

SOSIALISASI TEKNOLOGI MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL UNTUK GURU SMP AL HIKAM KEMAYORAN BANGKALAN

Kevin Piyu Gareth Jovianto¹, Devi Zumrotir Rosidah², Irsyad Fauzi³, Rohmatul Afifah⁴, Dian Inka Sari⁵, Albitar Septian Syarifudin^{*6}, Arief Setyawan⁷, Sumriyah⁸

^{1,2,3,4,5,6,7,8}Fakultas Ilmu Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura

e-mail: ¹deadlygamers164@gmail.com, ²zumrotirdevi@gmail.com, ³210621100124@studen.trunojoyo.ac.id, ⁴rohmatulafifah@gmail.com, ⁵dianinka754@gmail.com, ^{*6}albitar.syarifudin@trunojoyo.ac.id, ⁷arief.setyawan@trunojoyo.ac.id, ⁸sumriyah@trunojoyo.ac.id

Abstraksi

Sosialisasi media pembelajaran berbasis teknologi di SMP Al Hikam Kemayoran ini bertujuan untuk meningkatkan kapasitas guru dalam memanfaatkan media berbasis website sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Kegiatan ini berfokus pada pengenalan media baru yang dapat meningkatkan variasi dan daya tarik materi serta memotivasi siswa untuk lebih aktif di kelas. Sosialisasi diawali dengan survei melalui Mentimeter untuk mengetahui media yang telah digunakan guru. Hasilnya menunjukkan bahwa meskipun beberapa media umum telah digunakan, masih ada kebutuhan akan media yang lebih variatif sesuai dengan tujuan pembelajaran dan sesuai dengan era digital. Pemateri memperkenalkan berbagai media berbasis aplikasi dan website, meskipun tantangan muncul karena adanya kebijakan sekolah yang membatasi penggunaan perangkat digital oleh siswa karena SMP Al Hikam Kemayoran ini berbasis pondok pesantren. Pemateri menyarankan agar penggunaan gawai di kelas dipertimbangkan secara matang, mengingat efektivitas media digital dalam meningkatkan interaksi dan motivasi belajar siswa.

Kata kunci: media pembelajaran; teknologi; SMP Al Hikam Kemayoran

Abstract

The socialization of technology-based learning media at SMP Al Hikam Kemayoran aims to improve the capacity of teachers in utilizing website-based media as a learning aid. This activity focuses on introducing new media that can increase the variety and appeal of materials and motivate students to be more active in class. The socialization began with a survey through Mentimeter to find out the media that teachers have used. The results showed that although some common media have been used, there is still a need for more varied media that are in accordance with the digital era. The speaker introduced various application and website-based media, although challenges arose due to school policies that limit the use of digital devices by students. The speaker suggested that the policy on the use of gadgets in class be considered carefully, considering the effectiveness of digital media in increasing student interaction and learning motivation.

Keywords: learning media; technology; SMP Al Hikam Kemayoran

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di dalam aspek pendidikan meningkat seiring berjalannya waktu. Hal tersebut menjadi tantangan bagi setiap tenaga pendidik dalam penggunaan teknologi pada proses pembelajaran. Setiap sekolah perlu menyediakan media pembelajaran berupa komputer dan koneksi internet, hal itu perlu dilakukan untuk menarik minat belajar siswa. Berdasarkan wawancara dengan salah satu guru SMP Al Hikam Kemayoran minat belajar siswa dapat ditingkatkan melalui penggunaan teknologi dikarenakan siswa lebih tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran, serta akan memudahkan para tenaga pendidik dalam

hal penyampaian materi. Dalam membuat media pembelajaran, guru diminta untuk memanfaatkan teknologi yang ada berupa audio, video, grafis, maupun aplikasi.

Mengabdikan pada masyarakat merupakan penunjang terselenggaranya kewajiban dan peran setiap dosen dalam perguruan tinggi. Pengabdian masyarakat ini dilaksanakan dengan adanya sosialisasi kepada guru sekolah menengah pertama berupa sosialisasi. Kegiatan ini dilaksanakan di SMP Al Hikam Kemayoran Bangkalan Kecamatan Bangkalan, Kabupaten Bangkalan dengan jumlah guru yang mengikuti sosialisasi ini sebanyak 8 orang. Mahasiswa yang ikut serta pada kegiatan pengabdian ini ialah mahasiswa KKN-T dari Universitas Trunojoyo Madura yang bertugas sebagai moderator, operator, serta dokumentasi.

Teknologi pada pembelajaran bisa dibentuk dalam media pembelajaran. Banyak variasi media belajar yang digunakan dalam pembelajaran, seperti video, audio, ataupun aplikasi lainnya. Fatmawati (2021) melihat bahwa media belajar dari animasi *PowToon* dapat menjadi media yang efektif pada peningkatan pembelajaran bahasa Inggris. Guru diharapkan dapat menguasai teknologi supaya bisa mengolaborasi bahan ajar dengan basis teknologi dalam membuat media pembelajaran.

Dari pembahasan di atas, kegiatan ini bertujuan untuk menguatkan penggunaan teknologi pembelajaran untuk menarik minat belajar. Dengan adanya kegiatan sosialisasi ini diharapkan para guru di SMP Al Hikam Kemayoran Bangkalan dapat mengembangkan teknologi pembelajaran sehingga proses belajar mengajar di SMP Al Hikam Kemayoran Bangkalan dapat memudahkan dalam penyampaian materi dalam proses pembelajaran. Langkah yang akan dilakukan agar para guru SMP Al Hikam Kemayoran bisa mengembangkan teknologi pembelajaran dilakukan dengan menyelenggarakan pelatihan secara berkelanjutan mengenai berbagai alat, dan aplikasi teknologi pembelajaran yang mudah digunakan oleh guru-guru SMP Al Hikam Kemayoran. Setelah menyelenggarakan pelatihan berkelanjutan bisa dilakukan dengan mengadakan sistem praktik, dan guru bisa menggunakan teknologi secara langsung pada proses pembuatan media pembelajaran yang akan digunakan.

METODE PELAKSANAAN

Metode yang digunakan abdimas ini dilakukan dengan cara sosialisasi kepada guru-guru SMP Al Hikam Kemayoran berupa pelatihan dan memberikan materi mengenai media pembelajaran yang bisa digunakan pada kurikulum merdeka. Kegiatan ini dilaksanakan di SMP Al Hikam Kemayoran, Kabupaten Bangkalan yang diikuti oleh 14 orang. Mahasiswa yang mengikuti kegiatan ialah mahasiswa Universitas Trunojoyo Madura yang berasal dari program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia serta Pendidikan Ipa. Mahasiswa tersebut bertugas sebagai moderator, notulis, dan dokumentasi. Materi pelatihan yang dipaparkan disertai dengan *website* Mentimeter untuk dipraktikkan oleh guru melalui gawainya.

Pelatihan dilaksanakan secara interaktif, dan bisa berjalan dengan efektif yang bisa dilakukan dengan beberapa cara diantaranya:

1. Dilakukan pelatihan, seperti diskusi kelompok, studi kasus, dan simulasi. Hal tersebut dapat mendorong guru memiliki pengalaman dan ide yang luas.
2. Praktik langsung, dilakukan memberikan waktu dalam pelatihan untuk praktik langsung langsung menggunakan media pembelajaran yang diajarkan. Guru dapat membuat materi pembelajaran menggunakan teknologi yang dipelajari.

Kemudian adanya sesi tanya jawab dan *website* yang diberikan langsung dipraktikkan oleh peserta dipandu oleh pemateri. Ada beberapa tahapan dalam pelatihan, yakni:

1. Pemaparan materi kurikulum merdeka, pembicara memberikan materi tentang media pembelajaran yang bisa digunakan pada kurikulum merdeka. Selama pemaparan materi dilakukan, diskusi antar guru dan pembicara juga berlangsung. Guru-guru sangat aktif sehingga diskusi yang dilakukan berjalan dengan baik, mulai dari pertanyaan, komentar, atau tanggapan mengenai media pembelajaran yang dijelaskan oleh pembicara. Adapun sikap antusiasme guru yang ditunjukkan selama diskusi, seperti bertanya lebih mendalam mengenai media pembelajaran yang dijelaskan.
2. Praktik langsung media pembelajaran melalui *website* yang diberikan oleh pembicara. Guru-guru membuka *website* yang sudah diberikan oleh pembicara, kemudian praktik sesuai arahan dari pembicara.

Evaluasi pelaksanaan sosialisasi, setelah kegiatan sosialisasi selesai dilaksanakan guru-guru melakukan evaluasi dengan memberikan pendapat mengenai materi yang telah disampaikan dan *output* yang didapat oleh guru-guru. Jika ada materi yang kurang dipahami, guru bisa bertanya langsung kepada pembicara dan akan dijadwalkan sesi tambahan untuk membahas materi yang belum dipahami, atau bisa juga dilakukan dengan cara membuat forum diskusi online, sehingga guru-guru dapat mengajukan pertanyaan dan berbagi pemahaman dengan guru lainnya atau pembicara. Hal ini memungkinkan adanya pertukaran pengetahuan secara terus menerus.

PEMBAHASAN

Sosialisasi ini merupakan sebuah langkah strategis dalam mendukung terciptanya pembelajaran yang efektif. Ditinjau dari partisipasi aktif guru dalam diskusi serta kemauan dalam memahami, mencoba, dan menerapkan media yang diperkenalkan. Kegiatan ini berfokus pada peningkatan kapasitas serta pemahaman guru dalam memanfaatkan perkembangan teknologi media pembelajaran berbasis *website* sebagai alat bantu pembelajaran sehingga materi yang disampaikan lebih terlihat lebih menarik dan bervariasi. penggunaan media berperan penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa agar lebih aktif di dalam kelas dan mendukung terciptanya umpan balik antara guru dan siswa (Harahap & Pradana, 2024). Berdasarkan hasil diskusi, siswa cenderung lebih aktif mengikuti pembelajaran saat menggunakan bahan ajar digital, karena di dalam bahan ajar digital memuat berbagai fitur interaktif yang membuat pembelajaran lebih menarik. Media pembelajaran berbasis web memungkinkan siswa untuk mengakses informasi tanpa ada batasan ruang maupun waktu, dengan begitu maka pembelajaran dapat lebih fleksibel. Selain itu *website* juga mampu memberikan informasi terbaru dan efisien (Peprizal & Syah, 2020).



Gambar 1. Dokumentasi kegiatan sosialisasi

Sosialisasi ini diawali dengan koordinasi kepada guru di SMP AL Hikam Kemayoran melalui pimpinan sekolah dan waka kurikulum. Hal tersebut dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran berdasarkan evaluasi yang telah dilakukan. Kegiatan sosialisasi ini dipimpin oleh moderator sebagai pemandu acara. Sebelum materi dipaparkan, terdapat tanya jawab melalui Mentimeter untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran yang telah diketahui maupun digunakan oleh guru dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil survey, beberapa guru di SMP Al Hikam sudah menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi seperti canva, ppt, dan *word wall*. Namun media pembelajaran tersebut sudah umum digunakan, sehingga guru memerlukan media pembelajaran terbaru seperti menggunakan aplikasi, *website*, ataupun media pembelajaran lainnya guna untuk menunjang variasi pembelajaran. Dengan adanya permasalahan tersebut maka upaya peningkatan pengetahuan guru mengenai media pembelajaran merupakan hal yang perlu diperhatikan, hal ini dikarenakan supaya guru lebih banyak mengetahui tentang macam-macam media pembelajaran di era digital, baik itu berbentuk konvensional ataupun digital, selain itu juga agar proses belajar mengajar dapat lebih menarik, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan di era digital.

Kegiatan sosialisasi media pembelajaran berlangsung dengan semestinya. Pemateri menyampaikan dan memperkenalkan media pembelajaran yang dapat digunakan di kurikulum merdeka baik media konvensional maupun digital. Untuk mengetahui media apa saja yang sudah pernah diakses dan digunakan dalam pembelajaran, Mega Puspitasari, S. Pd., M. Pd. menggunakan website bernama *Mentimeter*, merupakan website untuk melakukan semacam survei. Website ini memungkinkan pengguna untuk memberikan tanggapan berupa teks maupun angka yang secara langsung dapat diketahui oleh pemateri (Mayhew *et al*, 2020). Pemateri sudah membuat semacam *lobby* dengan sebuah kode yang nantinya harus diakses oleh seluruh peserta. Kemudian setelah peserta masuk di dalam *lobby* akan muncul pertanyaan yang sudah disiapkan oleh pemateri. Pertanyaan dalam *lobby* tersebut kalah seputar media pembelajaran yang sudah digunakan dalam kelas. Setelah semua peserta mengisi, pemateri meninjau media yang sudah digunakan dan belum digunakan oleh para guru. Pemateri menggunakan website *Mentimeter* karena website *Mentimeter* ini dirasa cukup menarik dengan menghadirkan beragam fitur, *Mentimeter* dapat memenuhi kebutuhan pemateri yang ingin meninjau seberapa banyak media yang sudah dikenal maupun sudah pernah digunakan oleh para guru. Berkat bantuan dari *Mentimeter*, pemateri dapat memilah media yang sesuai untuk diperkenalkan kepada guru-guru di SMP Al Hikam Kemayoran. Banyak dari media yang diperkenalkan oleh pemateri merupakan media berbasis aplikasi atau berbasis *website* yang mengharuskan siswa mengakses gawai atau perangkat digital lainnya. Hal tersebut dikarenakan efisiensi penggunaan serta fleksibilitas media berbasis aplikasi atau berbasis *website*. Salah satu *website* yang dikenalkan oleh pemateri adalah “Lumio by Smart”. *Lumio by Smart* adalah sebuah platform pembelajaran digital komprehensif yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan pendidik dan peserta didik. Dengan akses yang mudah kapan saja dan di mana saja, platform ini memfasilitasi pembelajaran yang kolaboratif dan interaktif (Mulia *et al*, 2024).

SMP Al Hikam Kemayoran memang kesulitan menggunakan media yang mengharuskan siswa menggunakan gawai atau perangkat digital lainnya. Hal tersebut dikarenakan aturan sekolah maupun yayasan Pondok Pesantren Al Hikam memang membatasi penggunaan gawai oleh siswa. Namun pemateri tetap menekankan tentang kelebihan dari media berbasis aplikasi maupun berbasis *website*. Selain efektif dan fleksibel, media tersebut juga dapat menambah motivasi belajar siswa. Siswa akan lebih bersemangat untuk belajar karena mereka bisa mengakses gawai di dalam kelas saja. Namun pihak sekolah tidak dapat langsung mengubah peraturan yang sudah ada begitu saja. Perlu pertimbangan yang matang untuk mengubah peraturan tersebut. Sehingga untuk mengatasi permasalahan tersebut media pembelajaran berbasis teknologi diterapkan dengan menggunakan proyektor atau dilakukan dalam laboratorium komputer sehingga siswa tidak perlu menggunakan gawai.

Media pembelajaran di kurikulum merdeka masih sangat berlimpah. Media yang diperkenalkan oleh pemateri masih sebagian kecil dari media pembelajaran yang ada. Menurut pemateri, penyalahgunaan gawai atau perangkat digital lainnya akan dapat dicegah apabila siswa teredukasi dengan baik serta peran guru sebagai pengawas juga sangat penting. Pemateri mengatakan bahwa "apabila siswa bisa menggunakan gawai setidaknya ketika di dalam kelas saja, penggunaan media berbasis aplikasi dan web akan efektif seperti yang kita lakukan saat ini. Apabila bapak ibu sekalian tidak membawa gawai saya pasti bingung membawa media secara langsung. Dengan begini kita menjadi lebih interaktif" (Mega, 2024). Hal tersebut dibuktikan oleh sekolah-sekolah favorit di kota besar mengizinkan siswa-siswinya mengakses gawai. Hasilnya, gaya belajar di sana lebih fleksibel. Guru dapat menggunakan berbagai media berbasis digital yang tersedia di internet tentunya pengawasan terhadap penggunaan gawai harus tetap dilakukan. Sentuhan guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang nyaman bagi siswa juga sangat diperlukan. Namun mengingat kebijakan pondok pesantren yang sudah diterapkan selama bertahun-tahun, pembatasan penggunaan gawai hanya di dalam kelas saja akan berdampak terhadap semangat siswa dalam kegiatan pembelajaran. “Sesuatu yang jarang kita dapatkan akan menjadi sangat spesial saat kita mendapatkannya” (Mega, 2024).

KESIMPULAN

Minat belajar siswa dapat ditingkatkan melalui penggunaan teknologi pembelajaran dikarenakan siswa akan lebih tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran, serta akan memudahkan para tenaga pendidik

dalam hal penyampaian materi. Media pembelajaran berbasis web memungkinkan siswa untuk mengakses informasi tanpa ada batasan ruang maupun waktu, dengan begitu maka pembelajaran dapat lebih fleksibel. Sosialisasi dalam penelitian ini merupakan sebuah langkah strategis dalam mendukung terciptanya pembelajaran yang efektif. Penggunaan media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa agar lebih aktif di dalam kelas dan mendukung terciptanya umpan balik antara guru dan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- El Fauziah, U. N., Suryani, L., & Syahrizal, T. (2019). Penerapan google classroom dalam pembelajaran bahasa inggris kepada guru-guru bahasa inggris SMP di Subang. *Abdimas Siliwangi*, 2(2), 183-191.
- Fauzi, A., Harli, E., Sonny, M., & Mayanti, R. (2022). Pelatihan Penggunaan Ms Power Point Sebagai Sarana Pembuatan Video Pembelajaran Pada Guru Mts Sirojul Athfal. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Multidisiplin*, 5(3), 111-118.
- Harahap, K.G., & Pradana, H. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal on Education*. Vol 6(3), pp.17218-17223.
- Harianto, W. E., & Fahriani, D. (2024). Sosialisasi Internet Sehat dan Pengenalan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Menengah Pertama. *Nusantara Community Empowerment Review*, 2(2), 96-101.
- Hiasa, F., Wisman, W., & Rahayu, N. (2022). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Mobile Learning Pada Kelompok Guru Bahasa Indonesia Se-Bengkulu Tengah. *Jurnal Anugerah*, 4(2), 169-178.
- Lestari, D., Erwanto, E., Devana, T., & Darwadi, D. (2023). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Power Point Bagi Guru SD. *Wahana Dedikasi: Jurnal PkM Ilmu Kependidikan*, 6(1), 70-74.
- Lestari, N., & Syaimi, K. U. (2021, June). Sosialisasi Penerapan Media Pembelajaran Video Berbasis Power Point Di Era New Normal Pada Guru Mts. Al Ittihadiyah. *In Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian* (Vol. 4, No. 1, pp. 237-241).
- Losi, R. V., Putra, E., Rosida, S., Sendy, B., & Indriani, R. (2023). Sosialisasi Pemanfaatan Mobile-Assisted Language Learning (Mall) Sebagai Media Belajar Digital Untuk Mengembangkan Keterampilan Berbahasa Inggris Remaja Di Desa Besilam. *Jurnal Abdimas Ilmiah Citra Bakti*, 4(3), 566-578.
- Mardin, H., & Nane, L. (2020). Pelatihan pembuatan dan penggunaan google sites sebagai media pembelajaran kepada guru madrasah aliyah se-kabupaten boalemo. *Jurnal Abdimas Gorontalo (JAG)*, 3(2), 78-82.
- Marpaung, T. J., Candra, A., & Marpaung, J. L. (2020). Active learning for middle school based on information technology in SMA Negeri 1 Dolok Batu Nanggar. *ABDIMAS TALENTA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 127-132.
- Mayhew, E., Davies, M., Millmore, A., Thompson, L., & Pena, A. (2020). The impact of audience response platform Mentimeter on the student and staff learning experience. *Research in Learning Technology*, 28.
- Mulia, R. I., Saputri, N. A., Agung, D. N., Pratama, A. N. H., & Hadi, F. R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website Lumio By Smart Pada Materi Bangun Ruang Kelas Iv Sekolah Dasar. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 9(12), 81-90.
- Novitasari, A. T., Sari, I. P., & Miftah, Z. (2020). Pelatihan Membuat Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pengabdian UntukMu NegeRI*, 4(1), 66-73.
- Nurrahmah, A., Mulyatna, F., & Karim, A. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif bagi Guru dan Dosen. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 12(3), 407-412.
- Pambudi, E. A., & Wijaya, E. S. (2020). Meningkatkan Kemampuan Guru MTS Muhammadiyah 09 Purbalingga dalam Penyajian Presentasi Interaktif Melalui Microsoft Power Point. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JUDIKA)*, 1(1), 15-20.
- Peprizal & Syah, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis web mata pelajaran instalasi penerangan listrik. *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran*. Vol 4(3), pp.455-467.
- Poerwanti, J. I. S., & Mahfud, H. (2018). Optimalisasi penggunaan media pembelajaran interaktif dengan microsoft power point pada guru-guru sekolah dasar. *JPPM (Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 2(2), 265-271.

- Sampoerna, S. T., Rahardja, U., Devana, V. T., & Santoso, N. P. L. (2022). Pelatihan inovasi media pembelajaran ilearning 2.0 sebagai pengabdian masyarakat terhadap pendidikan tinggi. *ADI Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 46-55.
- Sihombing, M., Simbolon, F. H., & Banjarnahor, J. (2023). Sosialisasi Pemanfaatan Media Pembelajaran Intraktif Berbasis Mobile Learning Pada Guru Taman Kanak-Kanak. *ULINA: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(1), 8-14.
- Sitohang, N., & Syahputra, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada SDS Alwashliyah 13 Pasar Senen. *ENGAGEMENT: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 129-134.
- Surani, dkk. (2024). Sosialisai Teknologi dalam Pembelajaran Bahasa untuk Meningkatkan Literasi Media Pembelajaran Digital Guru SD. *Jurnal Abdimas Bina Bangsa*, 5(1).
- Yanti, F., Silalahi, M. V., & Situmorang, M. V. (2024). Sosialisai Kurikulum Merdeka Belajar sebagai Reformasi Pendidikan Masa Kini. *Jurnal Pengabdian Bukit Pengharapan*, 4(1), 75-81.
- Yusrizal, Y., & Fatmawati, F. (2021). Pelatihan Penggunaan Media Daring sebagai Alternatif Pembelajaran Era Pandemi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 1(6), 297-301.