di Sangkhom Islam Wittaya School, Thailand.

2.2. Tahap pelaksanaan

Tahap pelaksanaan merupakan tahap inti dimana pelatihan dilaksanakan yang diikuti oleh 12 guru mitra. Pada tahap ini terdapat dua langkah yaitu pengenalan media berbasis teknologi informasi dan praktik pembuatan media berbasis teknologi informasi secara luring. Adapun yang akan dilatihkan yaitu pembuatan media berupa video berbasis Canva dan media berbasis *game* interaktif menggunakan Kahoot.

2.3. Tahap evaluasi

Indikator sukses atau tidaknya suatu kegiatan diukur dari evaluasi yang dilakukan. Dalam pelatihan ini, indikator yang diterapkan meliputi pengalaman belajar mitra, tingkat kepuasan mitra, dan hasil belajar mitra.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Persiapan kegiatan

Tahap persiapan merupakan tahap yang krusial dilakukan sebagai landasan awal untuk mengimplementasikan pelatihan. Terdapat beberapa agenda dalam tahap persiapan ini meliputi langkah pertama yaitu wawancara dengan mitra yang bertujuan untuk menemukan gambaran yang lebih jelas mengenai kondisi mitra dan kesulitan yang dihadapinya. Dalam hal ini, ditemukan bahwasanya 58% guru menggunakan media ajar berbasis kertas sedangkan 42% guru sudah menggunakan media ajar berbasis teknologi informasi dengan cara mengunduh dari internet, tidak membuat atau berkreasi secara mandiri. Selain itu, guru mengalami kesulitan dalam mengembangkan media ajar berbasis teknologi informasi dikarenakan minimnya pelatihan yang diikuti serta tidak diizinkan siswanya untuk membawa ponsel pintar ke sekolah atau pondok. Terdapat usulan khusus dari para peserta ini yaitu membuat media ajar berbasis teknologi informasi yang bisa diaplikasikan tanpa harus terkoneksi internet yang menjadi tantangan tersendiri bagi tim. Setelah memperoleh informasi dari mitra, maka langkah kedua yang tim kami lakukan yaitu merumuskan materi pelatihan serta menentukan

hasil akhir yang akan diperoleh mitra setelah pelatihan dilaksanakan. Langkah ketiga adalah berkomunikasi dengan mitra untuk menentukan jadwal pelatihan yang dilaksanakan secara luring pada tanggal 10 - 12 Januari 2024 yang akan diikuti oleh 12 guru Sangkhom Islam Wittaya School.

3.2. Pelaksanaan kegiatan

Pada tanggal 10-12 Januari 2024, berlokasi di Sangkhom Islam Wittaya School, diselenggarakan pelatihan dan pendampingan pembuatan media ajar berbasis teknologi informasi. Pelatihan ini pada dasarnya dibagi menjadi 3 sesi yakni pengantar media ajar berbasis teknologi informasi, pelatihan pembuatan video Canva, dan pelatihan pembuatan media ajar dengan Kahoot.

Pada tanggal 10 Januari 2024, pelatihan diawali dengan pengantar media ajar berbasis teknologi informasi dimana ditekankan bahwa saat ini kehidupan sehari-hari sudah tidak bisa lepas dari penggunaan teknologi informasi dari bangun tidur sampai akan tidur. Dalam hal ini, guru sebagai garda terdepan pendidikan juga harus berinovasi dengan mempelajari dan menerapkan teknologi informasi dalam kegiatan belajar mengajar. Sari (2021) mengatakan bahwa pengalaman pada saat pandemi Covid-19 menjadi pembelajaran bahwasanya kegiatan belajar mengajar bisa dilakukan secara *blended learning*, yang menggabungkan antara pembelajaran tatap muka dan tatap maya, pembelajaran di dalam kelas dan di luar kelas sehingga akan memperkaya pengalaman belajar siswa supaya tidak monoton. Dalam sesi pengantar, interaksi antara peserta dan narasumber terjadi cukup intens dimana terdapat 2 pertanyaan yang dilontarkan peserta yaitu Alex Binsaman menanyakan mengenai inovasi apa yang mungkin dilaksanakan di lingkungan pondok dan pertanyaan dari Sainah Keyey mengenai tips dan trik dalam memilih dan memilih materi yang sesuai dengan materi ajar namun tidak terlalu tinggi dalam pemilihan bahasanya.



Gambar 1. Pelatihan video Canva

Setelah jeda istirahat, pelatihan dilanjutkan dengan pelatihan Canva video yang membawa para peserta pelatihan untuk sibuk mengikuti langkah demi langkah dalam membuat media ajar menggunakan Canva video. Setelah dijelaskan secara singkat, para peserta kemudian membuat proyek mereka sendiri dengan menggunakan sumber yang telah dipunyai. Menurut Ginting (2021), media hasil pemanfaatan aplikasi Canva menjadi media yang menarik karena selain disesuaikan dengan kebutuhan, efek visual kepada para peserta didik mampu membuat mereka lebih tertarik terhadap materi ajar yang dibahas. Manfaat dari pelatihan Canva video ini adalah para guru bisa membuat video mereka sendiri menyesuaikan dengan materi yang sedang dipelajari. Manfaat yang kedua adalah video yang sudah jadi bisa diputar secara *offline* sehingga tidak

memerlukan koneksi internet. Sedangkan manfaat yang ketiga adalah video tersebut bisa diunggah ke internet untuk kemudian bisa menjadi salah satu sumber penghasilan guru tersebut. Selama sesi pelatihan, peserta secara antusias menanyakan banyak hal mengenai fitur dan cara menggabungkan video dengan efek yang cinematik supaya videonya menjadi lebih bagus seperti terlihat pada [Gambar 1](#). Pelatihan ini berlangsung selama 2 jam dan diakhir sesi peserta diberi tugas untuk membuat satu proyek yang akan ditampilkan di hari berikutnya.

Pada tanggal 11 Januari 2024, pelatihan tentang video Canva dilanjutkan dengan agenda tiap peserta pelatihan menampilkan proyek yang telah dibuat. Sesi ini sangat menarik karena tiap peserta menampilkan hasil proyek yang beragam dan narasumber memberikan saran-saran agar hasil akhir proyek menjadi lebih menarik untuk ditampilkan nanti ketika digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Setelah jeda istirahat, pelatihan dilanjutkan dengan pembuatan media ajar berbasis internet dan cocok untuk kegiatan *ice breaking* ataupun kuis sederhana yaitu dengan Kahoot. Pada dasarnya, menurut [Masyrufin \(2022\)](#), permainan ini dirancang agar para peserta berkompetisi untuk menjadi yang tercepat dalam menjawab pertanyaan yang disediakan sehingga memperoleh skor yang tinggi. Lebih lanjut, [Aulia et al. \(2022\)](#) mengatakan bahwa dampak positif dari Kahoot ini adalah para siswa akan terhindar dari rasa kantuk dan bosan karena Kahoot ini bersifat interaktif. Dalam pelatihan, para peserta dibimbing untuk membuat kuis mengenai kosakata berkaitan dengan hewan. Dalam sesi pelatihan ini, peserta sangat antusias karena mereka selain harus berpikir mengenai definisi ataupun soal yang dituangkan di Kahoot, mereka juga memikirkan desain yang menarik seperti yang ditunjukkan pada [Gambar 2](#). Setelah sesi ini selesai, peserta pelatihan membuat proyek Kahoot yang akan dimainkan pada hari berikutnya.



[Gambar 2. Pelatihan Kahoot](#)

Pada tanggal 12 Januari 2024 dimana menjadi hari terakhir pelatihan diisi dengan memainkan *game* Kahoot bersama-sama. Para peserta bermain dengan antusias karena secara bergiliran 1 peserta bermain sebagai operator (guru) dan peserta lainnya bermain sebagai pemain (siswa). Kelemahan dari permainan ini adalah para siswa harus menggunakan ponsel pintar atau tablet yang terkoneksi internet, dan di Sangkhom Islam Wittaya School sudah ada tablet khusus pembelajaran yang bisa digunakan untuk mendukung penerapan Kahoot ini.

3.3. Evaluasi kegiatan

Setelah rangkaian kegiatan pelatihan selesai kemudian dilanjutkan dengan evaluasi dimana para peserta mengisi angket yang telah disiapkan dengan Google Form. Terdapat 3 indikator utama dalam evaluasi ini yaitu pengalaman belajar, tingkat kepuasan, dan hasil belajar mitra (Isnaini & Khoiri, 2023). Berdasarkan Tabel 1, pada pernyataan nomor 1, diketahui bahwa 17% peserta menyatakan sangat setuju dan 83% peserta menyatakan setuju bahwa penyajian materi tentang Canva dan Kahoot interaktif sehingga memberikan pengalaman belajar yang baik. Pada pernyataan nomor 2, diketahui 8% peserta menyatakan sangat setuju dan sebanyak 92% peserta menyatakan setuju bahwa bahan pelatihan dapat dimanfaatkan dalam kegiatan belajar. Pada pernyataan nomor 3, diketahui 8% peserta menyatakan sangat setuju dan 92% peserta menyatakan setuju bahwa pelatihan dapat meningkatkan profesionalisme guru ketika mengajar. Pada pernyataan nomor 4, diketahui 25% peserta menyatakan sangat setuju dan 75% peserta menyatakan setuju untuk sharing hasil proyek ke komunitas pengajar di Sadao. Pada pernyataan nomor 5, diketahui 8% peserta menyatakan sangat setuju dan 92% peserta menyatakan setuju bahwa kegiatan pelatihan secara umum memuaskan.

Tabel 1. Hasil kuesioner

No	Pernyataan	Respons (%)			
		SS	S	TS	STS
1	Penyajian materi tentang Canva dan Kahoot interaktif sehingga memberikan pengalaman belajar yang baik	17	83	0	0
2	Bahan pelatihan dapat digunakan dalam kegiatan belajar	8	92	0	0
3	Pelatihan dapat meningkatkan profesionalisme guru ketika mengajar	8	92	0	0
4	Sharing hasil proyek ke komunitas pengajar di Sadao	25	75	0	0
5	Kegiatan pelatihan secara umum memuaskan	8	92	0	0

4. Kesimpulan

Kegiatan pelatihan penggunaan media berbasis teknologi informasi bagi guru di Sangkhom Islam Wittaya School, Thailand mampu menjawab permasalahan yang dihadapi oleh para guru dimana mereka perlu *upgrading* diri berkaitan dengan penggunaan media ajar berbasis teknologi informasi untuk diterapkan di lembaga tempat mereka bekerja. Dengan mengikuti pelatihan pembuatan video Canva dan Kahoot, para guru menjadi selangkah lebih maju kaitannya dengan wawasan terhadap media berbasis teknologi informasi dan aplikasinya dalam pembelajaran di Sangkhom Islam Wittaya School. Kegiatan pelatihan untuk *upgrading* guru seperti ini bisa menjadi *trend* positif bagi lembaga yang nantinya bisa dikemas dalam bentuk seminar yang meliputi sekolah-sekolah di kawasan Thailand Selatan.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih tim haturkan setinggi-tingginya kepada Rektor Universitas Muhammadiyah Purworejo, Kepala LPPM UMPurworejo, Kepala Sangkhom Islam Wittaya School, Thailand, Mr. Amin yang menjadi jembatan antara tim pengabdian dengan mitra serta semua pihak yang tidak bisa kami sebutkan satu per satu. Terima

kasih telah mendukung terselenggaranya kegiatan pengabdian masyarakat ini, semoga semuanya mendapat manfaat dan berkah.

Kontribusi penulis

Pelaksana kegiatan: Abdul Ngafif (AN), Teguh Wibowo (TW), Tusino (TS); Penyiapan artikel: AN, TW, TS; Analisis Dampak Kegiatan: TW, TS; Penyajian hasil pengabdian: AN; Revisi artikel: AN.

Daftar Pustaka

- Aulia, A. R., Komalasari, K., & Salira, A. B. (2022). Pengaruh Platform Kahoot Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS di SMPN 12 Bandung. *Sosial Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan IPS*, 2(1). <https://doi.org/10.26418/skjpgi.v2i1.54695>
- Ginting, H. (2021). Pemanfaatan Media Belajar Berbasis Canva pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Educare: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(2), 47–52. <https://doi.org/10.56393/educare.v1i2.956>
- Isnaini, W., & Khoiri, H. A. (2023). Pendampingan Peningkatan Penggunaan Power Point Sebagai Media Pembelajaran. *RESWARA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 94–100. <https://doi.org/10.46576/rjpkm.v4i1.2274>
- Istiqomah, I., Agustito, D., Sulistyowati, F., Yuliani, R., & Irsyad, M. (2021). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe untuk Meningkatkan Kemampuan 3N (Niteni, Nirokke, Nambahi). *Community Empowerment*, 6(3), 464–471. <https://doi.org/10.31603/ce.4425>
- Kuncahyono, K., Suwandayani, B. I., & Muzakki, A. (2020). Aplikasi E-Test “That Quiz” sebagai Digitalisasi Keterampilan Pembelajaran Abad 21 di Sekolah Indonesia Bangkok. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 11(2), 153–166. <https://doi.org/10.31849/lectura.v11i2.4687>
- Masyrufin, A. (2022). Pengembangan Game Kahoot Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 2(1), 64–74. <https://doi.org/10.51878/edutech.v2i1.977>
- Prabowo, N. A., Alfian, F. A., Adiyoko, D., Hamdanuddinsyah, M. H., Anwar, A. M., & Muhajalin, G. (2020). Pelatihan Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Pembelajaran Daring di SMA Muhammadiyah Salaman Magelang. *Community Empowerment*, 5(3), 186–190. <https://doi.org/10.31603/ce.4323>
- Qadafi, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Inggris pada Anak di Sangkhom Islam Wittaya School saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.591>
- Sari, I. K. (2021). Blended Learning sebagai Alternatif Model Pembelajaran Inovatif di Masa Post-Pandemi di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2156–2163. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1137>
- Senowarsito, S., Buchori, A., Budiawan, R. Y. S., & Prasetyowati, D. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran bagi Guru di Phatnawitya School Yala, Songkhla Province, Thailand. *Archive: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*,

3(1), 1–12. <https://doi.org/10.55506/arch.v3i1.74>

Widiyanto, B., & Ismi, A. K.K., (2024). Perbandingan Respon Siswa Terhadap Praktikum IPA di Sekolah Dasar Indonesia dan Thailand. *PSEJ (Pancasakti Science Education Journal)*, 8(1), 59–68. <https://doi.org/10.24905/psej.v8i1.208>

Yayuk, E., Deviana, T., & Sulistyani, N. (2019). Implementasi Pembelajaran dan Penilaian HOTS pada Siswa Kelas 4 Sekolah Indonesia Bangkok Thailand. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 5(2). <https://doi.org/10.22219/jinop.v5i2.7106>



This work is licensed under a Creative Commons Attribution Non-Commercial 4.0 International License
