

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah Pengabdian

Dalam dunia pendidikan, kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif menjadi salah satu faktor kunci yang menentukan kualitas proses belajar mengajar. Guru tidak hanya dituntut mampu menyampaikan materi, tetapi juga harus dapat mengemas pembelajaran agar lebih menarik, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Dalam konteks pembelajaran modern, media merupakan jembatan penting antara materi ajar dan pemahaman siswa. Ketika media yang digunakan variatif, visual, dan relevan, siswa akan lebih mudah memahami konsep, meningkatkan motivasi, serta menunjukkan partisipasi yang lebih aktif. Perkembangan teknologi informasi yang begitu pesat semakin memperluas peluang bagi guru untuk berinovasi. Berbagai aplikasi, perangkat lunak, dan platform digital kini tersedia dan dapat dimanfaatkan untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih interaktif, efektif, dan menyenangkan. Hal ini menjadi sangat penting mengingat peserta didik abad ke-21 tumbuh dalam lingkungan digital yang menuntut mereka untuk memiliki literasi teknologi sekaligus membutuhkan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan kontekstual. Sejalan dengan tuntutan tersebut, guru perlu terus meningkatkan kompetensi dalam merancang dan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi informasi agar dapat mengimbangi perubahan dan kebutuhan zaman. Salah satu pendekatan yang dapat dilakukan untuk mendukung peningkatan keterampilan tersebut adalah

melalui kegiatan workshop. Workshop sebagai bentuk pelatihan praktis memberikan kesempatan bagi guru untuk tidak hanya memahami konsep dan teori pembuatan media digital, tetapi juga mempraktikkannya secara langsung melalui bimbingan instruktur. Melalui workshop, guru dapat belajar cara menggunakan aplikasi-aplikasi terbaru, mengembangkan kreativitas dalam menyusun materi visual, serta menghasilkan produk media pembelajaran yang siap diterapkan di kelas. Dengan demikian, workshop tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis guru, tetapi juga menumbuhkan rasa percaya diri dan motivasi untuk terus berinovasi dalam pembelajaran sehingga kualitas proses belajar mengajar dapat meningkat secara signifikan.¹

Workshop merupakan sebuah kegiatan pelatihan atau lokakarya yang bersifat praktis dan partisipatif, di mana peserta dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran melalui berbagai aktivitas seperti diskusi, eksplorasi, pemecahan masalah, hingga praktik langsung. Tidak seperti seminar yang cenderung bersifat teoritis, workshop menekankan pada *learning by doing*, sehingga peserta dapat memperoleh pengalaman nyata dalam menerapkan pengetahuan yang diperoleh. Pendekatan ini memungkinkan peserta untuk memahami materi secara lebih mendalam karena mereka tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat dalam aktivitas yang mendorong keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan kreativitas. Interaksi yang terjadi dalam workshop juga memberikan ruang bagi peserta untuk saling bertukar ide, belajar dari pengalaman satu sama lain, serta

¹ Moh Anshori Aris Widya et al., "Workshop Peningkatan Kompetensi Bagi Guru dengan Tema Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android.," 2023.

membangun jejaring profesional yang dapat mendukung perkembangan kompetensi mereka di masa mendatang.

Workshop bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta terhadap suatu bidang tertentu secara terarah dan terstruktur, termasuk dalam hal pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. Melalui workshop, peserta diberikan kesempatan untuk mengenal konsep-konsep dasar, prinsip desain, dan teknik-teknik pengembangan media digital yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21. Selain itu, peserta juga dilatih untuk menghasilkan produk media pembelajaran yang aplikatif dan dapat langsung digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Dengan demikian, workshop tidak hanya bertujuan membekali peserta dengan kemampuan teknis, tetapi juga menumbuhkan sikap inovatif dan percaya diri dalam memanfaatkan teknologi sebagai bagian dari strategi pembelajaran. Hal ini menjadikan workshop sebagai salah satu metode yang paling efektif dalam meningkatkan profesionalisme guru dalam menghadapi tantangan pendidikan modern.² Dengan mengikuti, guru diharapkan bukan hanya mendapatkan pengetahuan baru, tetapi juga mampu mempraktikkan langsung pembuatan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas

Secara khusus, workshop memiliki efektivitas yang sangat tinggi dalam meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. Hal ini karena workshop dirancang dengan

² Wawan Krismanto, "Workshop Literasi TIK & Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis TIK Untuk Meningkatkan Profesionalisme Guru SD Di Kota Parepare," *International Journal of Community Service Learning* 2, no. 2 (June 11, 2018), <https://doi.org/10.23887/ijcs.v2i2.13877>.

pendekatan pembelajaran aktif (*active learning*), di mana peserta tidak hanya menerima materi secara teoritis, tetapi juga terlibat langsung dalam proses analisis, diskusi, dan eksplorasi berbagai bentuk media pembelajaran digital. Pada tahap awal, guru diperkenalkan pada konsep, teori, dan prinsip dasar pengembangan media, seperti pemilihan konten, desain visual, integrasi elemen multimedia, serta pemanfaatan aplikasi atau platform teknologi yang relevan. Pemahaman teoritis ini menjadi fondasi penting bagi guru agar mampu merancang media pembelajaran yang efektif, komunikatif, dan sesuai dengan standar pedagogis yang berlaku. Selain itu, workshop juga menyediakan ruang bagi guru untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran di kelas masing-masing, sehingga media yang dikembangkan dapat disesuaikan dengan tujuan dan konteks pembelajaran yang dihadapi.

Lebih jauh lagi, workshop memberikan pengalaman praktis yang memungkinkan guru mengaplikasikan pengetahuan tersebut secara langsung melalui kegiatan perancangan hingga produksi media digital. Pada bagian praktik, guru dilatih untuk membuat berbagai jenis media pembelajaran yang menarik dan interaktif, seperti presentasi multimedia, video pembelajaran sederhana, infografis, lembar kerja digital, hingga konten berbasis aplikasi interaktif. Proses praktik ini penting karena membantu guru mengembangkan keterampilan teknis sekaligus meningkatkan kreativitas dalam memanfaatkan teknologi. Guru juga mendapatkan kesempatan untuk melakukan *peer review* atau saling menilai hasil kerja satu sama lain, sehingga tercipta pembelajaran kolaboratif yang memperkaya wawasan dan meningkatkan kualitas produk yang dihasilkan. Dengan demikian, workshop tidak

hanya meningkatkan kemampuan guru dalam aspek teknis, tetapi juga menumbuhkan kepercayaan diri dalam mengintegrasikan media digital ke dalam pembelajaran sehari-hari, menjadikannya lebih relevan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik abad ke-21.³ Hasil dari workshop ini diharapkan dapat langsung diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas, sehingga memberikan dampak nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal di SDN Masiraan Kecamatan Pandawan Kabupaten Hulu Sungai Tengah, ditemukan beberapa permasalahan yang cukup mendesak untuk segera ditangani. Pertama, belum adanya pelaksanaan workshop yang secara khusus membahas tentang pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. Kondisi ini menyebabkan guru-guru belum memiliki pengetahuan dan keterampilan yang memadai dalam merancang media pembelajaran digital yang sesuai dengan perkembangan zaman. Dalam praktik pembelajaran sehari-hari, guru masih dominan menggunakan media konvensional seperti buku paket, papan tulis, dan lembar kerja cetak, sementara pemanfaatan media berbasis teknologi informasi seperti presentasi digital, media visual interaktif, maupun bahan ajar berbasis aplikasi masih sangat terbatas. Selain itu, sarana pendukung pembelajaran berbasis teknologi di sekolah juga belum dimanfaatkan secara optimal, meskipun tersedia 1 (satu) unit LCD proyektor yang dapat digunakan sebagai media presentasi dan visualisasi materi pembelajaran.

³ Halimatus Sakdiah, Muliani Muliani, and Isna Rezkia Lukman, "Pelatihan Satu Guru Satu Aplikasi Pembelajaran bagi Guru SD Lhoksmawe," *Jurnal ABDINUS: Jurnal Pengabdian Nusantara* 6, no. 3 (June 27, 2022): 648–55, <https://doi.org/10.29407/ja.v6i3.16975>.

Kedua, jenis media pembelajaran yang dikembangkan oleh guru masih sangat terbatas, baik dari segi variasi, kreativitas, maupun efektivitas penggunaannya dalam proses pembelajaran. Media yang digunakan umumnya belum mengintegrasikan unsur visual, audio, dan interaktivitas secara maksimal, sehingga pembelajaran cenderung kurang menarik dan belum sepenuhnya mampu meningkatkan motivasi serta keaktifan peserta didik. Kondisi ini menunjukkan perlunya upaya sistematis melalui kegiatan workshop dan pendampingan agar guru mampu memanfaatkan sarana yang tersedia serta mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi informasi secara lebih kreatif, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah dasar.

Kondisi ini tentu berdampak pada rendahnya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran di SDN Masiraan, yang pada akhirnya dapat memengaruhi kualitas pendidikan di sekolah tersebut. Oleh karena itu, pengabdian kepada masyarakat melalui kegiatan “Workshop Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi” ini menjadi sangat penting dan mendesak untuk dilaksanakan. Kegiatan ini diharapkan dapat menjadi solusi konkret dalam meningkatkan kompetensi guru dalam menciptakan media pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan pembelajaran modern dan berbasis digital.

Selain itu, permasalahan yang ditemukan di SDN Masiraan Kecamatan Pandawan Kabupaten Hulu Sungai Tengah dapat dianalisis menggunakan pendekatan SWOT (*Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats*) untuk memperoleh gambaran kondisi secara komprehensif. Dari sisi kekuatan (*strengths*), guru-guru di SDN Masiraan memiliki komitmen yang baik terhadap proses

pembelajaran serta kemauan untuk meningkatkan kompetensi profesional. Hubungan kerja yang harmonis antar guru juga menjadi modal sosial yang mendukung pelaksanaan kegiatan pelatihan secara kolaboratif. Namun demikian, terdapat kelemahan (*weaknesses*) yang cukup signifikan, yaitu belum pernah dilaksanakannya workshop pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi serta masih rendahnya pemanfaatan media digital dalam pembelajaran. Kondisi ini menyebabkan pembelajaran cenderung konvensional dan kurang variatif.

Dari sisi peluang (*opportunities*), perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat serta ketersediaan berbagai aplikasi pembelajaran yang mudah diakses, seperti Canva dan platform digital lainnya, membuka peluang besar bagi guru untuk berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran. Selain itu, adanya dukungan kebijakan pendidikan yang mendorong digitalisasi pembelajaran juga menjadi peluang strategis untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Sementara itu, tantangan (*threats*) yang dihadapi antara lain adalah keterbatasan keterampilan teknologi guru, perbedaan tingkat literasi digital, serta risiko ketertinggalan sekolah dalam mengikuti perkembangan pendidikan berbasis digital apabila tidak segera dilakukan upaya peningkatan kapasitas. Oleh karena itu, pelaksanaan workshop pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi menjadi langkah strategis untuk meminimalkan kelemahan dan tantangan, sekaligus mengoptimalkan kekuatan dan peluang yang dimiliki sekolah.

Urgensi pelaksanaan kegiatan pengabdian ini juga memiliki landasan teologis yang kuat dalam ajaran Islam, khususnya yang berkaitan dengan perintah

menuntut ilmu, meningkatkan kualitas keilmuan, serta memanfaatkan sarana pembelajaran secara optimal. Allah SWT berfirman dalam Surah Al-Mujadalah ayat 11 sebagai berikut:⁴

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Ayat tersebut menegaskan bahwa Allah SWT meninggikan derajat orang-orang yang beriman dan berilmu. Peningkatan kapasitas guru melalui kegiatan workshop merupakan bagian dari ikhtiar untuk memperkuat kompetensi keilmuan dan profesionalisme pendidik, sehingga mereka mampu menjalankan peran strategisnya secara lebih optimal dalam proses pembelajaran.

Selain itu, perintah untuk belajar dan mengembangkan ilmu pengetahuan ditegaskan secara eksplisit dalam Surah Al-‘Alaq ayat 1–5,⁵ yang merupakan wahyu pertama yang diturunkan kepada Nabi Muhammad SAW:

أَفْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ١ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ٢ أَلَمْ يَكُنْ الْأَكْرَمُ ٣

الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ٤ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ٥

Perintah *iqra'* dalam ayat tersebut tidak hanya dimaknai sebagai aktivitas membaca teks semata, tetapi juga mencakup proses memahami, mengkaji, dan mengembangkan pengetahuan sesuai dengan konteks dan perkembangan zaman. Sementara itu, penyebutan *qalam* (pena) sebagai sarana pengajaran menunjukkan

⁴ Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, Surah Al-Mujādalah ayat 11, <https://quran.kemenag.go.id>

⁵ Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, Surah Al-‘Alaq ayat 1–5, <https://quran.kemenag.go.id>

pentingnya media dan alat bantu dalam proses transfer ilmu pengetahuan. Dalam konteks pendidikan kontemporer, teknologi informasi dan media pembelajaran digital dapat dipahami sebagai bentuk modern dari *qalam*, yang berfungsi sebagai sarana efektif dalam menyampaikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik.

Dengan demikian, pelaksanaan Workshop Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi

merupakan bentuk implementasi nyata dari nilai-nilai Al-Qur'an dalam bidang pendidikan. Kegiatan ini tidak hanya bertujuan meningkatkan keterampilan teknis guru, tetapi juga menjadi ikhtiar untuk meninggikan derajat keilmuan pendidik serta mengaktualisasikan perintah belajar dan mengajar melalui pemanfaatan media yang relevan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21. Melalui penguasaan media pembelajaran berbasis teknologi, guru diharapkan mampu menjalankan perannya secara profesional, adaptif, dan bermakna bagi perkembangan ilmu dan karakter peserta didik.

B. Rumusan Masalah Pengabdian

Berdasarkan latar belakang dan tujuan yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah dalam kegiatan pengabdian ini dapat dirinci sebagai berikut:

1. Bagaimana identifikasi kebutuhan guru terhadap media pembelajaran berbasis teknologi informasi di SDN Masiraan Kecamatan Pandawan?
2. Bagaimana perencanaan workshop pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi di SDN Masiraan?
3. Bagaimana pelaksanaan workshop pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi di SDN Masiraan?

4. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran di SDN Masiraan?
5. Bagaimana refleksi dan evaluasi terhadap hasil workshop untuk meningkatkan kompetensi guru dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi informasi?

C. Tujuan Pengabdian

Tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah untuk memberikan pendampingan kepada guru dalam penggunaan teknologi informasi melalui workshop yang terstruktur, dengan rincian sebagai berikut:

1. Untuk mengidentifikasi kebutuhan guru terhadap media pembelajaran berbasis teknologi informasi di SDN Masiraan Kecamatan Pandawan.
2. Untuk merencanakan workshop pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi di SDN Masiraan.
3. Untuk melaksanakan workshop pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi di SDN Masiraan.
4. Untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi informasi yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran di SDN Masiraan.
5. Untuk melakukan refleksi dan evaluasi terhadap hasil workshop untuk meningkatkan kompetensi guru dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi informasi.

D. Kajian Riset Terdahulu yang Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh Cecep Kustandi dan Nurdin Ibrahim pada tahun 2023 dengan judul *Pendampingan Pembuatan Bahan Ajar Elektronik bagi Guru di Sekolah Dasar untuk Meningkatkan Literasi Digital*. Hasil penelitiannya adalah menunjukkan bahwa kegiatan pendampingan melalui praktik langsung dalam membuat bahan ajar elektronik mampu meningkatkan literasi digital guru di SD Kawasan Kecamatan Makasar, Jakarta Timur. Persamaan penelitian ini adalah fokus pada peningkatan kompetensi guru dalam pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran. Perbedaannya terletak pada jenis media ajar yang dikembangkan, yaitu bahan ajar elektronik, bukan media interaktif berbasis aplikasi seperti Canva atau Quizizz.⁶

Penelitian yang dilakukan oleh M. Ilham S. dkk. pada tahun 2022 dengan judul *Workshop Media Pembelajaran Interaktif Bagi Guru Sekolah Dasar*. Hasil penelitiannya adalah menunjukkan bahwa pelaksanaan workshop secara praktis dan partisipatif di Kabupaten Majene meningkatkan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran berbasis teks, audio, video, dan animasi. Persamaan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan metode workshop sebagai sarana peningkatan keterampilan guru. Perbedaannya terletak pada jenis media yang dikembangkan tidak spesifik pada platform berbasis daring tertentu.⁷

Penelitian yang dilakukan oleh Lilawati, E. L. dkk. pada tahun 2023 dengan judul *Workshop Peningkatan Kompetensi Bagi Guru dengan Tema Pembuatan*

⁶ Cecep Kusntandi and Nurdin Ibrahim, "Pendampingan Pembuatan Bahan Ajar Elektronik Bagi Guru Di Sekolah Dasar Untuk Meningkatkan Literasi Digital" 5, no. 3 (2021): 418–20.

⁷ Muhammad Ilham S et al., "Workshop Media Pembelajaran Interaktif Bagi Guru Sekolah Dasar," *Journal of Community Service and Society Empowerment* 1, no. 02 (September 14, 2023): 86–95, <https://doi.org/10.59653/jcsse.v1i02.245>.

Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android. Hasil penelitiannya adalah menunjukkan bahwa pelatihan berbasis Android berhasil meningkatkan kemampuan guru dalam membuat media interaktif secara signifikan dan mudah diterapkan di sekolah. Persamaan penelitian ini adalah sama-sama bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Perbedaannya terletak pada platform teknologi yang digunakan, yaitu aplikasi berbasis Android.⁸

Penelitian yang dilakukan oleh Krismanto, W. pada tahun 2018 dengan judul *Workshop Literasi TIK & Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis TIK untuk Meningkatkan Profesionalisme Guru SD di Parepare*. Hasil penelitiannya adalah menunjukkan bahwa kegiatan workshop selama 16 jam mampu meningkatkan pemahaman guru terhadap penggunaan TIK serta mendorong guru membuat media seperti video animasi dan kuis daring. Persamaan penelitian ini adalah bertujuan meningkatkan kompetensi guru dalam penguasaan teknologi informasi. Perbedaannya terletak pada fokus pelatihan yang lebih umum terhadap TIK, bukan pada aplikasi spesifik seperti Canva atau Quizizz..⁹

Penelitian yang dilakukan oleh Sukawati, S. dkk. pada tahun 2023 dengan judul *Workshop Penyusunan Media dan Evaluasi Pembelajaran Berbasis ICT bagi Guru SMP di Purwakarta*. Hasil penelitiannya adalah menunjukkan bahwa workshop berhasil meningkatkan keterampilan guru SMP dalam menggunakan

⁸ Moh Anshori Aris Widya et al., "Workshop Peningkatan Kompetensi Bagi Guru dengan Tema Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android.," 2023.

⁹ Wawan Krismanto, "Workshop Literasi TIK & Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis TIK Untuk Meningkatkan Profesionalisme Guru SD Di Kota Parepare," *International Journal of Community Service Learning* 2, no. 2 (June 11, 2018), <https://doi.org/10.23887/ijcs.v2i2.13877>.

aplikasi pembelajaran berbasis ICT seperti Quizizz dan Google Form, serta mendorong adanya pelatihan lanjutan. Persamaan penelitian ini adalah penggunaan metode workshop berbasis aplikasi digital pembelajaran. Perbedaannya terletak pada subjek penelitian yang berasal dari jenjang SMP, bukan sekolah dasar.¹⁰

Penelitian yang dilakukan oleh Gida Kadarisma dan Yusep Ahmadi pada tahun 2023 dengan judul *Pelatihan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT kepada Guru Sekolah Dasar*, menunjukkan bahwa pendekatan pelatihan dengan metode praktik langsung mampu meningkatkan skor kompetensi guru sebesar 28,2% (berdasarkan hasil pre-test dan post-test). Media yang digunakan meliputi PowerPoint, GeoGebra, dan internet, yang sangat mendukung penerapan teknologi dalam pembelajaran dasar.¹¹

E. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan, yang meliputi latar belakang pengabdian, rumusan masalah pengabdian, tujuan pengabdian, kajian riset terdahulu yang relevan, dan sistematika pengabdian.
2. Bab II Kajian Teori, yang mencakup pengertian media pembelajaran berbasis teknologi informasi, pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran, dan aplikasi teknologi informasi dalam pembuatan media pembelajaran.

¹⁰ Oka Irmade and Paulus Widjanarko, "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Ict (Information Communication Teknologi) Di Tk Rumah Pelangi Colomadu Karanganyar," *Adi Widya : Jurnal Pengabdian Masyarakat* 3, no. 1 (October 5, 2019), <https://doi.org/10.33061/awpm.v3i1.3195>.

¹¹ Gida Kadarisma and Yusep Ahmadi F, "Pelatihan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT Kepada Guru Sekolah Dasar," *Amal Ilmiah : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1, no. 1 (November 30, 2019): 35, <https://doi.org/10.36709/amalilmiah.v1i1.9710>.

3. Bab III Metode Pengabdian menguraikan secara mendalam mengenai sasaran pendampingan, situasi awal mitra dampingan, serta perubahan kondisi yang ditargetkan pasca kegiatan pendampingan. Bab ini juga memaparkan peran pendamping dalam pelaksanaan workshop, serta merinci rencana kegiatan yang meliputi *Focus Group Discussion* (FGD), pemetaan aset, pendampingan intensif, serta proses monitoring dan evaluasi partisipatif. Selain itu, bab ini menyajikan jadwal pelaksanaan kegiatan beserta pihak-pihak yang terlibat dalam program workshop tersebut.
4. Bab IV Hasil Pengabdian dan Monitoring yang berisi hasil dari pelaksanaan workshop dan monitoring terhadap dampaknya dalam meningkatkan kompetensi guru di SDN Masiraan.
5. Bab V Penutup, yang berisi simpulan dan rekomendasi untuk subyek dampingan dan pihak-pihak yang terkait.