



Framework Design Thinking dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Sekolah Dasar

I G A Lokita Purnamika Utami^{1*}, I Nyoman Laba Jayanta², I Made Hendra Sukmayasa³ 

^{1,3}Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

²Bahasa Asing, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received September 07, 2024

Accepted November 10, 2024

Available online November 25, 2024

Kata Kunci :

Media Pembelajaran Digital, Design Thinking, Keterampilan Guru, Pengelolaan Kelas, Pelatihan

Keywords:

digital learning media, design thinking, teacher skills, classroom management, training



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright ©2024 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha

ABSTRAK

Pada pembelajaran abad-21, guru diharapkan menguasai kompetensi profesional, pedagogik, kepribadian, sosial, dan teknologi. Namun, kurangnya media pembelajaran berbasis digital dalam pengajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar dan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi menjadi tantangan yang memerlukan solusi. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peningkatan keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis digital serta meningkatkan keterampilan manajemen pengelolaan kelas melalui pendekatan design thinking. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan desain studi kasus. Subjek penelitian terdiri dari 23 guru di sekolah dasar yang mengikuti pelatihan. Metode pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan kuesioner, dengan instrumen berupa lembar kuesioner. Data dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keterampilan guru dalam menggunakan teknologi digital untuk pengajaran dan pengelolaan kelas yang lebih efektif. Simpulan dari penelitian ini adalah bahwa pelatihan berbasis digital dan design thinking dapat meningkatkan keterampilan guru dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Implikasi penelitian ini memberikan wawasan tentang pentingnya pelatihan berkelanjutan dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

ABSTRACT

In 21st century learning, teachers are expected to master professional, pedagogical, personality, social and technological competencies. However, the lack of digital-based learning media in teaching English in primary schools and teachers' skills in utilizing technology are challenges that require solutions. This study aims to analyze the improvement of teachers' skills in developing digital-based learning media as well as improving classroom management skills through a design thinking approach. This research uses qualitative method with case study design. The research subjects consisted of 23 teachers in elementary schools who participated in the training. Data collection methods included observation, interviews, and questionnaires, with instruments in the form of questionnaire sheets. Data were analyzed using descriptive analysis techniques. The results showed an increase in teachers' skills in using digital technology for more effective teaching and classroom management. The conclusion of this study is that digital-based training and design thinking can improve teachers' skills in learning English. The implications of this study provide insights into the importance of continuous training in improving the quality of education.

1. PENDAHULUAN

Pada pembelajaran abad-21 guru dituntut untuk menguasai berbagai aspek seperti kompetensi profesional, pedagogik, kepribadian, sosial dan teknologi (Akbar, 2021; Aryana et al., 2022; Handiyani & Yunus Abidin, 2023; Wardani & Budiadnya, 2023). Guru dituntut mampu untuk menciptakan pembelajaran bermakna bagi siswa dengan menguasai teknologi dan prinsip-prinsip pedagogik kegiatan pembelajaran yang berhubungan dengan konteks sosial. Penggunaan teknologi dalam pendidikan telah menjadi satu aspek penting yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran (Akbar, 2021; Andi Sadriani et al., 2023; Febrianti et al., 2023; Manan, 2023). Kompetensi dalam penggunaan teknologi juga perlu dikuasai guru untuk mendukung proses pembelajaran di kelas dengan memanfaatkan computer, laptop, internet dan

*Corresponding author

E-mail addresses: lokita@undiksha.ac.id (I G A Lokita Purnamika Utami)

aplikasi digital yang mampu mengembangkan kemampuan siswa, meningkatkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah dan mendorong siswa untuk berfikir lebih efektif dan inovatif. Penggunaan teknologi tidak hanya membantu dalam menyampaikan materi, tetapi juga dalam pengelolaan kelas yang lebih efektif (Luluk Baikuna et al., 2023; Moh. Ayuub Alamsyah & Nurdin, 2023). Pengelolaan kelas yang baik merupakan kunci untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif (Habbah & Husna, 2024; Hadi, 2023; Jumrawarsi & Suhaili, 2021; Mudarris, 2024; Susan, 2024). Dengan memanfaatkan penggunaan teknologi, guru dapat lebih mudah memonitor perkembangan siswa, mengatur aktivitas pembelajaran, serta mengakomodasi berbagai gaya belajar, selain itu, teknologi juga memungkinkan interaksi yang lebih dinamis antara guru dan siswa, serta antar siswa. Pembelajaran yang baik akan berdampak pada hasil belajar siswa yang meningkat.

Mitra pada pengabdian ini yaitu Sekolah Dasar Laboratorium Undiksha. Lokasi Sekolah Dasar Laboratorium Undiksha yaitu Jalan Jatayu No. 16 Singaraja, Kaliuntu, Kecamatan Buleleng. Sejak Tahun 1980 Sekolah Laboratorium memiliki jenjang sekolah mulai dari TK, SD, SMP, dan SMA. SD Lab Undiksha memiliki 23 guru dan 9 pegawai. Dalam proses pembelajaran SD Lab Undiksha. Saat ini SD Lab undiksha memantapkan implementasi Kurikulum Merdeka di era Merdeka Belajar yang menjadi kebijakan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi. Implementasi kurikulum merdeka adalah momen untuk melakukan perbaikan dan peningkatan kualitas. Namun implementasi kurikulum merdeka perlu didukung dengan inovasi dan pemanfaatan teknologi dengan baik dalam proses pembelajaran. Sekolah sudah merintis pelaksanaan Kurikulum Merdeka dan bekerjasama dengan sekolah-sekolah penggerak. Pada kurikulum merdeka, mata pelajaran bahasa inggris diajarkan kembali di sekolah dasar. Mata pelajaran bahasa inggris diwajibkan ada di kelas 3 hingga kelas 6 sekolah dasar. berdasarkan hasil wawancara dengan mitra (SD Lab Undiksha) dinyatakan bahwa guru-guru dihadapkan pada berbagai persoalan yang memerlukan solusi penyelesaian demi kemajuan sekolah.

Berdasarkan hasil observasi ditemukan bahwa tantangan yang dihadapi guru yaitu kurangnya media pembelajaran berbasis digital dalam pembelajaran bahasa inggris. Kurangnya media pembelajaran berbasis digital berdampak pada terhambatnya proses pembelajaran di kelas terutama terkait pembelajaran bahasa inggris. Pihak mitra juga mengungkapkan bahwa kurangnya media pembelajaran pada mata pelajaran bahasa inggris disebabkan oleh rendahnya keterampilan guru dalam menggunakan teknologi digital. Hasil analisis menunjukkan bahwa 55% guru menyatakan belum pernah mengikuti kegiatan pengembangan keprofesian berkelanjutan tentang pengintegrasian teknologi di dalam kelas; 70% guru mengungkapkan belum mampu menggunakan teknologi secara tepat guna dalam kegiatan pembelajaran. Kurangnya media pembelajaran pada mata pelajaran bahasa inggris berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah dikarenakan kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran bahasa inggris dikarenakan siswa merasa sulit untuk mengerti arti dari kosa kata dalam bahasa inggris yang akan berpengaruh pada rendahnya hasil belajar siswa. Permasalahan lain yang dihadapi mitra ialah kesulitan dalam pengelolaan kelas yang tepat. Berdasarkan hasil wawancara dengan mitra menunjukkan bahwa guru kesulitan dalam menentukan pendekatan pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan yang berkaitan dengan desain, inovasi, kreativitas dalam pembelajaran bahasa inggris. Sebanyak 75% guru belum mampu merangsang kreativitas dalam pembelajaran bahasa inggris. Sehingga, 80% siswa belum mampu melakukan penyelesaian masalah dengan menciptakan ide-ide. Permasalahan yang dihadapi oleh mitra berdampak pada output sekolah, seperti belum terbangunnya keterampilan memecahkan masalah yang maksimal. Oleh karena itu, perlu adanya strategi yang inovatif untuk memberikan dukungan khusus kepada mitra.

Berdasarkan prioritas permasalahan yang dialami mitra, selanjutnya tim pengusul bersama dengan mitra berkolaborasi dan berdiskusi untuk menyepakati solusi untuk menangani masalah yang dialami mitra melalui pengabdian ini. Faktor penyebab kurangnya media pembelajaran berbasis digital dalam pembelajaran Bahasa Inggris yaitu keterbatasan kemampuan guru dalam menggunakan teknologi (Abimanto & Sumarsono, 2022; Hajarudin, 2023; Hulu, 2023; Jumrawarsi & Suhaili, 2021). Ketersediaan fasilitas untuk mengembangkan media pembelajaran, seperti proyektor, komputer, dan internet telah ada, namun keterampilan guru dalam mengaplikasikannya kurang maksimal. Kreativitas guru merupakan faktor yang penting dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis digital (Azizah & Widiyati, 2023; Salamor, Sintike, Grestalia Tibaly, 2023; Zebua & Sibarani, 2023). Kurangnya kreativitas guru dapat menyebabkan media pembelajaran yang tidak mencapai tingkat kualitas yang diinginkan. Berdasarkan hal tersebut, maka solusi yang ditawarkan yaitu dengan mengadakan aktivitas belajar untuk guru. Aktifitas yang akan dilakukan yaitu mengadakan diklat. Diklat dapat memperluas ilmu pengetahuan guru mengenai teknologi informasi dan komunikasi (Teknologi ICT) dan cara menggunakannya dalam pembelajaran. Diklat yang akan dilakukan yaitu Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Digital dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Teknologi yang akan digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis digital yaitu Powtoon, Power-Point dan Adobe Premier-pro. Aktivitas belajar ini nantinya dapat menambah

media pembelajaran berbasis digital dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Temuan penelitian sebelumnya juga mengungkapkan bahwa pelatihan ataupun diklat dapat memperbaiki kemampuan literasi digital guru, yang merupakan kompetensi yang penting dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis digital (Iskandar et al., 2022; Suseno, 2023). Pelatihan dapat memperkuat kemampuan guru dalam mengoperasikan perangkat digital, seperti komputer, projector, dan aplikasi multimedia.

Faktor penyebab rendahnya kemampuan guru dalam manajemen kelas yaitu keterbatasan pelatihan. Kurangnya pelatihan yang disediakan untuk guru dalam manajemen pengelolaan kelas dapat menyebabkan guru kurang mampu mengelola kelas. Dalam memperbaiki kemampuan guru dalam manajemen pengelolaan kelas, perlu dilakukan pelatihan, pendudukan, dan peningkatan kompetensi guru. Berdasarkan hal tersebut, maka solusi yang ditawarkan yaitu melakukan pengembangan manajemen pengelolaan kelas berbasis Design Thinking. Kegiatan yang akan dilakukan yaitu pelatihan Manajemen Pengelolaan Kelas berbasis Design Thinking dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. Pelatihan dapat memperluas ilmu pengetahuan guru tentang Design Thinking dan cara menggunakannya dalam pengelolaan kelas. Selain itu, Pelatihan dapat memperkuat kemampuan guru dalam mengelola informasi dan materi pembelajaran yang disediakan melalui Design Thinking. Dalam pelatihan, guru akan mengalami sesi pematerian, pendudukan, dan evaluasi. Setelah pelatihan dilakukan, guru dapat menggunakan kemampuan dalam manajemen pengelolaan kelas berbasis Design Thinking untuk membuat kelas yang teratur, dan disiplin. Kebaruan penelitian ini terletak pada penggunaan Design Thinking dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar. Tujuan penelitian ini yaitu untuk menganalisis peningkatan keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis digital. Selain itu tujuan kegiatan yang ingin dicapai dalam kegiatan pengabdian ini yaitu meningkatkan keterampilan guru dalam manajemen khususnya pengelolaan kelas. Kegiatan pengabdian ini diharapkan mampu memberikan dampak positif pada peningkatan profesionalisme guru dan kualitas pembelajaran di SD Lab Undiksha, serta mendukung pencapaian tujuan pendidikan yang lebih luas di era pendidikan abad ke-21.

2. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang berfokus pada pelatihan untuk meningkatkan keterampilan penggunaan media pembelajaran berbasis digital dalam pembelajaran bahasa Inggris serta meningkatkan keterampilan manajemen pengelolaan kelas berbasis design thinking. Kegiatan ini menyasar guru-guru di SD Laboratorium Undiksha Singraja sejumlah 23 orang. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan kuesioner (Dewi & Handaruwati, 2019; Martha Wibawa et al., 2024; Mudarris, 2024; Nurdin, 2018). Sedangkan instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah lembar kuesioner. Adapun tahap pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini yaitu, pertama, tahap sosialisasi program. Sosialisasi yang diberikan mengenai *Framework Design Thinking* dalam pembelajaran Bahasa Inggris sekolah dasar. Kedua, melakukan kegiatan pelatihan. Adapun kegiatan yang dilakukan adalah diklat pengembangan media pembelajaran berbasis digital dalam pembelajaran Bahasa Inggris serta pelatihan manajemen pengelolaan kelas berbasis design thinking dalam Pembelajaran Bahasa Inggris yang dilakukan dengan pola 32 JP melalui tatap muka penuh. Ketiga, penerapan teknologi. Kegiatan yang dilakukan adalah pengenalan dan penggunaan teknologi yang relevan untuk pembelajaran. Adapun pelatihannya yang menggunakan Powtoon, Power-Point, Adobe Premier-pro yang digunakan dalam mengembangkan media. Grammarly akan digunakan untuk mengecek grammar saat mengembangkan media pembelajaran.

Keempat, pendudukan dan evaluasi. Pendudukan dan evaluasi media pembelajaran berbasis digital dalam pembelajaran bahasa Inggris dilakukan secara penuh saat kegiatan pelatihan. Pendudukan dilakukan oleh tim pengabdian dan mahasiswa yang terlibat dalam kegiatan pengabdian ini. Pendudukan penggunaan powtoon untuk pembuatan video pembelajaran yang dapat menarik minat belajar siswa. Evaluasi dilakukan dengan memberikan survey kepada peserta pelatihan. Evaluasi keberhasilan ditinjau dari skor peserta diklat dan presentase kehadiran. Terakhir, keberlanjutan program. Kegiatan yang dilakukan adalah membangun kemitraan dan jaringan dengan organisasi lain, dan lembaga pendidikan untuk mendukung program pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis digital dan manajemen pengelolaan kelas. Keberlanjutan Program Berbasis Lesson Study bagi Guru-Guru tentang Penanganan Masalah Teknologi Pembelajaran dan Manajemen Pengelolaan Kelas untuk meningkatkan implementasi kurikulum merdeka. metode analisis data yang digunakan adalah metode analisis deskriptif kualitatif.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SD Lab Undiksha. Adapun hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dijabarkan sebagai berikut. Kegiatan sosialisasi mengenai framework design thinking dalam pembelajaran bahasa Inggris sekolah dasar berjalan sukses dengan partisipasi aktif dari peserta pelatihan yakni kepala sekolah dan guru-guru SD Lab Undiksha. Materi meliputi pengenalan framework design thinking dalam pembelajaran bahasa Inggris Sekolah Dasar. Adapun pelaksanaan sosialisasi *framework design thinking* disajikan pada [Gambar 1](#).



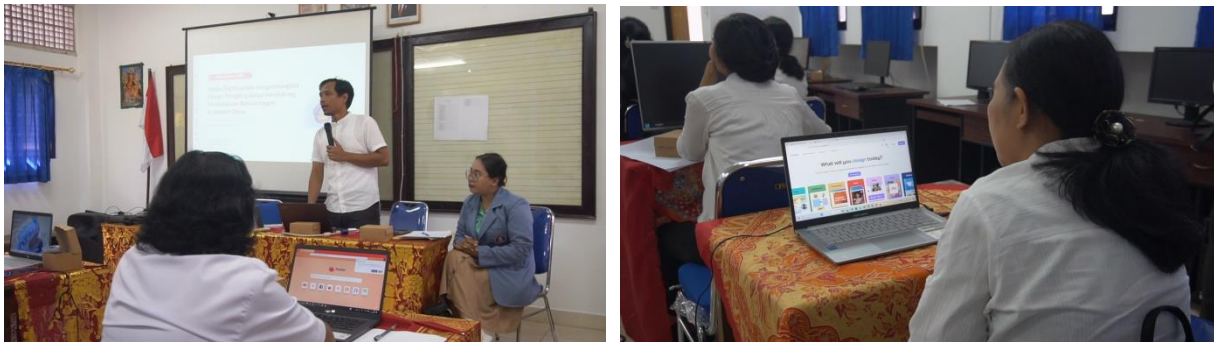
Gambar 1. Sosialisasi *Framework Design Thinking*

Pelatihan manajemen pengelolaan kelas berbasis design thinking dalam pembelajaran bahasa Inggris yang dilakukan dengan pola 32 JP melalui tatap muka di SD LAB Undiksha. Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan manajemen pengelolaan kelas berbasis design thinking dalam pembelajaran bahasa Inggris sehingga dapat memperkuat kemampuan guru dalam mengelola informasi dan materi pembelajaran yang disediakan melalui design thinking. Adapun pelaksanaan pelatihan manajemen pengelolaan kelas disajikan pada [Gambar 2](#).



Gambar 2. Pelatihan Manajemen Pengelolaan Kelas

Penerapan teknologi yang dilakukan berupa diklat pengembangan media pembelajaran berbasis digital dalam pembelajaran bahasa Inggris. Teknologi yang digunakan yaitu Powtoon, Power-Point, dan Adobe Premier-pro. Aplikasi ini dapat memudahkan guru dalam memberikan materi karena banyak fitur-fitur yang dapat digunakan untuk membuat media tersebut lebih menarik. Penggunaan Powtoon dalam pembelajaran dapat menjadi sebuah solusi media pembelajaran yang praktis, kolaboratif, dan lebih variatif dengan berbagai macam animasi. Powtoon dikembangkan sebagai media pembelajaran yang mampu menyampaikan informasi melalui audio dan visual, yang akan berbentuk video. Adapun dokumentasi diklat pengembangan media pembelajaran berbasis digital disajikan pada [Gambar 3](#).



Gambar 3. Diklat Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Digital

Keberlanjutan program membangun kemitraan dan jaringan dengan organisasi lain, dan lembaga pendidikan untuk mendukung program pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis digital dan manajemen pengelolaan kelas. Keberlanjutan Program Berbasis Lesson Study bagi Guru-Guru tentang Penanganan Masalah Teknologi Pembelajaran dan Manajemen Pengelolaan Kelas untuk meningkatkan implementasi kurikulum merdeka. Adapun hasil pelaksanaan pre test dan post test keterampilan penggunaan media dan keterampilan manajemen pengelolaan kelas berbasis design thinking disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Pre Test dan Post Test Keterampilan Penggunaan Media dan Keterampilan Manajemen Pengelolaan Kelas Berbasis Design Thinking

Pre test keterampilan penggunaan media pembelajaran berbasis digital dalam pembelajaran bahasa inggris	58,37	Post test keterampilan penggunaan media pembelajaran berbasis digital dalam pembelajaran bahasa inggris	88,58
Pre test keterampilan manajemen pengelolaan kelas berbasis design thinking	62,39	Post test keterampilan manajemen pengelolaan kelas berbasis design thinking	92,82

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pelatihan penggunaan media pembelajaran berbasis digital dan manajemen pengelolaan kelas berbasis Design Thinking dapat meningkatkan keterampilan guru di SD Lab Undiksha. Pelatihan ini mengatasi kendala dalam penguasaan teknologi yang selama ini menjadi hambatan dalam pembelajaran bahasa Inggris. Guru-guru yang sebelumnya mengalami kesulitan dalam memanfaatkan teknologi dan mengelola kelas kini lebih mampu mengaplikasikan teknologi digital dan metode pengelolaan kelas yang efektif, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang lebih kondusif. Hal ini sejalan dengan kebutuhan pendidikan abad ke-21 yang menekankan pada penguasaan teknologi dan pengelolaan pembelajaran yang interaktif. Penelitian ini mendukung temuan sebelumnya yang menekankan pentingnya pelatihan bagi guru dalam meningkatkan kompetensi teknologi. Misalnya, penelitian oleh peneliti lain yang menyatakan bahwa pelatihan dapat meningkatkan literasi digital guru, yang berdampak langsung pada kualitas pembelajaran di kelas. Begitu juga dengan penelitian, yang mengungkapkan bahwa pelatihan keterampilan digital memungkinkan guru untuk lebih kreatif dalam merancang media pembelajaran yang menarik dan relevan dengan kebutuhan siswa. Penelitian ini juga selaras dengan temuan peneliti lain yang menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik dapat meningkatkan kemampuan guru dalam mengimplementasikan inovasi pembelajaran, termasuk dalam mengelola kelas dengan lebih baik (Bustami et al., 2024; Oktarin & Saputri, 2024; Salewangeng, 2023; Solechan et al., 2023; Wahyuni & Haryanti, 2024).

Kelebihan dari penelitian ini adalah pendekatan praktis yang digunakan dalam pelatihan, yang tidak hanya memberikan pengetahuan teoritis tetapi juga keterampilan praktis dalam mengembangkan media pembelajaran digital dan manajemen kelas. Sehingga dengan pendekatan Design Thinking, guru dapat memahami proses kreatif dalam menciptakan solusi pembelajaran yang inovatif. Penelitian ini juga berhasil menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis dan interaktif, yang berdampak positif pada minat dan motivasi belajar siswa. Hasil penelitian ini memberikan kontribusi signifikan bagi pengembangan kompetensi profesional guru, terutama dalam aspek penguasaan teknologi dan manajemen kelas. Pelatihan ini telah menghasilkan media pembelajaran digital yang dapat diadopsi oleh sekolah-sekolah lain sebagai referensi untuk meningkatkan pembelajaran bahasa Inggris. Selain itu, pendekatan Design Thinking dalam pengelolaan kelas dapat menjadi model bagi sekolah lain dalam upaya meningkatkan efektivitas pembelajaran di era Kurikulum Merdeka.

Implikasi dari penelitian ini adalah peningkatan kualitas pembelajaran di SD Lab Undiksha, yang mendukung pelaksanaan Kurikulum Merdeka. Dengan guru yang lebih terampil dalam memanfaatkan teknologi dan mengelola kelas, proses pembelajaran menjadi lebih efektif, kreatif, dan adaptif terhadap kebutuhan siswa. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, terutama dalam mata pelajaran bahasa Inggris, serta meningkatkan minat dan motivasi mereka dalam belajar. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi dasar bagi kebijakan sekolah dalam mengadakan program pelatihan yang berkelanjutan untuk guru. Keterbatasan penelitian ini adalah cakupannya yang hanya melibatkan satu sekolah, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasi untuk konteks yang lebih luas. Selain itu, pelatihan yang diberikan hanya difokuskan pada penggunaan teknologi tertentu (Powtoon, PowerPoint, Adobe Premiere Pro), sehingga tidak mencakup seluruh perangkat lunak atau aplikasi digital yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk melibatkan lebih banyak sekolah agar hasilnya lebih representatif dan dapat dibandingkan. Selain itu, perlu juga dieksplorasi penggunaan aplikasi lain yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah dasar. Penelitian lanjutan juga dapat mempertimbangkan evaluasi jangka panjang untuk melihat dampak yang lebih berkelanjutan dari pelatihan ini terhadap kinerja guru dan hasil belajar siswa.

4. SIMPULAN DAN SARAN

Pelaksanaan pengabdian masyarakat ini dirancang untuk menangani permasalahan yang dihadapi mitra SD Lab Undiksha yakni yang pertama kurangnya media pembelajaran berbasis digital dalam pembelajaran bahasa Inggris dan rendahnya penggunaan bahasa. Permasalahan kedua yakni rendahnya kemampuan guru dalam manajemen kelas di SD lab Undiksha. Hasil dari pengabdian ini menunjukkan bahwa, terdapat peningkatan keterampilan penggunaan media pembelajaran berbasis digital dalam pembelajaran bahasa Inggris serta peningkatan keterampilan manajemen pengelolaan kelas berbasis design thinking. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa, pengabdian ini berhasil dalam mengatasi permasalahan awal yang dihadapi, yaitu kurangnya media pembelajaran digital dan rendahnya keterampilan manajemen kelas di kalangan guru. Pengabdian kepada masyarakat ini diharapkan adanya keberlanjutan program secara berkala tentang penanganan masalah teknologi pembelajaran dan manajemen pengelolaan kelas untuk meningkatkan implementasi kurikulum merdeka. Dengan adanya evaluasi berkala terhadap implementasi program harus terus dilakukan untuk memastikan bahwa teknologi dan metode yang diterapkan berjalan dengan efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Penelitian ini didanai oleh DRPTM (Direktorat Riset, Teknologi, dan Pengabdian Kepada Masyarakat) dengan skema Pemberdayaan Kemitraan Masyarakat dengan nomor kontrak. 1895/UN48.16/PM/2024.

6. DAFTAR RUJUKAN

- Abimanto, D., & Sumarsono, W. (2022). Evaluasi Pembelajaran Daring Bahasa Inggris Transportasi Berbasis Web Menggunakan Google Site Di Masa Pandemi. *Jurnal Sains Dan Teknologi Maritim*, 23(1), 85. <https://doi.org/10.33556/jstm.v23i1.332>.
- Akbar, A. (2021). Abad 21 Pentingnya Kompetensi Pedagogik Guru. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*, 2(1), 23. <https://doi.org/10.32832/jpg.v2i1.4099>.
- Andi Sadriani, M. Ridwan Said Ahmad, & Ibrahim Arifin. (2023). Peran Guru Dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Era Digital. *Seminar Nasional Dies Natalis 62, 1*, 32–37. <https://doi.org/10.59562/semnasdies.v1i1.431>.
- Aryana, S., Subyantoro, S., & Pristiwati, R. (2022). Tuntutan Kompetensi Guru Profesional Bahasa Indonesia Dalam Menghadapi Abad 21. *Semantik*, 11(1), 71–86. <https://doi.org/10.22460/semantik.v11i1.p71-86>.
- Azizah, F. W., & Widiyati, E. (2023). Analisis Kreativitas Guru dalam Memanfaatkan Teknologi Digital di MIN 3 Jombang. *EL Bidayah: Journal of Islamic Elementary Education*, 5(2), 183–196. <https://doi.org/10.33367/jiee.v5i2.4141>.
- Bustami, B., Fikry, M., Ismail, I., Yani, M., Maharani, S., Susanti, N., & Iskandar, F. A. (2024). Peningkatan Literasi Digital Guru untuk Membangun Materi Ajar Dalam Menghadapi Program Kelas Digital pada MIN 4 Kota Lhokseumawe. *Jurnal Malikussaleh Mengabdi*, 3(1), 7. <https://doi.org/10.29103/jmm.v2i2.13878>.
- Dewi, A. M., & Handaruwati, I. (2019). Analisis Pengaruh Motivasi Kerja Lingkungan Kerja Dan

- Kepemimpinan Terhadap Kinerja Karyawan Di Cv Marthani. *Magisma: Jurnal Ilmiah Ekonomi Dan Bisnis*, 6(1), 1–22. <https://doi.org/10.35829/magisma.v6i1.15>.
- Febrianti, I., Tuffahati, J., Rifai, A., Affandi, R. H., Pradita, S., Akmalia, R., & Siahaan, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Teknologi Informasi Dalam Manajemen Perencanaan Pendidikan Untuk Meningkatkan Efisiensi Pendidikan. *Academy of Education Journal*, 14(2), 506–522. <https://doi.org/10.47200/aoej.v14i2.1763>.
- Habbah, E. S. M., & Husna, E. N. (2024). Strategi Guru Dalam Pengelolaan Kelas Yang Efektif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Journal of Pedagogi*, 1(2), 1–8. <https://doi.org/10.62872/vf2gr537>.
- Hadi, R. (2023). Implementasi Strategi Manajemen Kelas yang Efektif dalam Meningkatkan Pembelajaran di Sekolah Dasar. *JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala*, 8(2), 546–551. <https://doi.org/10.58258/jupe.v8i2.5512>.
- Hajarudin. (2023). Pemanfaatan Media Sosial sebagai Alat Kolaboratif dalam Proses Pembelajaran Bahasa Inggris di STIE Ganesha. *Journal on Education*, 06(01), 17352–17362.
- Handiyani, M. H., & Yunus Abidin. (2023). Peran Guru dalam Membina Literasi Digital Peserta Didik pada Konsep Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 408–414. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i2.5360>.
- Hulu, Y. (2023). Problematika Guru Dalam Pengembangan Teknologi dan Media Pembelajaran. *ANTHOR: Education and Learning Journal*, 2(6), 840–846. <https://doi.org/10.31004/anthor.v2i6.285>.
- Iskandar, D., Zuwarni, Z., & Sofyan, S. (2022). Pengembangan E-Modul Pelatihan Aplikasi Google Workspace For Education untuk Penguatan Kompetensi Literasi Digital Guru MTs. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 1005–1018. <https://doi.org/10.38035/jmpis.v3i2.1268>.
- Jumrawarsi, J., & Suhaili, N. (2021). Peran Seorang Guru Dalam Menciptakan Lingkungan Belajar Yang Kondusif. *Ensiklopedia Education Review*, 2(3), 50–54. <https://doi.org/10.33559/eer.v2i3.628>.
- Luluk Baikuna, M. Farhan Hidayatuloh, Muhammad Fikri Rizal, Nafiatul Fitria, Nurul Ulfatun Anjelina, M. Rivian Eko Mahendra, Marlina Marlina, & Agustina Zahrotin Nisak. (2023). Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pemanfaatan Pembelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial (Jupendis)*, 2(1), 102–115. <https://doi.org/10.54066/jupendis.v2i1.1182>.
- Manan, A. (2023). Pendidikan Islam Dan Perkembangan Teknologi : Menggagas Harmoni Dalam Era Digital. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 5(1), 56–73. <http://www.jurnal.stitnualhikmah.ac.id/index.php/scholastica/article/view/1865>.
- Martha Wibawa, A., Purwanto, P., & Rahayu, S. (2024). Pengaruh Iklim Organisasi dan Job Insecurity terhadap Kinerja dengan Psychological well-being sebagai Variabel Mediasi. *Co-Value Jurnal Ekonomi Koperasi Dan Kewirausahaan*, 15(01). <https://doi.org/10.59188/covalue.v15i01.4431>.
- Moh. Ayuub Alamsyah, S. S. P., & Nurdin, N. (2023). Peran Teknologi Pendidikan dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Era Society 5.0. *Peran Teknologi Pendidikan Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Era Society 5.0*, 2(1), 132–137. <https://jurnal.uindatokarama.ac.id/index.php/kiiies50/article/view/1939>.
- Mudarris, B. (2024). Strategi Efektif Dalam Manajemen Kelas Dalam Menciptakan Lingkungan Belajar Yang Kondusif. *At-Tahsin : Jurnal Manajemen Pendidikan*, 4(2), 1–13. <https://doi.org/10.59106/attahsin.v4i2.188>.
- Nurdin, I. B. (2018). Faktor-Faktor Motivasi Kerja Pada Karyawan Lembaga Huda Group Di Kecamatan Tamansari Kabupaten Bogor. *Islamic Management: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(01), 70–97. <https://doi.org/10.30868/im.v1i01.216>.
- Oktarin, I. B., & Saputri, M. E. E. (2024). Sosialisasi Literasi Digital Sebagai Langkah Transformasi Pendidikan di Sekolah Dasar. *EduImpact: Jurnal Pengabdian Dan Inovasi Masyarakat*, 1(1), 24–32. <https://journal.ciptapustaka.com/index.php/EIPM/article/view/9>.
- Salamor, Sintike, Grestalia Tibaly, and Y. T. (2023). Kreativitas Guru PAK dalam Pembelajaran di Era Digital. *Jurnal Pendidikan DIDAXEI*, 4(2), 34–44. <https://e-journal.iaknambon.ac.id/index.php/DX/article/view/865>.
- Salewangeng, A. (2023). Pelatihan dan Pendampingan Media Pembelajaran Canva For Education Bagi Guru Bahasa SMA Se-kecamatan Ternate Utara. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(4), 3173–3177. <https://doi.org/10.31949/jb.v4i4.6632>.
- Solechan, S., Afif, Z. N., Sunardi, S., & Masrufa, B. (2023). Pelatihan dan pendampingan tentang strategi Kepala sekolah dalam meningkatkan kompetensi Guru bidang profesional Di SMA Primaganda Jombang. *An Nafah: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 135–146. <https://doi.org/10.54437/annafah.v1i2.1269>.
- Susan, D. (2024). Profesionalisme Guru dan Dampaknya terhadap Hasil Belajar Siswa. *Arini: Jurnal Ilmiah*

- Dan Karya Inovasi Guru, 1(1), 1-16.
<https://jurnal.fanshurinstitute.org/index.php/arini/article/view/74>.
- Suseno, S. (2023). Peran Baru Widyaiswara di Era Pembelajaran Berbasis Digital. *Jurnal Good Governance*, 19(1), 30-69. <https://doi.org/10.32834/gg.v19i1.584>.
- Wahyuni, S., & Haryanti, N. (2024). Optimalisasi Kompetensi Guru Dalam Pengembangan Pembelajaran Berdiferensiasi Berbasis Media Digital. *Wahana Dedikasi: Jurnal PkM Ilmu Kependidikan*, 7(1), 142-154. <https://doi.org/10.31851/dedikasi.v7i1.15974>.
- Wardani, D. A. W., & Budiadnya, P. (2023). Analisis Kompetensi Guru di Abad 21. *Widya Aksara : Jurnal Agama Hindu*, 28(1), 1-19. <https://doi.org/10.54714/widyaaksara.v28i1.211>.
- Zebua, S., & Sibarani, M. (2023). Peningkatan Kreativitas Guru Pendidikan Agama Kristen Melalui Pengembangan Materi Pembelajaran Digital. *Jurnal Sinar Kasih*, 1(1), 104-105. <https://doi.org/10.55606/sinarkasih.v1i1.133>.