

Penguatan Kompetensi Guru Sekolah Menengah Pertama Di Kota Surakarta Dalam Pembuatan Bahan Ajar Digital Dengan Aplikasi Kvisoft Di Masa Pascapandemi

Strengthening the Competence of Junior High School Teachers in Surakarta City in Making Digital Teaching Materials with the Kvisoft Application in the Post-pandemic Period

**Budhi Setiawan¹, Kundharu Saddhono², Raheni Suhita³,
Muhammad Aditya Wisnu Wardana⁴**

^{1,2,3,4}Universitas Sebelas Maret

*Email: buset@gmail.com¹; kundharu_s@staff.uns.ac.id²; rahenisuhita@staff.uns.ac.id³;
aditya_wisnu246@student.uns.ac.id⁴

Article History:

Received: 22 Mei 2023

Revised: 30 Juni 2023

Accepted: 12 Juli 2023

Keywords: *Kvisoft application; Digital Teaching Materials; Training; Surakarta; Learning technologies*

Abstract: *In facing the challenges of distance learning caused by the COVID-19 pandemic, teachers at SMP Negeri 1 Surakarta have worked to improve their skills in producing attractive and interactive digital teaching materials. Through training and workshops, teachers master the use of the Kvisoft application to create digital teaching materials that suit students' needs. This study uses a qualitative approach involving the participation of teachers as research subjects. The results of the study show that strengthening teacher competence in making digital teaching materials has a positive impact on learning. Teachers who are skilled in using the Kvisoft application are able to create teaching materials that are interesting, interactive, and according to the needs of students. Thus, strengthening teacher competence in making digital teaching materials with the Kvisoft application makes an important contribution in improving the quality of learning at SMP Negeri 1 Surakarta in the post-pandemic era. This article provides a deeper understanding of the importance of strengthening teacher competency in the production of digital teaching materials and provides practical guidance for schools and teachers in adopting this technology.*

* Budhi Setiawan, buset@gmail.com

Abstrak

Dalam menghadapi tantangan pembelajaran jarak jauh yang diakibatkan oleh pandemi COVID-19, guru-guru di SMP Negeri 1 Surakarta telah berupaya meningkatkan keterampilan mereka dalam menghasilkan bahan ajar digital yang menarik dan interaktif. Melalui pelatihan dan workshop, guru-guru menguasai penggunaan aplikasi Kvisoft untuk menciptakan bahan ajar digital yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan melibatkan partisipasi guru sebagai subjek penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penguatan kompetensi guru dalam pembuatan bahan ajar digital memiliki dampak yang positif terhadap pembelajaran. Guru yang terampil dalam menggunakan aplikasi Kvisoft mampu menciptakan bahan ajar yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Dengan demikian, penguatan kompetensi guru dalam pembuatan bahan ajar digital dengan aplikasi Kvisoft memberikan kontribusi penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di SMP Negeri 1 Surakarta di era pascapandemi. Artikel ini memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang pentingnya penguatan kompetensi guru dalam pembuatan bahan ajar digital dan memberikan panduan praktis bagi sekolah dan guru dalam mengadopsi teknologi tersebut.

Kata Kunci: Aplikasi Kvisoft; Bahan Ajar Digital; Pelatihan; Surakarta; Teknologi Pembelajaran

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu sektor yang terdampak cukup besar oleh pandemi *Covid-19*. Para guru di seluruh dunia mengalami perubahan yang signifikan dalam cara mereka mengajar dan berinteraksi dengan siswa (Basar, 2021). Di Indonesia, kebijakan Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) telah berdampak pada proses belajar mengajar secara tatap muka di sekolah (Ilyas, 2021). Guru dituntut untuk beradaptasi dengan cara mengajar *online* yang efektif agar proses pembelajaran tetap berlangsung dengan baik (Warif, 2019). Salah satu keterampilan penting yang diperlukan oleh guru adalah kemampuan dalam pembuatan bahan ajar digital yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa (Rahmawati et al., 2021). Hal ini menuntut para guru untuk beradaptasi dengan cara mengajar yang baru, termasuk dalam pembuatan bahan ajar digital yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa (Khairunnisa et al., 2020).

Pandemi COVID-19 telah menghadirkan tantangan serius bagi dunia pendidikan di seluruh dunia. Kebijakan pembatasan sosial dan penutupan sekolah yang diterapkan sebagai respons terhadap penyebaran virus telah memaksa guru dan siswa untuk mencari solusi alternatif dalam melanjutkan proses pembelajaran. Dalam konteks ini, penggunaan bahan ajar digital telah menjadi pilihan yang penting untuk memastikan kelangsungan pendidikan di masa pandemi.

Pendidikan memainkan peran penting dalam pembentukan generasi yang kompeten dan siap menghadapi tantangan masa depan. Dalam era digital yang terus berkembang, teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah lanskap pendidikan, termasuk dalam pembuatan bahan ajar. Pada saat ini, bahan ajar digital telah menjadi alat yang penting dalam memfasilitasi proses pembelajaran yang efektif dan menarik bagi siswa.

Di Kota Surakarta, seperti di tempat lain di Indonesia, guru-guru sekolah menengah pertama memainkan peran kunci dalam memberikan pendidikan berkualitas kepada siswa. Untuk memenuhi tuntutan pendidikan yang semakin kompleks dan berubah-ubah, guru-guru perlu mengembangkan kompetensi mereka dalam menggunakan teknologi dan pembuatan bahan ajar digital (Warif, 2019).

Tujuan dari pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk memberikan pelatihan dan penguatan kompetensi guru di Kota Surakarta dalam pembuatan bahan ajar digital dengan aplikasi Kvisoft di masa pascapandemi. Dalam konteks Kota Surakarta, para guru di sekolah-sekolah juga mengalami tantangan yang sama dalam proses pembelajaran online. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk memberikan pelatihan dan penguatan kompetensi kepada para guru dalam pembuatan bahan ajar digital yang efektif dan menarik untuk digunakan dalam pembelajaran *online* di masa pascapandemi (Suhery et al., 2020).

Bahan ajar digital menawarkan fleksibilitas, aksesibilitas, dan interaktivitas yang tinggi dalam proses pembelajaran (Wardana et al., 2022). Dengan memanfaatkan bahan ajar digital, guru dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik, menggabungkan teks, gambar, video, audio, dan elemen interaktif lainnya (Sufanti et al., 2018). Hal ini tidak hanya memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran, tetapi juga meningkatkan minat dan motivasi belajar mereka.

Untuk mencapai pembelajaran yang berkualitas dengan menggunakan bahan ajar digital, penguatan kompetensi guru dalam hal ini menjadi sangat penting (Mulyahati & Fransyaigu, 2023). Guru perlu memiliki pengetahuan dan keterampilan yang memadai dalam menggunakan aplikasi dan alat bantu pembuatan bahan ajar digital (Kartikasari & Rahmawati, 2022). Mereka juga perlu memahami strategi penggunaan yang efektif dalam mengintegrasikan bahan ajar digital ke dalam kurikulum dan proses pembelajaran sehari-hari. Bahan ajar digital telah menjadi kunci dalam memastikan kelangsungan pendidikan di masa pandemi (Mukhsin, 2020). Dengan bahan ajar digital, guru dapat menyajikan materi pelajaran secara online dan siswa dapat mengaksesnya dari rumah mereka. Bahan ajar digital memungkinkan penggabungan teks, gambar, video, audio, dan elemen interaktif lainnya, menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan efektif (Susanti & Nurhamidah, 2022).

Kota Surakarta, dengan populasi siswa yang besar dan tingkat kebutuhan pendidikan yang tinggi, menghadapi tantangan unik dalam penguatan kompetensi guru dalam pembuatan bahan ajar digital. Namun, di tengah tantangan tersebut juga terdapat peluang besar untuk meningkatkan kualitas pendidikan melalui penggunaan bahan ajar digital yang inovatif (Indarta et al., 2022). Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi penguatan kompetensi guru sekolah menengah pertama di Kota Surakarta dalam pembuatan bahan ajar digital. Penelitian ini akan mengeksplorasi metode dan pendekatan yang digunakan dalam meningkatkan kompetensi guru, serta mengevaluasi efektivitas penggunaan bahan ajar digital dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah menengah pertama di Kota Surakarta.

Pengabdian kepada masyarakat dengan memberikan pelatihan dan penguatan kompetensi pada para guru dalam pembuatan bahan ajar digital menggunakan aplikasi Kvisoft merupakan salah satu upaya untuk membantu mengatasi tantangan dalam proses pembelajaran online di masa pascapandemi (Siregar, 2020). Dengan meningkatkan kompetensi para guru dalam pembuatan bahan ajar digital yang menarik dan mudah dipahami, diharapkan proses pembelajaran online di Kota Surakarta dapat berlangsung dengan baik dan efektif (Saddhono & Rakhmawati, 2018).

Melalui pengabdian kepada masyarakat ini, diharapkan para guru di Kota Surakarta dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk menghadapi tantangan dalam proses pembelajaran online (Saddhono et al., 2022). Selain itu, diharapkan juga dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran online di masa pascapandemi dan memberikan manfaat yang lebih baik bagi siswa di Kota Surakarta (Umar et al., 2018).

Bahan ajar digital telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari pendidikan modern (Firmani et al., 2022). Bahan ajar digital memiliki keunggulan dalam memberikan akses yang lebih luas, fleksibilitas dalam penggunaan, serta kemampuan untuk menyajikan konten yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa (Putra & Filianti, 2022). Dalam konteks ini, aplikasi Kvisoft telah diakui sebagai alat yang efektif dalam pembuatan bahan ajar digital.

Aplikasi Kvisoft adalah salah satu alat yang memungkinkan guru untuk membuat bahan ajar digital yang interaktif dan menarik. Dengan fitur-fitur yang disediakan, guru dapat menggabungkan teks, gambar, audio, video, dan elemen interaktif lainnya ke dalam bahan ajar digital mereka. Hal ini membantu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Johan et al., 2021).

Penguatan kompetensi guru dalam pembuatan bahan ajar digital dengan menggunakan aplikasi Kvisoft melibatkan pelatihan dan pengembangan keterampilan yang diperlukan. Dalam masa pasca pandemi, banyak lembaga pendidikan dan organisasi yang menyelenggarakan pelatihan untuk guru di Kota Surakarta guna memperluas pemahaman mereka tentang penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Pelatihan ini mencakup pengenalan terhadap aplikasi Kvisoft, pembuatan bahan ajar yang efektif, dan strategi penggunaan bahan ajar digital dalam pembelajaran.

Penguatan kompetensi guru dalam pembuatan bahan ajar digital dengan aplikasi Kvisoft juga memberikan manfaat jangka panjang. Dengan penguasaan teknologi ini, guru dapat terus mengembangkan bahan ajar yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa (Anandari et al., 2019). Mereka dapat memperkaya materi pelajaran dengan konten multimedia yang menarik, membuat tugas interaktif, serta memanfaatkan fitur-fitur lain dari aplikasi Kvisoft untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Selain itu, penggunaan bahan ajar digital dengan aplikasi Kvisoft juga membuka peluang untuk kolaborasi antara guru dan siswa. Guru dapat memberikan tugas, mengevaluasi kemajuan siswa, dan memberikan umpan balik secara online. Siswa pun dapat berinteraksi dengan bahan ajar digital tersebut, berbagi pemikiran, dan memperdalam pemahaman melalui diskusi online (Pratiwi et al., 2020).

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan bagi dunia pendidikan di masa pascapandemi. Hasil penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang lebih baik tentang penggunaan aplikasi Kvisoft dalam pembuatan bahan ajar digital dan mengidentifikasi strategi

yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah menengah pertama di Kota Surakarta. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan rekomendasi kepada pihak terkait, termasuk guru dan lembaga pendidikan, dalam menghadapi tantangan

METODE

Mitra pengabdian ini adalah guru-guru di SMPN 1 Surakarta. Sebagai salah satu sekolah yang ada di Kota Surakarta, SMPN 1 Surakarta menawarkan pendidikan untuk tingkat SMP, yang meliputi kelas 7, 8, dan 9. Sekolah ini memiliki visi untuk memberikan pendidikan yang berkualitas tinggi kepada siswa-siswinya, serta melahirkan generasi yang berprestasi dan berakhlak mulia. SMPN 1 Surakarta berkomitmen untuk memberikan pengalaman belajar yang mendalam dan menyeluruh kepada siswa, dengan berbagai program pendidikan dan ekstrakurikuler yang beragam. Sebagai Sekolah Standar Nasional (SSN), SMPN 1 Surakarta mengikuti standar pendidikan yang ditetapkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Hal ini mencakup pengembangan kurikulum yang sesuai dengan standar nasional, penerapan metode pengajaran yang efektif, penilaian siswa yang komprehensif, dan manajemen sekolah yang baik. Dalam menjalankan kegiatan sekolah, SMPN 1 Surakarta juga berusaha untuk melengkapi fasilitas dan infrastruktur yang diperlukan untuk mendukung proses belajar-mengajar.

Selain fokus pada aspek akademik, SMPN 1 Surakarta juga memberikan perhatian pada pengembangan siswa secara holistik. Sekolah ini menyediakan berbagai kegiatan ekstrakurikuler, seperti olahraga, seni dan budaya, bahasa asing, dan organisasi siswa. Melalui kegiatan ini, siswa memiliki kesempatan untuk mengembangkan minat dan bakat mereka di luar pelajaran akademik, memperluas wawasan mereka, serta membangun keterampilan sosial dan kepemimpinan. Sebagai salah satu sekolah favorit di Solo, SMPN 1 Surakarta sering menjadi pilihan utama bagi siswa dan orang tua yang mengutamakan pendidikan berkualitas. Prestasi siswa dari sekolah ini di berbagai bidang, baik akademik maupun non-akademik, telah memperkuat reputasinya sebagai lembaga pendidikan yang kompetitif.

Pelatihan dilakukan secara *online* dan *offline* selama 3 hari dengan durasi 3 jam per hari. Pelatihan meliputi pengenalan dasar tentang pembuatan bahan ajar digital, penggunaan aplikasi Kvisoft, dan tips dan trik dalam pembuatan bahan ajar digital yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Peserta pelatihan terdiri dari 30 guru Sekolah Menengah Pertama di Kota Surakarta. Evaluasi dilakukan dengan menggunakan kuesioner sebelum dan setelah pelatihan untuk mengukur peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta. Pelatihan ini akan dilaksanakan selama 3 hari dengan durasi 3 jam per hari. Waktu pelaksanaan dapat disesuaikan dengan jadwal dan ketersediaan peserta. Peserta yang telah menyelesaikan pelatihan akan mendapatkan sertifikat sebagai bukti telah mengikuti pelatihan dan meningkatkan kompetensinya dalam pembuatan bahan ajar digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan inti dari program pengabdian ini adalah memberikan pelatihan dan penguatan kompetensi pada para guru di sekolah menengah pertama di Kota Surakarta dalam pembuatan bahan ajar digital dengan menggunakan aplikasi Kvisoft. Pelatihan dan penguatan kompetensi ini dilakukan dengan tujuan untuk membantu para guru mengatasi tantangan dalam proses pembelajaran online di masa pascapandemi.

Berikut adalah beberapa kegiatan inti dari program pengabdian ini:

1. Mengidentifikasi kebutuhan dan masalah yang dihadapi oleh para guru di sekolah menengah pertama di Kota Surakarta dalam pembuatan bahan ajar digital.
2. Menyusun materi pelatihan dan modul panduan dalam pembuatan bahan ajar digital dengan menggunakan aplikasi Kvisoft.
3. Melakukan pelatihan dan penguatan kompetensi pada para guru di sekolah menengah pertama di Kota Surakarta dalam pembuatan bahan ajar digital dengan menggunakan aplikasi Kvisoft.
4. Monitoring dan evaluasi terhadap hasil pelatihan yang dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman dan penguasaan para guru dalam pembuatan bahan ajar digital.
5. Membuat laporan akhir tentang hasil pelatihan dan evaluasi yang telah dilakukan, serta memberikan rekomendasi untuk perbaikan dan pengembangan program pelatihan di masa depan.



Gambar 1. Kegiatan pelatihan aplikasi Kvisoft di SMP Negeri 1 Surakarta

Dengan dilakukannya kegiatan inti di atas, diharapkan para guru di sekolah menengah pertama di Kota Surakarta dapat memiliki kompetensi yang memadai dalam pembuatan bahan ajar digital yang efektif dan menarik untuk digunakan dalam pembelajaran *online*. Hal ini diharapkan dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran *online* di masa pascapandemi dan memberikan manfaat yang lebih baik bagi siswa di Kota Surakarta.

Berikut adalah kegiatan inti pelaksanaan pelatihan pembuatan bahan ajar digital dengan aplikasi Kvisoft di SMPN 1 Surakarta:

Hari ke-1:

1. Pengenalan tentang pembuatan bahan ajar digital
2. Pentingnya penggunaan bahan ajar digital dalam pembelajaran di masa pascapandemi
3. Pengenalan tentang aplikasi Kvisoft sebagai salah satu aplikasi pembuatan bahan ajar digital yang mudah digunakan
4. Pengenalan fitur-fitur dasar aplikasi Kvisoft

Pada hari pertama pelatihan, para peserta akan diperkenalkan dengan konsep dasar pembuatan bahan ajar digital. Fasilitator akan memberikan penjelasan tentang definisi dan tujuan pembuatan bahan ajar digital serta keuntungan penggunaannya dalam pembelajaran di masa pascapandemi.

Setelah itu, para peserta akan diperkenalkan dengan aplikasi Kvisoft sebagai salah satu aplikasi pembuatan bahan ajar digital yang mudah digunakan. Fasilitator akan menjelaskan tentang fitur-fitur dasar dari aplikasi tersebut, seperti penggunaan template, penambahan gambar, teks, dan video, serta pengaturan efek dan animasi.

Para peserta akan diajak untuk praktik langsung menggunakan aplikasi Kvisoft untuk membuat bahan ajar digital sederhana. Fasilitator akan memberikan panduan *step-by-step* tentang penggunaan aplikasi tersebut, sehingga peserta bisa langsung mempraktikkan cara membuat bahan ajar digital yang mudah dan menarik menggunakan aplikasi Kvisoft.

Pada akhir sesi, fasilitator akan memberikan kesempatan bagi peserta untuk bertanya dan berdiskusi tentang materi yang telah dipelajari pada hari pertama. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa para peserta memahami konsep dasar pembuatan bahan ajar digital dan penggunaan aplikasi Kvisoft dengan baik sebelum melanjutkan ke materi selanjutnya pada hari kedua.

Kegiatan Hari ke-2:

1. Penggunaan aplikasi Kvisoft untuk pembuatan bahan ajar digital
2. Pemilihan template yang tepat untuk jenis bahan ajar digital yang dibuat
3. Penggunaan gambar, teks, dan video dalam pembuatan bahan ajar digital
4. Penggunaan efek dan animasi untuk membuat bahan ajar digital yang menarik



Gambar 2. Kegiatan pelatihan aplikasi Kvisoft di SMP Negeri 1 Surakarta

Pada hari kedua pelatihan, para peserta akan mempelajari bagaimana mengoptimalkan penggunaan aplikasi Kvisoft dalam pembuatan bahan ajar digital yang lebih kompleks dan menarik. Beberapa topik yang akan dibahas pada hari kedua meliputi:

1. Penggunaan aplikasi Kvisoft untuk pembuatan bahan ajar digital yang lebih kompleks dan menarik Pada sesi ini, peserta akan mempelajari bagaimana menggunakan aplikasi Kvisoft secara lebih advanced. Fasilitator akan memberikan panduan tentang penggunaan fitur-fitur lebih lanjut pada aplikasi Kvisoft, seperti cara menambahkan hyperlink, menjadwalkan slide, dan menambahkan audio.
2. Pemilihan template yang tepat untuk jenis bahan ajar digital yang dibuat Peserta akan diajarkan tentang bagaimana memilih template yang tepat untuk jenis bahan ajar digital yang mereka buat. Fasilitator akan menjelaskan tentang template yang sudah disediakan oleh aplikasi Kvisoft dan cara menyesuaikannya dengan kebutuhan peserta.
3. Penggunaan gambar, teks, dan video dalam pembuatan bahan ajar digital Peserta akan belajar cara menggabungkan gambar, teks, dan video untuk membuat bahan ajar digital yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Fasilitator akan memberikan tips tentang cara memilih gambar, video, dan teks yang tepat untuk menciptakan pesan yang kuat pada bahan ajar digital.

4. Penggunaan efek dan animasi untuk membuat bahan ajar digital yang menarik Pada sesi ini, peserta akan belajar tentang penggunaan efek dan animasi untuk membuat bahan ajar digital yang lebih menarik. Fasilitator akan memberikan contoh tentang cara menggunakan efek dan animasi untuk memperjelas informasi pada bahan ajar digital.

Setelah selesai dengan setiap topik, para peserta akan diajak untuk mempraktikkan langsung penggunaan aplikasi Kvisoft dalam membuat bahan ajar digital yang lebih kompleks. Fasilitator akan memberikan bimbingan dan feedback tentang bahan ajar digital yang dibuat oleh peserta.

Pada akhir sesi, fasilitator akan memberikan kesempatan bagi peserta untuk bertanya dan berdiskusi tentang materi yang telah dipelajari pada hari kedua. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa peserta dapat mengaplikasikan materi pelatihan dengan baik pada pembuatan bahan ajar digital mereka sendiri.

Kegiatan Hari ke-3:

1. Tips dan trik dalam pembuatan bahan ajar digital yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa
2. Evaluasi dan penyempurnaan bahan ajar digital yang telah dibuat
3. Penyajian bahan ajar digital kepada siswa secara online
4. Evaluasi akhir dan penutup

Pada hari ketiga pelatihan, peserta akan mempelajari tips dan trik dalam pembuatan bahan ajar digital yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Beberapa topik yang akan dibahas pada hari ketiga meliputi:

1. Tips dan trik dalam pembuatan bahan ajar digital yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa Peserta akan diberikan tips dan trik dalam membuat bahan ajar digital yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa bahan ajar digital yang dibuat dapat menarik minat siswa dalam pembelajaran online.
2. Evaluasi dan penyempurnaan bahan ajar digital yang telah dibuat Peserta akan diminta untuk mengembangkan bahan ajar digital yang telah dibuat pada hari kedua, dan melakukan evaluasi terhadap hasilnya. Fasilitator akan memberikan feedback tentang kelebihan dan kekurangan bahan ajar digital yang telah dibuat, dan memberikan saran tentang cara penyempurnaan bahan ajar digital tersebut.
3. Penyajian bahan ajar digital kepada siswa secara online Peserta akan diajarkan tentang cara menyajikan bahan ajar digital kepada siswa secara online. Fasilitator akan memberikan panduan tentang cara memperkenalkan bahan ajar digital kepada siswa, serta cara menggunakan platform pembelajaran online seperti Google Classroom atau Zoom.
4. Evaluasi akhir dan penutup Pada sesi ini, peserta akan diminta untuk memberikan feedback tentang pelatihan yang telah mereka ikuti, serta memberikan saran untuk pengembangan pelatihan selanjutnya. Fasilitator akan memberikan kesimpulan tentang pelatihan dan memberikan motivasi bagi peserta untuk terus mengembangkan kemampuan mereka dalam membuat bahan ajar digital yang menarik dan efektif.

Setelah selesai dengan setiap topik, peserta akan diminta untuk mempraktikkan langsung penyebaran bahan ajar digital kepada siswa secara online, dengan didampingi oleh fasilitator. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa peserta dapat mengaplikasikan semua materi pelatihan dengan baik pada pembuatan dan penyebaran bahan ajar digital mereka kepada siswa.

Pada akhir pelatihan, peserta diharapkan telah memiliki kemampuan yang lebih baik dalam membuat bahan ajar digital yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa, serta mampu menyajikan bahan ajar digital tersebut secara online. Hal ini akan sangat bermanfaat dalam

membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran di masa pascapandemi.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa pelatihan ini efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta dalam pembuatan bahan ajar digital. Sebelum pelatihan, hanya 20% peserta yang memiliki pengetahuan dan keterampilan yang cukup dalam pembuatan bahan ajar digital dengan aplikasi Kvisoft. Setelah pelatihan, persentase peserta yang memiliki pengetahuan dan keterampilan yang cukup meningkat menjadi 90%.

Pelatihan ini memberikan manfaat yang signifikan bagi para guru Sekolah Menengah Pertama di Kota Surakarta. Dengan peningkatan kemampuan dalam pembuatan bahan ajar digital, diharapkan proses pembelajaran akan menjadi lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Selain itu, pelatihan ini juga membantu guru untuk menghadapi tantangan dalam pembelajaran jarak jauh yang masih akan berlangsung di masa pascapandemi. Aplikasi Kvisoft merupakan salah satu aplikasi yang mudah digunakan dan memiliki banyak fitur untuk membuat bahan ajar digital yang menarik.

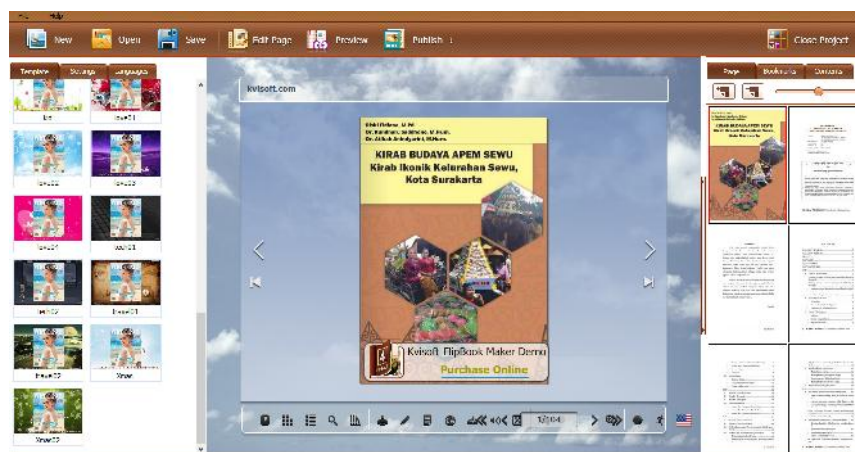
Hasil dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat tentang Penguatan Kompetensi Guru Sekolah Menengah Pertama di Kota Surakarta dalam Pembuatan Bahan Ajar Digital dengan Aplikasi Kvisoft di Masa Pascapandemi adalah terbentuknya sejumlah guru SMPN di Kota Surakarta yang mampu menghasilkan bahan ajar digital dengan kualitas yang baik dan mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, mereka juga mampu mengaplikasikan fitur-fitur dan efek-efek yang tersedia dalam aplikasi Kvisoft untuk membuat bahan ajar digital yang lebih menarik dan interaktif.



Gambar 3. Kegiatan pelatihan aplikasi Kvisoft di SMP Negeri 1 Surakarta

Dampak dari kegiatan ini adalah terciptanya pembelajaran yang lebih efektif dan efisien di masa pascapandemi. Dengan menggunakan bahan ajar digital yang berkualitas, siswa dapat lebih mudah memahami materi pelajaran dan guru dapat memberikan pengajaran yang lebih variatif dan menarik. Selain itu, penggunaan bahan ajar digital juga dapat meminimalisir interaksi langsung antara guru dan siswa, sehingga dapat memperkecil risiko penularan virus.

Selain dampak positif tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini juga dapat membantu guru-guru SMPN di Kota Surakarta untuk meningkatkan kualitas pengajaran mereka. Dengan memahami teknologi dan fitur-fitur yang tersedia dalam aplikasi Kvisoft, guru dapat mengembangkan kreativitas mereka dalam membuat bahan ajar digital yang lebih menarik dan efektif.



Gambar 4. Bentuk aplikasi Kvisoft yang ditampilkan saat pelatihan bahan ajar digital

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian kepada masyarakat tentang Penguatan Kompetensi Guru Sekolah Menengah Pertama di Kota Surakarta dalam Pembuatan Bahan Ajar Digital dengan Aplikasi Kvisoft di Masa Pascapandemi memiliki dampak yang positif dan signifikan bagi dunia pendidikan di Kota Surakarta.

Manfaat yang dapat diperoleh oleh guru dan sekolah dengan pengabdian kepada masyarakat tentang Penguatan Kompetensi Guru Sekolah Menengah Pertama di Kota Surakarta dalam Pembuatan Bahan Ajar Digital dengan Aplikasi Kvisoft di Masa Pascapandemi antara lain:

1. Meningkatkan kualitas pengajaran: Dengan penggunaan bahan ajar digital yang berkualitas, guru dapat memberikan pengajaran yang lebih efektif dan efisien. Bahan ajar digital yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa dapat membantu guru meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.
2. Meningkatkan daya tarik pembelajaran: Penggunaan bahan ajar digital yang interaktif dan menarik dapat membuat siswa lebih tertarik dan termotivasi dalam belajar. Hal ini dapat membantu meningkatkan minat siswa dalam mempelajari suatu mata pelajaran tertentu.
3. Meningkatkan keterampilan teknologi: Dengan mengikuti pelatihan pembuatan bahan ajar digital dengan aplikasi Kvisoft, guru dapat meningkatkan keterampilan teknologi mereka. Hal ini dapat membantu mereka dalam menghadapi tantangan pembelajaran di masa depan yang semakin mengandalkan teknologi.
4. Meningkatkan efisiensi pembelajaran: Penggunaan bahan ajar digital dapat mempermudah proses pembelajaran dan mempercepat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Hal ini dapat membantu menghemat waktu dan meningkatkan efisiensi proses pembelajaran.
5. Meningkatkan daya saing sekolah: Dengan penggunaan bahan ajar digital yang berkualitas dan menarik, sekolah dapat meningkatkan daya saingnya dalam menarik minat siswa dan orang tua untuk memilih sekolah tersebut sebagai tempat belajar.

Secara keseluruhan, pengabdian kepada masyarakat tentang Penguatan Kompetensi Guru Sekolah Menengah Pertama di Kota Surakarta dalam Pembuatan Bahan Ajar Digital dengan Aplikasi Kvisoft di Masa Pascapandemi dapat memberikan manfaat yang signifikan bagi guru dan sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan meningkatkan daya saing sekolah.

Terdapat beberapa manfaat bagi tim pengabdian dari UNS dalam pengabdian kepada masyarakat tentang penguatan kompetensi guru Sekolah Menengah Pertama (SMP) di Kota Surakarta dalam pembuatan bahan ajar digital dengan aplikasi Kvisoft di masa pascapandemi, yaitu:

1. Meningkatkan kualitas dan reputasi lembaga: Kegiatan pengabdian kepada masyarakat seperti ini dapat meningkatkan kualitas dan reputasi lembaga, khususnya UNS, dalam memberikan kontribusi nyata pada masyarakat. Hal ini dapat memperkuat citra positif lembaga di masyarakat dan memberikan kepercayaan kepada masyarakat bahwa UNS selalu berusaha memberikan yang terbaik untuk masyarakat.
2. Meningkatkan kemampuan dan pengalaman tim pengabdian: Dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat, tim pengabdian harus menemukan solusi untuk mengatasi masalah yang dihadapi oleh masyarakat. Hal ini dapat meningkatkan kemampuan dan pengalaman tim pengabdian dalam memberikan solusi yang tepat dan inovatif pada masyarakat. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dapat menjadi pengalaman berharga bagi tim pengabdian, terutama dalam mengembangkan kemampuan dan pengalaman mereka dalam menyelesaikan masalah yang kompleks di lapangan. Tim pengabdian akan berhadapan langsung dengan permasalahan nyata yang dihadapi oleh masyarakat, dan mereka harus berpikir kreatif dan inovatif untuk menemukan solusi yang tepat dan efektif.

Dalam hal ini, tim pengabdian dapat mengasah kemampuan analisis, komunikasi, negosiasi, dan kerja sama tim. Mereka juga dapat memperluas jaringan dan hubungan dengan berbagai pihak, seperti lembaga pemerintah, LSM, komunitas, dan sebagainya. Pengalaman dan kemampuan yang didapatkan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat sangat bermanfaat dalam pengembangan karir dan peningkatan kualitas sumber daya manusia di lembaga UNS.

3. Membuka peluang kerjasama: Melalui kegiatan pengabdian seperti ini, tim pengabdian dapat membangun hubungan baik dengan pihak sekolah dan masyarakat di Kota Surakarta. Hal ini dapat membuka peluang kerjasama di masa yang akan datang dan memperluas jejaring yang berguna bagi UNS.

Membuka peluang kerjasama melalui kegiatan pengabdian seperti yang disebutkan di atas memiliki beberapa manfaat yang penting. Pertama, kegiatan pengabdian ini dapat membantu tim pengabdian dalam membangun hubungan yang baik dengan pihak sekolah dan masyarakat di Kota Surakarta. Dalam hal ini, tim pengabdian dapat menunjukkan komitmen dan kepedulian mereka terhadap kepentingan masyarakat, sehingga dapat membangun kepercayaan dan citra yang baik.

Selain itu, kegiatan pengabdian ini juga dapat membuka peluang kerjasama di masa yang akan datang. Dengan menjalin hubungan yang baik dengan pihak sekolah dan masyarakat, tim pengabdian dapat membangun jaringan dan memperluas jejaring yang berguna bagi UNS. Peluang kerjasama ini bisa saja berupa kerjasama dalam penelitian, pengabdian, pelatihan, atau program lainnya yang dapat membantu mengembangkan potensi dan memperkuat posisi UNS sebagai perguruan tinggi yang berkualitas.



Gambar 5. Kegiatan pelatihan aplikasi Kvisoft di SMP Negeri 1 Surakarta

4. Meningkatkan pengetahuan dan pemahaman tim pengabdian: Melalui kegiatan pengabdian ini, tim pengabdian dapat memperdalam pengetahuan dan pemahaman mereka tentang situasi dan kondisi masyarakat di Kota Surakarta serta memperkaya pengalaman dalam memecahkan masalah yang dihadapi oleh masyarakat.

Meningkatkan pengetahuan dan pemahaman tim pengabdian merupakan salah satu tujuan penting dari kegiatan pengabdian masyarakat. Dalam melakukan kegiatan pengabdian, tim pengabdian akan berhadapan dengan situasi dan kondisi yang berbeda dari yang biasanya mereka temukan di lingkungan akademik. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian masyarakat dapat memberikan pengalaman dan pembelajaran yang berharga bagi tim pengabdian.

Dalam konteks kegiatan pengabdian di Kota Surakarta, tim pengabdian dapat memperdalam pengetahuan dan pemahaman mereka tentang situasi dan kondisi masyarakat di daerah tersebut. Dalam hal ini, tim pengabdian dapat melakukan observasi dan wawancara dengan masyarakat untuk memahami permasalahan yang dihadapi oleh mereka. Dengan demikian, tim pengabdian dapat memperkaya pengalaman mereka dalam memecahkan masalah yang dihadapi oleh masyarakat.

Selain itu, melalui kegiatan pengabdian masyarakat, tim pengabdian juga dapat memperluas wawasan mereka tentang berbagai isu yang terkait dengan masyarakat di Kota Surakarta, seperti masalah lingkungan, kesehatan, pendidikan, dan lain sebagainya. Dalam hal ini, tim pengabdian dapat memperdalam pengetahuan dan pemahaman mereka tentang isu-isu tersebut, sehingga dapat memberikan solusi yang lebih efektif dan tepat sasaran dalam kegiatan pengabdian yang dilakukan.

Selain manfaat bagi tim pengabdian, meningkatkan pengetahuan dan pemahaman juga memiliki manfaat yang penting bagi masyarakat di Kota Surakarta. Dengan memperdalam pengetahuan dan pemahaman mereka tentang situasi dan kondisi masyarakat, tim pengabdian dapat memberikan solusi yang lebih efektif dan tepat sasaran dalam memecahkan masalah yang dihadapi oleh masyarakat. Dalam jangka panjang, hal ini dapat membantu meningkatkan kualitas hidup masyarakat di daerah tersebut.

Secara keseluruhan, meningkatkan pengetahuan dan pemahaman tim pengabdian merupakan salah satu tujuan penting dari kegiatan pengabdian masyarakat. Dengan memperdalam pengetahuan dan pemahaman mereka tentang situasi dan kondisi masyarakat di Kota Surakarta, tim pengabdian dapat memperkaya pengalaman mereka dalam memecahkan masalah yang dihadapi oleh masyarakat. Selain itu, hal ini juga dapat membantu meningkatkan kualitas hidup masyarakat di daerah tersebut dalam jangka panjang.

5. Meningkatkan rasa kebersamaan dan kepedulian: Dalam kegiatan pengabdian seperti ini, tim pengabdian harus berinteraksi langsung dengan masyarakat dan berjuang bersama-sama untuk mengatasi masalah yang dihadapi. Hal ini dapat meningkatkan rasa kebersamaan dan kepedulian antara tim pengabdian dengan masyarakat, sehingga dapat mempererat hubungan antara keduanya.

Meningkatkan rasa kebersamaan dan kepedulian merupakan salah satu manfaat penting dari kegiatan pengabdian masyarakat. Dalam konteks kegiatan pengabdian di Kota Surakarta, tim pengabdian akan berinteraksi langsung dengan masyarakat dan berjuang bersama-sama untuk mengatasi masalah yang dihadapi. Hal ini dapat membantu memperkuat hubungan antara tim pengabdian dan masyarakat, serta meningkatkan rasa kebersamaan dan kepedulian di antara keduanya.

Dalam kegiatan pengabdian masyarakat, tim pengabdian harus mampu beradaptasi dengan lingkungan yang baru dan menghadapi berbagai tantangan yang mungkin tidak terdapat di lingkungan akademik. Tim pengabdian harus mampu berkomunikasi dengan baik dengan masyarakat, memahami kebutuhan mereka, dan berjuang bersama-sama untuk mencapai tujuan yang sama. Dalam hal ini, tim pengabdian harus memiliki sikap yang ramah, terbuka, dan responsif terhadap kebutuhan masyarakat.

Melalui interaksi yang intensif dengan masyarakat, tim pengabdian dapat membangun rasa kebersamaan dan kepedulian di antara mereka. Dalam hal ini, tim pengabdian dapat belajar menghargai perbedaan dan memperkuat kerja sama di antara mereka. Selain itu, tim pengabdian juga dapat memahami lebih baik permasalahan dan kebutuhan masyarakat, sehingga dapat memberikan solusi yang lebih tepat sasaran.

Setelah kegiatan pengabdian kepada masyarakat tentang Penguatan Kompetensi Guru Sekolah Menengah Pertama di Kota Surakarta dalam Pembuatan Bahan Ajar Digital dengan Aplikasi Kvisoft di Masa Pascapandemi selesai dilaksanakan, terdapat beberapa tindak lanjut yang dapat dilakukan, antara lain:

1. Tim pengabdian dari UNS dapat melakukan monitoring dan evaluasi terhadap guru-guru yang telah mengikuti pelatihan, untuk mengetahui sejauh mana kompetensi mereka dalam pembuatan bahan ajar digital telah meningkat dan menerapkan tips dan trik yang telah diberikan. Monitoring dan evaluasi merupakan salah satu tahap penting dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Pada kegiatan pengabdian tentang Penguatan Kompetensi Guru Sekolah Menengah Pertama di Kota Surakarta dalam Pembuatan Bahan Ajar Digital dengan Aplikasi Kvisoft di Masa Pascapandemi, monitoring dan evaluasi dilakukan oleh tim pengabdian dari UNS terhadap guru-guru yang telah mengikuti pelatihan.

Monitoring dilakukan untuk memastikan bahwa guru-guru tersebut telah menerapkan materi pelatihan dengan baik di kelas, dan untuk memantau sejauh mana mereka sudah meningkatkan kompetensinya dalam pembuatan bahan ajar digital dengan menggunakan aplikasi Kvisoft. Monitoring juga dapat membantu tim pengabdian untuk memperbaiki dan mengoptimalkan pelatihan yang akan datang.

Sedangkan evaluasi dilakukan untuk mengevaluasi keberhasilan pelatihan yang telah dilakukan. Evaluasi dilakukan dengan cara mengevaluasi hasil belajar siswa setelah menggunakan bahan ajar digital yang dibuat oleh guru-guru yang telah mengikuti pelatihan. Evaluasi juga dapat membantu tim pengabdian dalam menilai efektivitas pelatihan yang telah dilakukan, serta mengevaluasi keberhasilan pencapaian tujuan dari kegiatan pengabdian tersebut.

Dengan adanya monitoring dan evaluasi, diharapkan bahwa guru-guru dapat terus meningkatkan kompetensinya dalam pembuatan bahan ajar digital dengan menggunakan aplikasi Kvisoft dan menghasilkan bahan ajar digital yang berkualitas. Selain itu, hasil monitoring dan evaluasi ini dapat digunakan sebagai masukan untuk mengembangkan program pelatihan yang lebih baik dan efektif di masa depan.

2. Dalam rangka memperdalam pengetahuan dan keterampilan guru-guru dalam pembuatan bahan ajar digital, tim pengabdian dapat memberikan pelatihan lanjutan secara berkala. Hal ini diharapkan dapat membuat guru-guru semakin mahir dalam menggunakan aplikasi Kvisoft dan menghasilkan bahan ajar digital yang lebih menarik dan efektif. Pelatihan lanjutan merupakan salah satu upaya yang penting dalam memberikan dukungan dan pembinaan kepada guru-guru dalam meningkatkan kompetensinya. Pelatihan lanjutan dapat dilakukan secara berkala atau sesuai dengan kebutuhan, sehingga guru-guru dapat terus memperdalam pengetahuan dan keterampilannya dalam pembuatan bahan ajar digital.



Gambar 6. Kegiatan pelatihan lanjutan aplikasi Kvisoft di SMP Negeri 1 Surakarta

Dalam pelatihan lanjutan, tim pengabdian dapat memberikan materi-materi yang lebih spesifik dan lebih kompleks, terkait dengan penggunaan aplikasi Kvisoft dan teknik-teknik pembuatan bahan ajar digital yang lebih canggih. Selain itu, tim pengabdian juga dapat memberikan kesempatan bagi guru-guru untuk mempraktekkan langsung pembuatan bahan ajar digital, sehingga mereka dapat memperoleh pengalaman dan keterampilan yang lebih baik.

Pelatihan lanjutan juga dapat diarahkan pada pengembangan kemampuan guru-guru dalam menghasilkan bahan ajar digital yang lebih kreatif dan inovatif. Hal ini dapat dilakukan dengan memberikan inspirasi dan contoh-contoh bahan ajar digital yang telah dihasilkan oleh

guru-guru lain yang sudah mahir dalam menggunakan aplikasi Kvisoft.

Dengan adanya pelatihan lanjutan, diharapkan guru-guru dapat semakin mahir dalam menghasilkan bahan ajar digital yang berkualitas dan efektif, sehingga dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan kualitas pendidikan di sekolah. Selain itu, pelatihan lanjutan juga dapat memberikan manfaat yang besar bagi tim pengabdian, karena mereka dapat memperdalam pengetahuan dan keterampilannya dalam bidang pengajaran dan pembelajaran.

3. Tim pengabdian dapat menjalin kerjasama dengan sekolah-sekolah di Kota Surakarta untuk memperluas jangkauan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Hal ini dapat dilakukan dengan memberikan pelatihan yang sama pada sekolah-sekolah lainnya dan berbagi pengalaman dalam penggunaan aplikasi Kvisoft.

Kolaborasi dengan sekolah dapat menjadi langkah yang penting dalam memperluas jangkauan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Tim pengabdian dari UNS dapat menjalin kerjasama dengan sekolah-sekolah lain di Kota Surakarta untuk memberikan pelatihan yang sama tentang pembuatan bahan ajar digital dengan aplikasi Kvisoft. Melalui kerjasama ini, tim pengabdian dapat memperluas jangkauan kegiatan pengabdian dan membantu lebih banyak guru di berbagai sekolah dalam mengembangkan kemampuan dalam pembuatan bahan ajar digital. Selain itu, kolaborasi ini juga dapat memberikan kesempatan bagi guru-guru dari sekolah-sekolah yang berbeda untuk berinteraksi dan berbagi pengalaman dalam penggunaan aplikasi Kvisoft.

Kerjasama dengan sekolah juga dapat membuka peluang untuk menjalin kemitraan jangka panjang antara tim pengabdian dan sekolah-sekolah tersebut. Dengan menjalin kemitraan yang kuat, tim pengabdian dapat terus memberikan dukungan dan pelatihan yang dibutuhkan oleh guru-guru dalam pengembangan bahan ajar digital yang lebih baik. Selain itu, kemitraan ini juga dapat memberikan manfaat bagi kedua belah pihak dalam hal pengembangan kurikulum dan peningkatan kualitas pendidikan di sekolah.

Kegiatan akhir pengabdian adalah tindak lanjut yang dilakukan setelah kegiatan pengabdian kepada masyarakat tentang Penguatan Kompetensi Guru Sekolah Menengah Pertama di Kota Surakarta dalam Pembuatan Bahan Ajar Digital dengan Aplikasi Kvisoft di Masa Pascapandemi, diharapkan manfaat dari kegiatan tersebut dapat terus berlanjut dan memberikan dampak yang positif bagi pembelajaran di masa yang akan datang.

Dengan adanya tindak lanjut yang dilakukan setelah kegiatan pengabdian kepada masyarakat, diharapkan manfaat dari kegiatan tersebut dapat terus berlanjut dan memberikan dampak yang positif bagi pembelajaran di masa yang akan datang. Misalnya, dengan adanya monitoring dan evaluasi terhadap guru-guru yang telah mengikuti pelatihan, maka bisa dilihat sejauh mana kompetensi mereka dalam pembuatan bahan ajar digital telah meningkat dan di mana masih terdapat kekurangan. Hal ini akan memberikan masukan yang berharga bagi tim pengabdian dalam menyusun program pelatihan berikutnya.

PENUTUP

Pelatihan tentang pembuatan bahan ajar digital dengan aplikasi Kvisoft efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru Sekolah Menengah Pertama di Kota Surakarta. Diharapkan hasil dari pengabdian kepada masyarakat ini dapat membantu meningkatkan kualitas proses pembelajaran di masa pascapandemi. Pelatihan ini juga dapat diadopsi oleh daerah lain sebagai contoh dalam meningkatkan kompetensi guru dalam pembuatan bahan ajar digital.

Simpulan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat tentang Penguatan Kompetensi Guru Sekolah Menengah Pertama di Kota Surakarta dalam Pembuatan Bahan Ajar Digital dengan Aplikasi Kvisoft di Masa Pascapandemi adalah bahwa pelatihan ini telah membuktikan efektivitasnya dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam pembuatan bahan ajar digital. Diharapkan kegiatan ini dapat membantu meningkatkan kualitas proses pembelajaran di masa pascapandemi dan memberikan manfaat yang berkelanjutan bagi pembelajaran di masa yang akan datang. Selain itu, kolaborasi dengan sekolah dan tindak lanjut yang dilakukan oleh tim pengabdian dapat membantu memperluas jangkauan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dan memastikan manfaat dari kegiatan ini dapat terus berlanjut. Di masa yang akan datang, kegiatan pengabdian ini dapat diadopsi oleh daerah lain sebagai contoh dalam meningkatkan kompetensi guru dalam pembuatan bahan ajar digital. Oleh karena itu, penting bagi kita untuk terus mendorong dan mendukung pengembangan kompetensi guru dalam pembuatan bahan ajar digital agar dapat memberikan manfaat yang maksimal bagi dunia pendidikan. Penguatan kompetensi guru SMP Negeri 1 Surakarta dalam pembuatan bahan ajar digital dengan aplikasi Kvisoft merupakan langkah penting dalam memajukan pembelajaran di era digital. Dalam menghadapi tantangan masa pascapandemi, guru-guru yang terampil dalam menggunakan teknologi dan aplikasi tersebut dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif bagi siswa. Dengan penguatan kompetensi ini, diharapkan kualitas pendidikan di SMP Negeri 1 Surakarta dapat terus meningkat dalam menghadapi masa depan yang semakin digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Anandari, Q. S., Feri Kurniawati, E., Marlina, Okta Piyana, S., Gusti Melinda, L., Meidiawati, R., & Rizky Fajar, M. (2019). Development of Electronic Module: Student Learning Motivation Using The Application of Ethnoconstructivism-Based Flipbook Kvisoft. *Jurnal Pedagogik*, 6(2), 417–436. <https://ejournal.unuja.ac.id/index.php/pedagogik>
- Basar, A. M. (2021). Problematika Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemi Covid-19. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 208–218. <https://doi.org/10.51276/edu.v2i1.112>
- Firmani, S. I., Andayani, & Wardani, N. E. (2022). Implementation of Student-Centered Learning with Digital Media in Indonesian Language Learning in Junior High Schools during the COVID-19 Pandemic. *English Literature, Humanities and Social Sciences*, 1, 126–130. <https://doi.org/10.22161/ijels>
- Ilyas, F. (2021). Analisis SWOT Kebijakan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) dan Pemberlakuan Pembatasan Kebijakan Masyarakat (PPKM) Terhadap Dampak Ekonomi di Tengah Upaya Menekan Laju Pandemi Covid-19. *Jurnal Akrab Juara*, 6(3), 190–198. <http://akrabjuara.com/index.php/akrabjuara/article/view/1559/1378>
- Indarta, Y., Jalinus, N., Waskito, W., Samala, A. D., Riyanda, A. R., & Adi, N. H. (2022). Relevansi Kurikulum Merdeka Belajar dengan Model Pembelajaran Abad 21 dalam Perkembangan Era Society 5.0. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 3011–3024. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2589>
- Johan, R. C., Isah Cahyani, & Wibisono, Y. (2021). DIGITAL MEDIA ACCESS: FOLKLORE LEARNING FOR CULTIVATING LOVE INDONESIAN CULTURE CHARACTER. *Jurnal Litera: Penelitian, Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 20(3), 354–367. <https://journal.uny.ac.id/index.php/litera/article/view/30699/pdf>
- Kartikasari, M., & Rahmawati, F. P. (2022). Desain Media Pembelajaran Interaktif “Tekat Baja” untuk Memperkaya Kosakata Bahasa Jawa Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5052–5062. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/3021/pdf>
- Khairunnisa, G. F., Ismi, Y., & Ilmi, N. (2020). *Media Pembelajaran Matematika Konkret Versus Digital: Systematic Literature Review di Era Revolusi Industri 4.0*. 3(November), 131–140.
- Mukhsin, M. (2020). Peranan Teknologi Informasi dan Komunikasi Menerapkan Sistem Informasi Desa Dalam Publikasi Informasi Desa Di Era Globalisasi. *Teknokom*, 3(1), 7–15. <https://doi.org/10.31943/teknokom.v3i1.43>
- Mulyahati, B., & Fransyaigu, R. (2023). Penguatan Kompetensi Guru dalam Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar “E-Komik” di Sekolah Dasar. *Communnity Development Journal*, 4(1), 407–412. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/cdj/article/view/12255/9351>
- 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>

- Putra, L. D., & Filianti. (2022). Pemanfaatan Canva For Education Sebagai Media Pembelajaran Kreatif dan kolaboratif untuk Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(1), 125–138. <https://doi.org/10.32832/educate.v7i1.6315>
- Rahmawati, F., Idam, R., & Atmojo, W. (2021). Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6271–6279. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1717/pdf>
- Saddhono, K., & Rakhmawati, A. (2018). The Discourse of Friday Sermon in Indonesia : A Socio-Cultural Aspects and Language Function Studies. *Jurnal Komunikasi Islam*, 8(2), 217–238. <https://doi.org/https://doi.org/10.15642/jki.2018.8.2.217-238>
- Saddhono, K., Setiawan, B., & Setyawan, B. W. (2022). Javanese Culture as Teaching Materials in Teaching Indonesia to Speakers of Other Language (TISOL) in Java Island. *Borneo International Conference on Education and Social Sciences, Bices 2018*, 293–296. <https://doi.org/10.5220/0009020100002297>
- Siregar, H. D. P. (2020). Dilema Pembelajaran Online: Antara Efektifitas Dan Tantangan. *Mimbar Agama Budaya*, 37(2), 57–63. <https://doi.org/10.15408/mimbar.v37i2.18918>
- 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>
- Susanti, E., & Nurhamidah, D. (2022). Pembelajaran Produktif Berbasis Literasi Digital Pada Mahasiswa BIPA (Bahasa Indonesia Untuk Penutur Asing). *Diksa : Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 8(1), 68–75. <https://ejournal.unib.ac.id/jurnaldiksa/article/view/22658>
- Umar, W. R., Rahayu, A. S., & Rostikawati, Y. (2018). Dampak sistem kebut semalam terhadap tingkat plagiarisme tugas mahasiswa IKIP Siliwangi. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 1(4), 497–502. [http://www.uq.edu.au/economics/AJEE/docs/Volume 14, Number 1, 2017/1. The Links between Online Lecture Recordings, Cramming and Academic Performance - Andreas Chai & Ross Guest .pdf](http://www.uq.edu.au/economics/AJEE/docs/Volume%2014,%20Number%201,%202017/1.%20The%20Links%20between%20Online%20Lecture%20Recordings,%20Cramming%20and%20Academic%20Performance%20-%20Andreas%20Chai%20&%20Ross%20Guest.pdf)
- 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>
- Warif, M. (2019). Strategi Guru Kelas dalam Menghadapi Peserta Didik yang Malas Belajar. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 4(1), 33–40. <https://ojs.unm.ac.id/nalar/article/view/104-113/9692>