

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI DI SDN 010246 BANJAR

**¹Putri Lidiana Permata Sari, ²Anim, Annisa Nurkhaliza, ³Aulia Ramadani,
⁴Muhammad Sepristiwanto**

Universitas Asahan

Email : putrilidiana88@gmail.com

ABSTRAK

Dalam proses pelaksanaan pembelajaran, sudah menjadi tugas para pendidik untuk memberikan proses pembelajaran yang efektif. Pengabdian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan model pembelajaran berbasis teknologi di era digital saat ini. Kegiatan ini dilaksanakan di SDN 010246 Desa Banjar. Tujuan pengabdian kepada masyarakat ini berupa sosialisasi ini adalah untuk meningkatkan kompetensi guru di Indonesia menciptakan, mengembangkan dan mengimplementasikan media pembelajaran berbasis teknologi. Pengabdian ini dilaksanakan untuk meningkatkan pemahaman dan pengetahuan guru tentang prosedur pengembangan pembelajaran berbasis teknologi. Desiminasi penelitian ini adalah guru-guru yang ada di SDN 010246 Desa Banjar. Dengan model pembelajaran berbasis teknologi yang efektif dan efisien dapat menarik dan merangsang daya kreativitas siswa untuk meningkatkan proses pembelajaran di sekolah pada era digital saat ini. Hasil penelitian ini menemukan bahwa model pembelajaran berbasis teknologi ini dapat meningkatkan kualitas kemampuan siswa. Solusi dari permasalahan tersebut adalah dilaksanakannya pelatihan penerapan media pembelajaran berbasis teknologi menggunakan multimedia interaktif. Kegiatan pelatihan ini terdiri dari tahapan sebagai berikut: 1) survey lapangan (mitra); 2) Koordinasi dengan kepala sekolah dan guru; 3) Sosialisasi Program; 4) Pelaksanaan Program; dan 5) Evaluasi kegiatan.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Teknologi

ABSTRACT

In the process of implementing learning, it is the duty of educators to provide an effective learning process. This service aims to determine the development of technology-based learning models in the current digital era. This activity was carried out at SDN 010246 Banjar Village. The aim of this community service in the form of socialization is to increase the competence of teachers in Indonesia to create, develop and implement technology-based learning media. This service is carried out to increase teachers' understanding and knowledge of technology-based learning development procedures. The participants of this research were teachers at SDN 010246 Banjar Village. With an effective and efficient technology-based learning model, it can attract and stimulate students' creativity to improve the learning process in schools in the current digital era. The results of this research found that this technology-based learning model can improve the quality of students' abilities. The solution to this problem is to carry out training in the application of technology-based learning media using interactive multimedia. This training activity consists of the following stages: 1) field survey (partner); 2) Coordination with school principals and teachers; 3) Program Socialization; 4) Program Implementation; and 5) Evaluation of activities.

Keywords: Learning Media, Technology

PENDAHULUAN

Di Era digitalisasi saat ini, khususnya di bidang pendidikan, menyebabkan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat. Seperti yang dinyatakan oleh Safitri (2017), pendidikan dimaksudkan untuk menghasilkan individu yang berbakat dalam bidang mereka, yang kemudian akan memiliki kemampuan untuk beradaptasi dengan kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan. Perkembangan teknologi memang sangat memengaruhi perkembangan dunia pendidikan.

Di era serba digital saat ini, sumber pendidikan tidak hanya pada buku pelajaran saja, melainkan media pembelajaran berbasis teknologi adalah salah satu jenis media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dan siswa. Kemajuan pesat dalam teknologi informasi dan komunikasi menuntut guru untuk mengetahui bagaimana menggunakan media pembelajaran yang tepat untuk peserta didik. Media pembelajaran adalah alat dan bahan yang digunakan untuk menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran. Namun, teknologi juga berarti menggunakan pengetahuan ilmiah untuk mencapai tujuan praktis dalam kehidupan manusia. Berdasarkan definisi ini, media pembelajaran berbasis teknologi dapat didefinisikan sebagai alat dan bahan yang digunakan untuk memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran.

Di era digital saat ini, memanfaatkan teknologi sebagai alat pembelajaran sudah menjadi keharusan. Media pembelajaran berbasis teknologi memungkinkan guru untuk membuat pembelajaran lebih interaktif dan menarik, serta memudahkan mereka untuk menjelaskan pesan atau informasi yang ingin disampaikan sehingga siswa lebih mudah memahami apa yang mereka pelajari.

Media pembelajaran berbasis teknologi, bagaimanapun, tidak dapat digunakan sesuka hati oleh guru dan siswa. Seperti yang disebutkan sebelumnya, media pembelajaran berbasis teknologi harus disesuaikan dengan tugas, tujuan pembelajaran, dan jenjang pendidikan siswa. Berbagai macam media pembelajaran berbasis teknologi yang tersedia untuk guru untuk dipilih.

Jenis-jenis media pembelajaran berbasis teknologi berikut harus diketahui oleh guru, yaitu:

1. Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif adalah jenis media pembelajaran yang menggabungkan berbagai media, seperti suara, gambar, animasi, video, dan teks, untuk menyampaikan pesan pembelajaran dan membuat suasana belajar lebih menarik dan interaktif bagi siswa. Tak hanya itu saja, media interaktif juga dapat mempersingkat waktu mengajar guru, meningkatkan kualitas belajar siswa, dan memungkinkan peserta didik untuk melakukan pembelajaran lebih baik.

Berbagai aplikasi pembelajaran seperti Microsoft PowerPoint, Canva, Powtoon, Google Classroom, dan Quipper adalah contoh penggunaan jenis media pembelajaran berbasis teknologi ini.

2. Video Komputer dan Animasi

Digital video dan animasi adalah jenis media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan oleh guru. Dibandingkan dengan hanya menggunakan buku teks, media pembelajaran ini dianggap lebih efektif dan menarik bagi siswa. Sebab, pembelajaran berbasis video seperti ini dapat memudahkan siswa untuk memahami penjelasan guru karena ada gambar yang ditampilkan. Media pembelajaran ini juga

lebih menarik karena ada gambar dan simbol yang ditampilkan, yang memungkinkan penyerapan informasi yang lebih cepat dan memudahkan siswa untuk mengingat apa yang mereka pelajari.

Bapak dan Ibu guru dapat menggunakan berbagai jenis media pembelajaran berbasis video, termasuk:

- a. Micro Video: Video instruksional pendek yang memberikan penjelasan tentang satu topik saja. Ini cocok untuk situasi di mana guru ingin menjelaskan konsep sederhana atau rumit.
- b. Tutorial: Video yang menjelaskan langkah-langkah yang perlu dilakukan untuk menyelesaikan tugas.
- c. Screencast: Screencast adalah rekaman video digital yang merekam aktivitas di layar komputer seseorang. Ini mirip dengan jenis video tutorial. Jika pendidik ingin memberikan contoh langsung kepada siswa mereka tentang tugas, video ini adalah pilihan yang tepat.
- d. Animasi: Animasi digital yang menarik yang dikemas dalam video untuk membuat pembelajaran lebih menarik.

3. Podcast

Podcast (Play on Demand and Broadcast) adalah sebuah media digital yang tersedia dalam bentuk rekaman audio yang dapat didengar oleh banyak orang secara terbuka. Siaran radio, di sisi lain dapat didengar di mana saja dan kapan saja tanpa koneksi internet, sedangkan podcast membutuhkan koneksi internet untuk mendengarkan rekaman audio.

Podcast telah menjadi alat pembelajaran yang populer belakangan ini. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa media ini memiliki berbagai manfaat untuk guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

Guru tidak perlu menjelaskan materi pembelajaran secara berulang kepada siswa. Mereka cukup memberi siswa link podcast yang sudah dibuat sebelumnya sehingga mereka dapat mendengarkan kembali penjelasan guru tentang topik yang belum mereka pahami.

Podcast adalah jenis media pembelajaran yang sangat fleksibel karena dapat digunakan kapan saja dan dimana saja. Selain itu, media ini sangat cocok untuk siswa yang memiliki gaya belajar auditori.

4. Augmented Reality (AR)

Teknologi augmented reality (AR) menggabungkan benda maya dua atau tiga dimensi dengan dunia nyata. Media pembelajaran ini memungkinkan guru untuk memvisualisasikan konsep abstrak secara langsung.

Namun, bapak dan ibu guru membutuhkan bantuan alat khusus, seperti kamera webcam, dan kacamata AR khusus.

5. Virtual Reality (VR)

Virtual Reality (VR) adalah teknologi yang memungkinkan orang untuk merasa seolah-olah mereka melihat secara langsung, bahkan terlibat langsung secara fisik dalam aktivitas dengan bantuan komputer dan beberapa peralatan tertentu. Teknologi VR ini membuat gambar terlihat lebih nyata karena berbentuk tiga dimensi. Sayangnya, jika Bapak dan Ibu guru ingin menggunakan media pembelajaran ini, akan dibutuhkan biaya yang cukup besar.

Terdapat beberapa cara untuk memilih jenis media pembelajaran berbasis teknologi yang tepat:

a. Menyesuaikan dengan Tujuan Pembelajaran.

Setiap mata pelajaran memiliki tujuan pembelajaran tertentu. Oleh karena itu, media pembelajaran yang dipilih harus disesuaikan dengan pencapaian tujuan pembelajaran tersebut.

b. Fokus pada Keefektifannya.

Dari berbagai jenis media pembelajaran berbasis teknologi yang tersedia, pilih lah media pembelajaran berbasis teknologi yang paling efektif untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih baik.

c. Karakter Individu Siswa.

Bapak dan Ibu guru harus mempertimbangkan karakteristik siswa saat memilih media pembelajaran berbasis teknologi. Ini termasuk jenjang pendidikan siswa, jumlah siswa di kelas, dan gaya belajar siswa.

d. Ketersediaan sumber pendidikan

Pastikan media pembelajaran yang ingin digunakan oleh bapak dan ibu guru tersedia. Jika belum, pertimbangkan kembali apakah memperolehnya mudah atau tidak, dan pertimbangkan alternatif yang tersedia, seperti meminjam, menyewa, atau membuat media pembelajaran sendiri.

e. Kemampuan untuk memanfaatkannya

Beberapa media pembelajaran berbasis teknologi memerlukan keterampilan khusus untuk mengoperasikannya. Oleh karena itu, bapak dan ibu guru harus mempertimbangkan kemampuan dalam menggunakan media pembelajaran tersebut.

Untuk meningkatkan sumber daya manusia, pendidikan adalah komponen yang sangat penting. Peningkatan sumber daya manusia bukan hanya dalam jumlah, tetapi juga dalam kualitas. Saat ini, kemajuan teknologi informasi (TI), juga dikenal sebagai teknologi informasi dan komunikasi atau ICT, mengalami peningkatan yang signifikan (Purwani, 2015). Media pembelajaran berbasis teknologi dapat membuat pembelajaran lebih efektif karena kontak komunikasi yang didukung oleh teknologi dapat meningkatkan kemampuan komunikasi individu tertentu. Media dalam proses pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu untuk menciptakan lingkungan belajar yang aktif, efektif, dan menyenangkan. Dengan demikian, penggunaan media tidak hanya merupakan fungsi tambahan, tetapi juga berfungsi sebagai alat bantu untuk menciptakan lingkungan belajar yang aktif, efektif, dan menyenangkan (Danim, 2011). Karena komunikasi interpersonal memiliki nilai tambah yang luar biasa, media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan hasil belajar (Nursamsu & Kusnafizal, 2017). Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi akan menghasilkan pembelajaran yang lebih efektif, dan siswa dapat lebih aktif memaknai apa yang mereka pelajari. Media pengajaran berbasis teknologi sangat penting untuk pendidikan karena membantu siswa berkomunikasi selama proses pembelajaran di sekolah (Amelia1 et al., 2022).

Salah satu manfaat proses pembelajaran berbasis teknologi adalah sebagai berikut: (1) meningkatkan kualitas pembelajaran; (2) memperluas akses ke pendidikan dan pembelajaran; (3) membantu visualisasi ide-ide abstrak; (4) membuat materi lebih mudah dipahami; (5) membuat materi lebih menarik; dan (6) memungkinkan interaksi

antara pembelajaran dan materi yang dipelajari. Kemampuan guru untuk menggunakan dan menggunakan media pengajaran berbasis teknologi dalam proses belajar mengajar di dalam kelas bukan lagi suatu hal yang dapat diabaikan. Ini adalah keharusan, karena pembangunan pendidikan di masa sekarang dan mendatang bergantung pada kualitas outputnya (Abi Hamid et al., 2020).

Saat ini, banyak media pengajaran berbasis teknologi telah tersedia di sekolah dasar dan menengah, baik swasta maupun negeri, berkat bantuan dari pemerintah dan usaha sekolah itu sendiri. Salah satu kendala yang dihadapi oleh guru adalah mereka belum benar-benar dan sepenuhnya menggunakan media tersebut dalam proses belajar mengajar di kelas. Karena masih terbatasnya pengetahuan dan praktik penggunaan media yang ada saat ini. Keadaan ini mungkin terjadi saat calon guru baru mulai bekerja di sekolah atau saat mereka masih kuliah dan belum pernah menggunakan media tersebut. Sebenarnya, guru dapat menggunakan media pengajaran konvensional untuk melakukannya. Ini karena banyak hal sederhana seperti gambar, grafik, tabel, peta, dan diagram yang seharusnya ada dalam proses belajar mengajar, akibatnya pengajaran di sekolah tidak efektif (Tubagus, M. & Kom, 2021).

Tujuan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk mengenalkan kepada guru tentang penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif. Karena fakta dan masalah yang disebutkan di atas, tindakan harus diambil secepat mungkin untuk mengatasi masalah yang ada. Salah satu tujuan Tim Pengabdian adalah untuk memberikan pelatihan kepada guru-guru di SDN 010246 Desa Banjar tentang penggunaan dan penerapan media pembelajaran berbasis teknologi dengan media interaktif.

METODE

Kegiatan ini dilakukan kepada guru-guru di SDN 010246 Desa Banjar. Dalam implementasi pengabdian kepada masyarakat, yang mencakup sosialisasi penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, tahapan pelaksanaan kegiatan meliputi: (a) observasi dan wawancara dengan guru mitra mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, (b) penyusunan masalah dan tujuan pengabdian, (c) pelaksanaan tes untuk mengevaluasi kemampuan awal guru dalam menggunakan teknologi, (d) pelaksanaan pengabdian, dan (e) tahap evaluasi, yang mencakup pemberian tes akhir. Peserta yang mengikuti kegiatan ini adalah 15 orang gurudan dilaksanakan pada tanggal 13 November 2023.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah mengidentifikasi masalah, yang dimulai dengan mewawancarai kepala sekolah SDN 010246 Desa Banjar, persiapan untuk pengabdian dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dimulai. Pada titik ini, persiapan kegiatan mencakup pengumpulan bahan materi tentang pengenalan media pembelajaran berbasis teknologi, evaluasi tingkat pelatihan yang diberikan, dan pembentukan tim PKM. Hasil wawancara langsung yang dilakukan pada 15 guru yang mengikuti kegiatan pengabdian menunjukkan bahwa 25 % dari mereka belum mengenal media pembelajaran berbasis teknologi dan 75 % dari mereka belum menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi.

Tim pengabdian terdiri dari 3 mahasiswa dan dua dosen yang berbeda program studi. Dalam pertemuan atau rapat koordinasi pertama, tim mencapai kesepakatan tentang waktu dan jenis kegiatan yang dibutuhkan untuk melaksanakan pengabdian. Untuk melaksanakan kegiatan ini, materi disampaikan, diskusi diadakan, dan pertanyaan diajukan. Selanjutnya, dilakukan praktek pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi. Meningkatnya kemampuan dan keterampilan guru dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dengan media interaktif adalah hasil dari kegiatan pengabdian masyarakat ini. Berbagai jenis media interaktif, seperti PowerPoint, Canva, Pawtoon, Quiziz, dan Google Classroom, dikenalkan kepada guru. Guru percaya bahwa pelatihan berkesinambungan sangat penting karena membantu siswa mempelajari banyak hal baru dan dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam belajar. Pelatihan media pembelajaran berbasis teknologi ini meminta guru langsung membuat media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, berbagai program dan aplikasi yang dikenalkan menjadi wawasan yang baru untuk guru tentang cara membuat media yang menarik.

Guru menunjukkan minat dan ketertarikan dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi selama pelaksanaannya. Mereka juga semangat untuk mengembangkan langkah-langkah yang telah diberikan. Selain itu, guru tampak sangat antusias; beberapa mengajukan pertanyaan jika mereka belum paham bagaimana menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Kegiatan pengabdian ini dianggap berhasil secara umum. Sebagai hasilnya, guru akan memiliki pemahaman dan keterampilan baru dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Salah satu contoh keterampilan baru ini adalah kemampuan guru untuk menggunakan media canva dalam menyampaikan materi pelajaran.

KESIMPULAN

Dalam kegiatan pengabdian pada penerapan media pembelajaran berbasis teknologi di SDN 010246 Desa Banjar sangat bermanfaat terhadap guru-guru dalam melaksanakan pembelajaran yang lebih menarik lagi. Guru-guru sangat antusias dalam mengikuti kegiatan dari awal sampai akhir kegiatan karena memperoleh wawasan baru sehingga guru sudah mulai memahami cara menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi dengan baik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada Allah SWT dan terimakasih juga kepada LPPM Universitas Asahan yang telah mendanai kegiatan pengabdian ini sehingga terwujud dan terlaksana dengan baik dan dapat diterima oleh mitra dengan baik juga.

DAFTAR PUSTAKA

- Abi Hamid, M., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., ... & Simarmata, J. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Amelia¹, L., Nurfatimah², S. A., & Hasna³, S. (2022). ELSE (Elementary School Education Journal) Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar

Implementasi Manajemen Kurikulum Dan Pembelajaran Berbasis Konsep Pendidikan Karakter. *Elementary School Education Journal*, 6(2), 1–23. <http://dx.doi.org/10.30651/else.v5i1.7172>

Anwar, Faisal, dkk. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran “Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0”. Makassar: CV. Tohar Media

Danim, S. (2011). *Pengembangan Profesi Guru dari Pra-jabatan, Induksi, ke Professional Madani*. Prenada Media.

Nursamsu, N., & Kusnafizal, T. (2017). Pemanfaatan Media Pembelajaran Ict Sebagai Kegiatan Pembelajaran Siswa Di Smp Negeri Aceh Tamiang. *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA*, 1(2), 165–170. <https://doi.org/10.24815/jipi.v1i2.9691>

Purwani, F. (2015). Penggunaan Teknologi Informasi Dalam Pendidikan. *Wardah*, 14(2), 227–237. Tubagus, M., & Kom, S. (2021). *Model Pembelajaran Terbuka Jarak Jauh: Kajian Teoritis dan Inovasi*. Nas Media Pustaka.