

NASKAH ORISINAL

Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Generasi Alpha bagi Guru KB/TK/IT Al Ihsan

Abdul Munif* | Adhatus Solichah Ahmadiyah | Riyanarto Sarno | Ratih Nur Esti
Anggraini | Shintami Chusnul Hidayati | Kelly Rossa Sungkono

Departemen Teknik Informatika, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya, Indonesia

Korespondensi

*Abdul Munif, Departemen Teknik Informatika, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya, Indonesia. Alamat e-mail: munif@if.its.ac.id

Alamat

Laboratorium Manajemen Cerdas Informasi, Departemen Teknik Informatika, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya, Indonesia

Abstrak

Generasi Alpha adalah generasi pertama yang lahir di dunia digital dan sudah sangat akrab dengan teknologi digital. Pendidikan yang cocok bagi generasi Alpha adalah pendidikan yang akrab dengan penggunaan teknologi digital dimana peran guru sebagai fasilitator pembelajaran bukan sebagai sumber informasi satu-satunya. Guru sebagai fasilitator siswa generasi Alpha dituntut mampu menguasai dan menyediakan pembelajaran yang menarik, terampil menggunakan *tool* pembuatan konten dan desain grafis. Pengabdian kepada masyarakat ini difokuskan pada peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru KBTKIT Al Ihsan Surabaya dalam membuat konten pembelajaran menarik dengan memanfaatkan *tool* desain grafis dan web interaktif. Kegiatan pelatihan dilakukan secara luring dan hibrid. Pelatihan sesi pertama diselenggarakan luring pada hari Kamis, 13 Oktober 2022 di KBTKIT Al Ihsan materi manajemen *website* sekolah. Sesi kedua diselenggarakan secara hibrid pada hari Sabtu, 22 Oktober 2022 di Departemen Teknik Informatika-ITS dengan materi Canva dan web interaktif untuk pendukung pembelajaran.

Kata Kunci:

Alpha generation, graphic design, interactive website, teaching, training

1 | PENDAHULUAN

1.1 | Latar Belakang

Generasi Alpha adalah generasi yang lahir pada rentang tahun 2011 hingga 2015 yang merupakan generasi termuda setelah generasi milenial^[1]. Generasi ini adalah generasi yang akrab dengan teknologi digital karena dilahirkan di era di mana perkembangan teknologi sangat pesat^[2]. Meskipun generasi Alpha dapat menggunakan tablet atau smartphone secara alami, generasi ini tidak terlalu kecanduan dengan teknologi. Aktivitas fisik masih dilakukan di kala mereka tidak menggunakan teknologi digital. Menurut^[3], anak generasi Alpha memiliki karakteristik di antaranya:

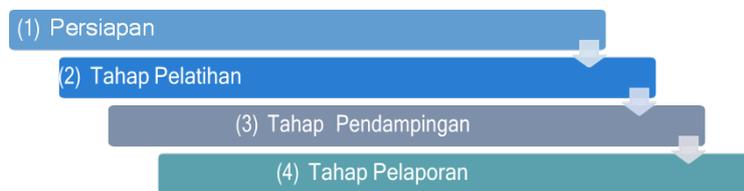
1. Generasi terdidik dalam sejarah. Ini karena teknologi dan informasi instan yang tersedia saat mereka tumbuh. Mereka akan tumbuh belajar lebih banyak dan lebih dalam tentang dunia daripada semua pendahulunya. Ini juga mengubah sifat dari pendidikan.
2. Paham teknologi. Meski orang tua mereka yang pertama dilahirkan ke dunia digital, tetapi generasi Alpha akan menjadi yang pertama yang memiliki integrasi teknologi yang mulus ke dalam setiap aspek kehidupannya. Mereka akan melampaui orang tua mereka dalam keterampilan teknologi.
3. AI adalah realitas. Tidak mungkin satu generasi sebelumnya untuk membayangkan dampak Siri, Alexa, dan *Google Assistance* dalam kehidupan dan rumahnya. Bagi generasi Alpha, AI mendominasi realitas dan merupakan bagian alami dari kehidupan mereka. Ini juga akan mempertimbangkan bagaimana mereka akan melihat dunia dengan lautan informasi yang disajikan kepada mereka di setiap langkahnya.
4. Pembelajaran yang sangat personal. Generasi ini terbiasa memiliki akses langsung ke informasi yang membuat perkuliahan dan model pembelajaran lama menjadi usang. Mereka akan belajar dengan kecepatan mereka sendiri dengan pengalaman belajar yang dipersonalisasi. Maka, ruang kelas, modul dan tutorial pembelajaran *online* akan memfasilitasi pendekatan mereka terhadap pendidikan.
5. Media sosial menjadi cara interaksi yang dominan. Mereka akan berinteraksi dengan teman sebagian besar melalui media sosial dan terhubung sepanjang hari. Itu juga membawa serta kekhawatiran tentang privasi dan intimidasi *online*. Penerimaan sosial juga menjadi masalah karena akan bergantung pada seberapa banyak mereka disukai secara online. Oleh karena itu, mereka tetap perlu diajari pentingnya interaksi secara langsung.
6. Tidak suka ekonomi berbagi. Etnografi mengungkapkan bahwa generasi ini tidak suka berbagi terlalu banyak, tidak seperti generasi sebelumnya.
7. Tidak bermain sesuai aturan. Waktu bermain board game dan mewarnai antar garis sudah berakhir. Mereka tidak dapat dibatasi oleh aturan seperti pendahulunya. Energi mereka sulit ditahan, karena dunia digital menghubungkan mereka dengan perspektif yang tak terbatas.
8. Mereka terus berubah. Berbeda dengan generasi yang dapat diprediksi sebelumnya, generasi ini terus berubah. Mereka cenderung lebih individualis dan, karenanya, tidak termasuk dalam kategori orang yang dominan.
9. Masa kecil yang sangat berbeda. Tidak seperti orang tua milenial mereka yang menikmati waktu luang bermain di luar ruangan dan bahkan menghabiskan sebagian besar hari tanpa melakukan apa-apa, generasi Alpha berbeda. Mereka hidup di dunia stimulasi kognitif yang konstan, sehingga mereka membutuhkan lebih banyak struktur di hari-hari mereka agar mereka tidak gelisah.
10. Akan menjadi tipe karyawan baru di tempat kerja. Pendekatan mereka terhadap pekerjaan dan pemecahan masalah akan berbeda karena berasal dari pemikiran yang lebih beragam dan terbuka. Mereka juga lebih suka bekerja hanya untuk perusahaan yang sejalan dengan prinsip mereka dan merangkul lingkungan kerja yang beragam. Mereka akan memilih teknologi daripada koneksi manusia, sementara pada saat yang sama membutuhkan lebih banyak dukungan kesehatan mental daripada generasi terdahulu.
11. Makanan yang sangat berbeda. Karbohidrat, lemak, dan hal yang bersifat organik akan menjadi bagian besar dari apa yang mereka sukai untuk dinikmati, karena mereka membutuhkan semua energi yang bisa didapatkan. Kebanyakan generasi ini menyukai pasta, makaroni dan keju, dan banyak sereal dengan lemak jenuh. Meskipun dianggap tidak sehat, generasi ini memiliki harapan hidup tertinggi dari kelompok mana pun.
12. Mereka hidup saat ini. Negara-negara dalam beberapa dekade memiliki kekhawatiran tentang kesulitan di masa karena generasi muda yang teralu santai. Salah satu trend hidup untuk saat ini yang populer misalnya tersirat dari anekdot seperti *YOLO (You Only Live Once)* atau *FOMO (Fear Of Missing Out)*.
13. Mereka *funky*. Mereka lebih fokus pada gaya dan kenyamanan individu daripada norma sosial.

Pendidikan yang cocok bagi generasi Alpha adalah pendidikan yang akrab dengan penggunaan teknologi digital dimana peran guru sebagai fasilitator pembelajaran bukan sebagai sumber informasi satu-satunya^[4]. Motivasi belajar anak generasi Alpha dapat ditumbuhkan dengan mengkolaborasikan teknologi digital dan dipadukan dengan aktivitas-aktivitas fisik yang menyenangkan.

Guru sebagai fasilitator siswa generasi Alpha dituntut mampu menguasai dan menyediakan pembelajaran yang menarik, diantaranya dengan terampil menggunakan *tool* pembuatan konten dengan desain grafis dan aplikasi interaktif. Secara khusus, kebutuhan ini masih menjadi permasalahan bagi guru KBTKIT Al Ihsan Surabaya, penguasaan desain grafis guru belum optimal dan merata. Untuk mengatasi permasalahan ini, pengabdian kepada masyarakat ini difokuskan pada peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru dalam membuat konten pembelajaran menarik dengan memanfaatkan *tool* desain grafis yang tersedia daring yang dapat diakses via komputer atau perangkat bergerak.

2 | STRATEGI KEGIATAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dilaksanakan pada beberapa tahapan seperti tercantum pada Gambar (1).



Gambar 1 Tahapan Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat.

2.1 | Tahap Persiapan

Pada tahap ini dilakukan pendataan guru dan pengurus yayasan dan profiling keterampilan dasar yang dimiliki. Data awal yang saat ini telah kita kumpulkan ditampilkan pada Tabel 1 . Selain itu, tim pengabdian masyarakat juga membantu sekolah untuk mendaftarkan domain website sekolah mereka^[5].

Tabel 1 Daftar Nama Guru Sekolah KBTKIT Al Ihsan Surabaya

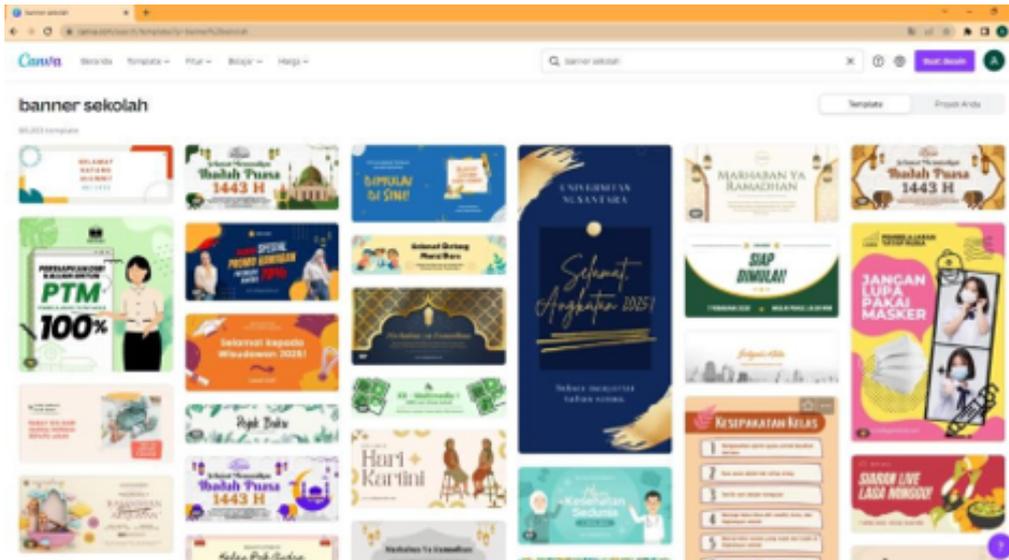
No	Nama	Jabatan	Pembuatan Desain Grafis	Penggunaan web interaktif
1	Pety Angraini, S.Sos	Kepala Sekolah	belum	belum
2	Sun'iyah	Guru Kelas TK A	belum	belum
3	Rosi	Guru Kelas TK A	ya	belum
4	Weni	Guru Kelas TK B	belum	belum
5	Adel	Guru Kelas TK B	belum	belum
6	Widy	Guru Kelas KB	ya	belum
7	Erni	Bendahara yayasan	belum	belum
8	Indah	Komite Sekolah	belum	belum
9	Nunung	Komite Sekolah	belum	belum
10	Cucu	Komite Sekolah	belum	belum

2.2 | Tahap Pelatihan

Pada tahap ini dilaksanakan pelatihan desain grafis dan web interaktif. Pelatihan terdiri dari beberapa tema sbb.

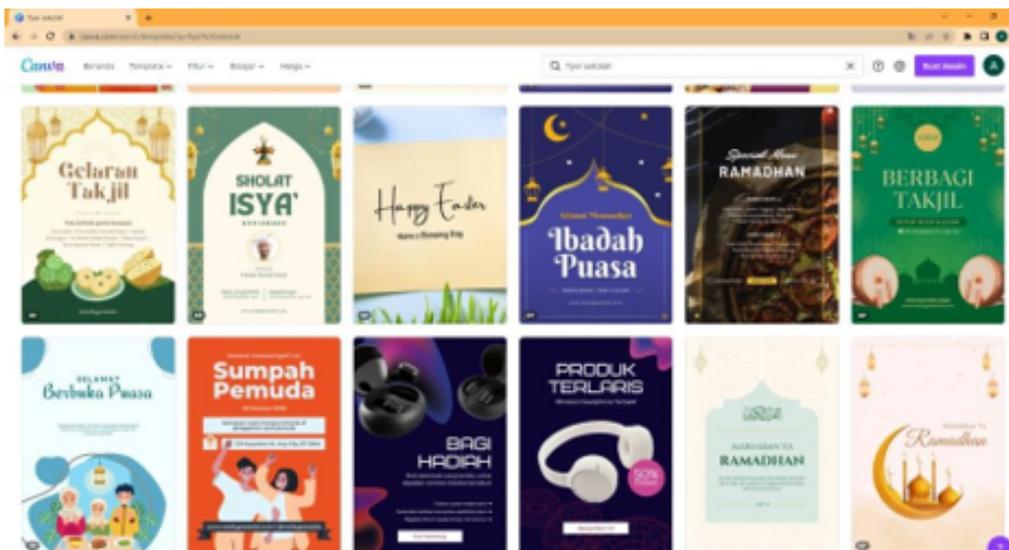
1. Tema Desain grafis dengan Canva^{[6][7]}:

- Membuat *banner* kegiatan



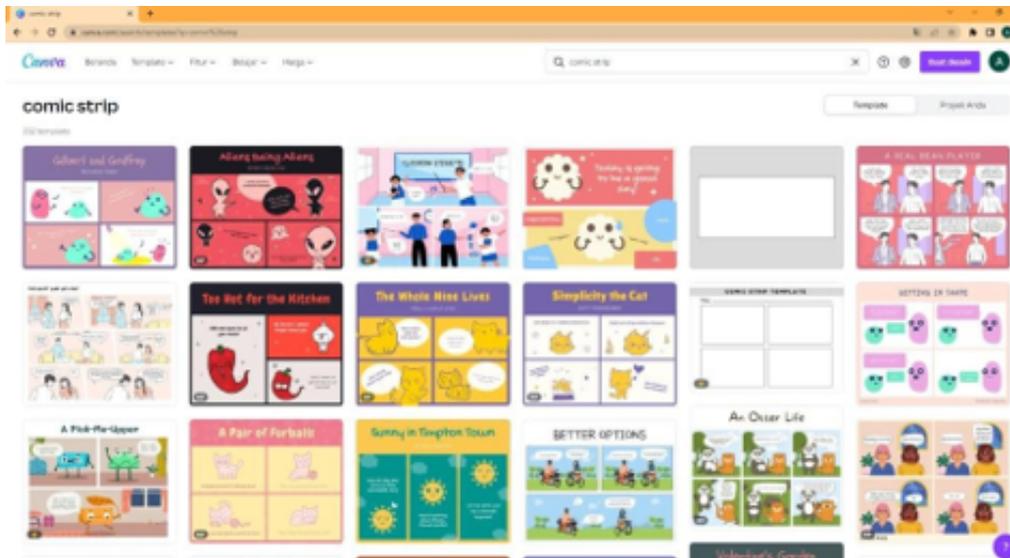
Gambar 2 Banner kegiatan

- Membuat *flyer* kegiatan



Gambar 3 Flyer kegiatan

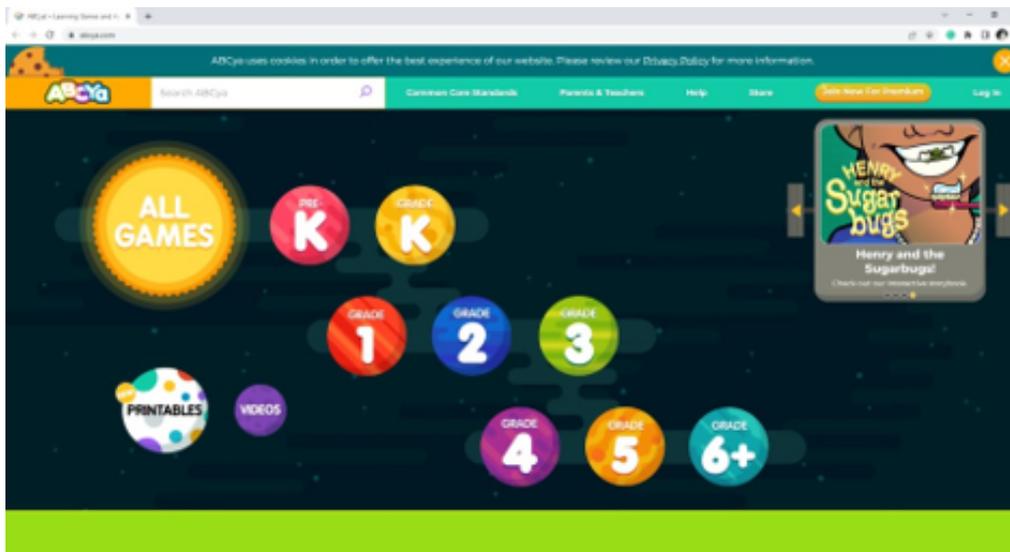
- Membuat *comic strip*



Gambar 4 Comic strip

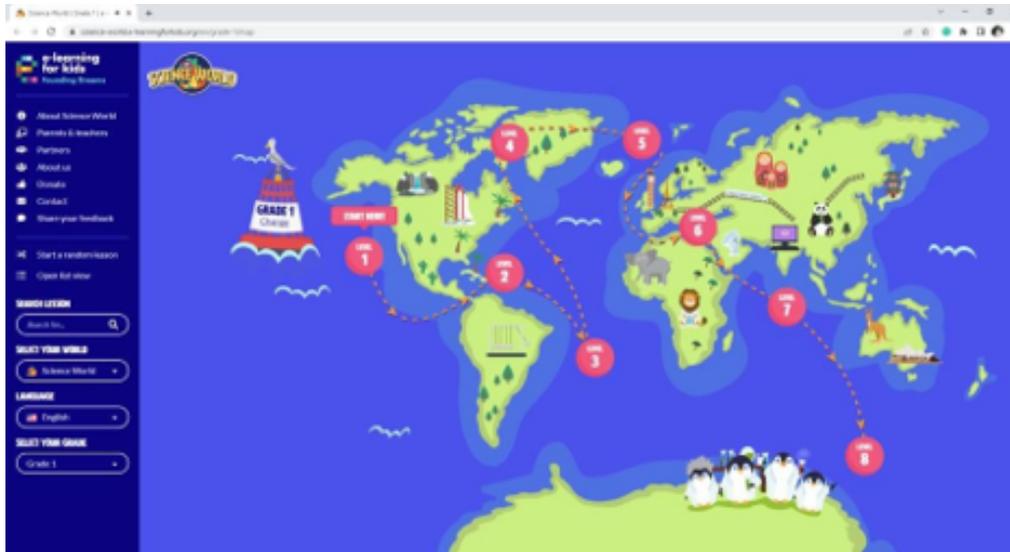
2. Tema Web interaktif:

- Abcya.com^[8]



Gambar 5 Abcya.com

- *E-learning for kids*
 - Grade K (*Kindergarten*)
 - * *Math World*^[9]
 - * *Science World*^[10]



Gambar 6 *Science World*

2.3 | Tahap Pendampingan

Pada tahap ini guru diminta untuk membuat konten secara mandiri, atau mempraktikkan penggunaan web interaktif.

2.4 | Tahap Pelaporan

Pada tahap ini diselesaikan target luaran yang dicanangkan dan pelaporan administratif yaitu penyelesaian luaran jurnal nasional, berita media massa, video kegiatan pengabdian masyarakat, laporan kemajuan serta laporan akhir. Uraian tugas masing-masing anggota tim pengabdian kepada masyarakat adalah sebagai berikut.

3 | HASIL DAN DISKUSI

Berikut adalah penjelasan detil mengenai dokumentasi kegiatan dan hasil kegiatan untuk mitra sesuai dengan penyelenggaraan.

3.1 | Dokumentasi Kegiatan

Dalam penyelenggaraan kegiatan ini, dilakukan kegiatan bersama-sama tim pengabdian masyarakat yang terdiri dari tim dosen, tim mahasiswa KKN, dan mitra guru TKKBIT Al Ihsan.



Gambar 7 Rapat Koordinasi Tim Mahasiswa KKN

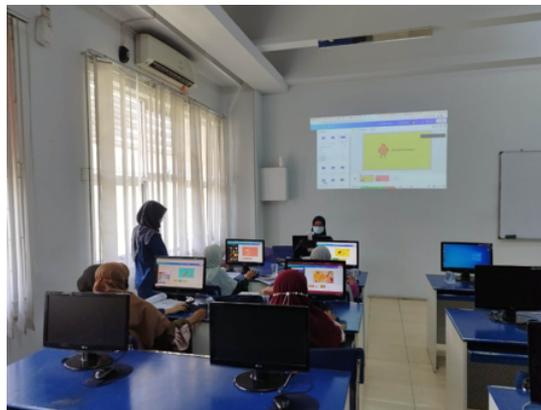
Gambar (7) adalah suasana rapat koordinasi tim mahasiswa KKN, Gambar (8) menunjukkan rapat koordinasi tim dosen dan tim mahasiswa KKN. Pelatihan dilakukan dalam dua kali pertemuan. Gambar (9) menunjukkan pelatihan hari pertama yang dilaksanakan di KBTKIT Al Ihsan, dan Gambar (10) menunjukkan pelatihan hari kedua yang dilaksanakan di Departemen Teknik Informatika ITS.



Gambar 8 Rapat Koordinasi Tim Dosen dan Tim Mahasiswa KKN



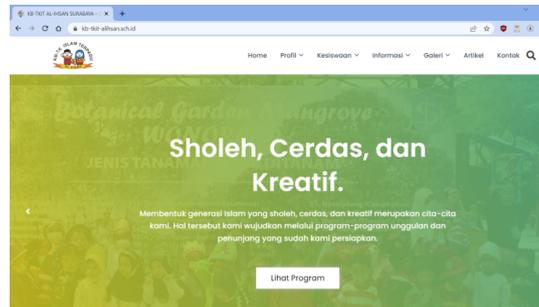
Gambar 9 Pelatihan Hari Pertama di KBTKIT Al Ihsan



Gambar 10 Pelatihan Hari Kedua di Departemen Teknik Informatika

3.2 | Hasil Kegiatan

Rangkaian aktivitas pengabdian masyarakat ini menghasilkan luaran bagi mitra sekolah yang dibina, di antaranya *website* sekolah, modul pembelajaran, video kegiatan, serta publikasi di media massa. Gambar (11) menunjukkan hasil *website* yang telah dibuat oleh sekolah dan dapat dikunjungi melalui <https://kb-tkit-alihsan.sch.id/>. Gambar (12) menunjukkan modul yang telah dibuat, terdiri dari Modul Pelatihan Canva, Manajemen *Website* Sekolah, dan Modul Pelatihan Web Interaktif. Gambar (13) menunjukkan hasil publikasi kegiatan di media massa.



Gambar 11 Website Sekolah yang Telah Dibuat



Gambar 12 Modul Pembelajaran



Gambar 13 Publikasi di Media Massa

4 | KESIMPULAN DAN SARAN

Dengan pelatihan ini mitra sekolah mendapatkan pengetahuan dan ketrampilan menggunakan tool desain grafis. Manfaat yang diperoleh adalah guru memiliki keterampilan dalam membuat konten dan menggunakan aplikasi interaktif yang sesuai dengan generasi Alpha. Dampak kegiatan yang dihasilkan bagi guru pengajar adalah guru tidak lagi merasa kesulitan dalam membuat media pembelajaran, bagi siswa diharapkan dapat mengoptimalkan pemahaman materi dengan cara yang sesuai dengan karakteristik mereka.

5 | UCAPAN TERIMA KASIH

Pengabdian masyarakat ini didanai oleh Institut Teknologi Sepuluh Nopember melalui Hibah Pengabdian Masyarakat Tematik Dana Unit Kerja (Departemen) Nomor 1994/PKS/ITS/2022.

Referensi

1. Carter CM, The Complete Guide To Generation Alpha, The Children Of Millennials;. <https://www.forbes.com/sites/christinecarter/2016/12/21/the-complete-guide-to-generation-alpha-the-children-of-millennials/?sh=79ab66543623>, diakses pada 20 Agustus 2022.
2. McCrindle, Understanding Generation Alpha;. <https://mccrindle.com.au/article/topic/generation-alpha/generation-alpha-defined/>, diakses pada 20 Agustus 2022.
3. Orami, Generasi Alpha, Anak-Anak Kaum Milenial yang Sudah Serba Digital;. <https://www.orami.co.id/magazine/generasi-alpha>, diakses pada 20 April 2022.
4. Ginanjar AR, School KS, editor, Generasi Alpha dan Pendidikan 4.0;. <https://kaksetoschool.sch.id/index.php/galeri/32-generasi-alpha-dan-pendidikan-4-0>, diakses pada 20 Agustus 2022.
5. NiagaHoster, Cara Beli dan Daftar Domain .SCH.ID di Niagahoster;. <https://www.niagahoster.co.id/kb/cara-register-domain-sch-id-niagahoster>, diakses pada 20 September 2022.
6. Canva, Canva;. <https://www.canva.com/>, diakses pada 1 September 2022.
7. Canva, Design Tips and Tricks;. <https://www.canva.com/learn/design/>, diakses pada 1 Agustus 2022.
8. ABCya!, Learning Games and Apps for Kids;. <https://www.abcya.com/>, diakses pada 23 Agustus 2022.
9. MathWorld, World M, editor, Grade K e-learning for kids;. <https://math-world.e-learningforkids.org/en/grade-k/map>, diakses pada 20 Agustus 2022.
10. World S, Generasi Alpha, Anak-Anak Kaum Milenial yang Sudah Serba Digital;. <https://science-world.e-learningforkids.org/en/grade-k/map>, diakses pada 20 Agustus 2022.

Cara mengutip artikel ini: Munif, A., Ahmadiyah, A.S., Sarno, R., Anggraini, R.N.E., Hidayati, S.C. Sungkono, K.R., (2023), Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Generasi Alpha bagi Guru KB/TK/IT Al Ihsan, *Sewagati*, 7(4):575–583, <https://doi.org/10.12962/j26139960.v7i4.543>.