

## PENGUATAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI PADA GURU MA-ALMUHLISIN, PARADORATO, BIMA

Suud, Masyhuri, Muhammad Ilyas, Imam Malik\*, Risma Ade Aryati

*Pendidikan Sosiologi FKIP Universitas Mataram,  
Jalan Majapahit No 62, Mataram*

*Alamat korespondensi: imammalik@unram.ac.id*

### ABSTRAK

Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran telah menjadi kebutuhan mendesak dalam dunia pendidikan saat ini. Yayasan Almuhlisin Paradorato menjadi salahsatu potret lingkungan pendidikan yang memerlukan *update* terhadap pelaksanaan pembelajarannya terutama pada aspek penggunaan teknologi dalam pembeajaran. Pengabdian ini bertujuan untuk menguatkan model pembelajaran berbasis teknologi bagi para guru di MA Almuhlisin, Paradorato, Bima. **Metode:** Kegiatan ini mencakup pelatihan dan pengenalan dasar mengenai penggunaan perangkat lunak pendidikan, integrasi teknologi dalam kurikulum, serta pengembangan media pembelajaran interaktif. Melalui pendekatan partisipatif, guru-guru didorong untuk mempraktikkan secara langsung dan mengadaptasi teknologi dalam pembelajaran sehari-hari. **Hasil:** sosialisasi dan pelatihan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi akan memberikan pemahaman baru kepada guru tentang berbagai pilihan dalam penggunaan media pembelajaran. Dengan diberikannya pelatihan sekaligus memberikan ketrampilan baru kepada guru terutama ketrampilan dasar dalam menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. **Kesimpulan:** Dari kegiatan ini menunjukkan peningkatan kompetensi guru dalam mengimplementasikan teknologi secara efektif yang ditunjukkan dari hasil nilai *post test* terhadap *pretest*, yang diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah tersebut. Kesimpulan dari program ini bahwa Program penguatan ini tidak hanya memperkaya keterampilan guru, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap keterlibatan dan prestasi belajar siswa.

Kata kunci: Penguatan, Model Pembelajaran, Teknologi

### PENDAHULUAN

Teknologi dalam pembelajaran tidak hanya melibatkan penggunaan alat canggih, tetapi juga mempersiapkan siswa untuk dunia yang semakin bergantung pada teknologi. Jika teknologi digunakan dengan benar, siswa tidak hanya belajar bagaimana menggunakannya, tetapi mereka juga memperoleh keterampilan yang sangat penting untuk masa depan yang terus berubah. Teknologi di kelas tidak hanya membawa perangkat canggih, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang inklusif. Kondisi ini memungkinkan penggunaan berbagai sumber daya dan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar individu, sehingga setiap siswa dapat terlibat dan mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam. Akses yang lebih mudah dan murah ke buku pelajaran digital juga memungkinkan siswa untuk belajar tanpa khawatir tentang biaya tinggi atau ketersediaan materi. Teknologi sebagai alat membuat pembelajaran lebih mudah diakses, lebih dinamis, dan lebih sesuai dengan kebutuhan dan harapan siswa modern.

Remaja adalah generasi awal yang sangat tertarik untuk menggunakan teknologi digital. Berdasarkan hasil riset Kominfo dan UNICEF (2014), sejumlah 30 juta remaja di Indonesia adalah pengguna internet, atau 80 persen adalah pengguna internet. Demikian pula, penelitian pada tahun 2022 terhadap remaja berusia 9–24 tahun di Indonesia ditemukan bahwa 84 persen atau sekitar 60 juta dari mereka memiliki ponsel atau ponsel pintar (Sutarsih & Maharani, 2022). Di seluruh Indonesia, ada perbedaan besar antara wilayah Barat Indonesia dengan wilayah Timur Indonesia; namun, secara umum, satu dari tiga pengguna Internet di seluruh Indonesia berusia di bawah 18 tahun dan di seluruh wilayah Indonesia, orang muda (di bawah 35 tahun) lebih cenderung memiliki akses ke Internet, telepon pintar, dan media daripada orang yang lebih tua (Sutarsih & Maharani, 2022).

Pada tingkat global, penyalahgunaan teknologi telah memunculkan masalah kesehatan mental, penurunan produktivitas, dan kesenjangan generasi. Kecanduan gadget, *cyberbullying*, serta kurangnya pemahaman akan etika dan tanggung jawab dalam menggunakan teknologi. Hasil penelitian menunjukkan sejumlah 41,4 persen remaja di Jakarta telah kecanduan internet, ini lebih besar dari kota-kota lain di Asia (Kristiana Siste SpKJ(K), adalah beberapa contoh dampak negatif yang semakin memperhatikan.

Akses ke perangkat seluler dilakukan sejak dini. Di antara sampel remaja muda yang bersekolah hampir 84,9 persen dari anak-anak usia 11 tahun melaporkan memiliki ponsel dan telah mengakses internet, dan jumlahnya meningkat pesat hingga 84,9% remaja dari yang sebelumnya hanya 77% pada tahun 2018 (BPS, 2019). Selain itu, remaja menghabiskan lebih banyak waktu online. Sebuah perkiraan terbaru di Amerika Serikat menunjukkan bahwa remaja yang lebih tua (berusia 13–18 tahun) menghabiskan 6,67 jam per hari menonton media layar untuk keperluan non-sekolah secara online, bersama dengan teman-teman mereka yang lebih muda (berusia 8–9 tahun). Ada penjelasan alternatif untuk peningkatan ini, dan skeptisisme terhadap gagasan bahwa penggunaan teknologi digital telah menyebabkan peningkatan pengguna setiap hari, rata-rata 4,6 jam menghabiskan media layar (Lauricella et al., 2015)

Kondisi ini menunjukkan betapa pentingnya membangun model pendidikan yang tidak hanya memasukkan teknologi ke dalam kurikulum tetapi juga mengajarkan cara menggunakannya dengan benar. Model ini harus menekankan dampak sosial, kesehatan mental, dan etika penggunaan teknologi. Dengan mengatasi penyalahgunaan teknologi dalam pendidikan, diharapkan masyarakat akan menghasilkan generasi berikutnya yang dapat menggunakan teknologi dengan bijak dan bermanfaat bagi perkembangan sosial dan pribadi mereka. Beberapa penelitian tindakan kelas tentang pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menunjukkan hasil yang positif, seperti penelitian yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Sevima Edlink Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sosiologi Siswa Kelas XII IPS MA Nurul Falah Nw Lajut”, Sevima Edlink merupakan aplikasi yang digunakan untuk memudahkan guru dalam proses pembelajaran (Arianti et al., 2023). Penelitian lain tentang pemanfaatan media vlog dalam pembelajaran juga menunjukkan hasil yang positif dalam peningkatan keaktifan belajar siswa (Rahmawati et al., n.d.) media Vlog merupakan bentuk pengembangan dari pemanfaatan perangkat telepon pintar yang pada umumnya dimiliki oleh siswa. Pendekatan interdisipliner dan keterlibatan aktif dari berbagai pihak, mulai dari lembaga pendidikan, para pendidik, orang tua, hingga praktisi teknologi, dianggap penting dalam mengembangkan model pendidikan ini agar dapat secara efektif mengatasi tantangan yang dihadapi oleh masyarakat dalam penggunaan teknologi, salah satu langkah yang saat ini dapat dilakukan adalah memberikan pendampingan melalui sosialisasi bentuk-bentuk pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran kepada guru-guru di MA.

### Identifikasi dan perumusan Masalah Mitra

Berdasarkan latar belakang diatas maka dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana meningkatkan pemahaman guru tentang berbagai pilihan dalam penggunaan media pembelajaran digital?
2. Bagaimana meningkatkan keterampilan guru dalam mengelola berbagai aplikasi pembelajaran berbasis digital?

## METODE KEGIATAN

### Lingkup Kegiatan

Pengabdian masyarakat dikemas dalam bentuk pelatihan penggunaan media pembelajaran berbasis digital dengan mengadopsi teknik Participatory Rural Appraisal (PRA). Metode ini bertujuan untuk mengidentifikasi, menganalisa, dan mengevaluasi tantangan dan peluang dengan menggunakan keterampilan multidisipliner dan pengambilan keputusan untuk menyesuaikan informasi dan pengambilan keputusan dengan kebutuhan masyarakat (Afandi Agus et al., 2022). Pelatihan ini meliputi pengenalan jenis jenis media digital yang bisa dimanfaatkan guru dan bagaimana cara menggunakannya. Sasaran dari kegiatan ini meliputi 20 orang guru di yayasan MA-Almuhlisin. Guru ini dipilih karena pada fase siswa SMA peserta didik mulai aktif dengan gadget mereka dan guru harus mengimbangi dengan media pembelajaran yang tidak kalah menarik dengan gadget.

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini meliputi:

1. Analisis Kebutuhan

Sebelum pelaksanaan kegiatan terlebih dahulu dilakukan observasi permasalahan yang dihadapi oleh guru-guru dan sekolah secara umum. Selan observasi juga dilakukan wawancara terhadap pengurus yayasan, membicarakan prohal pelaksanaan pembelajaran dan kebutuhan guru dalam pembelajaran.

2. Ceramah, diskusi dan simulasi

Ceramah adalah metode yang dilakukan untuk menyampaikan konsep dasar tentang media pembelajaran digital, kemudian dilakukan diskusi untuk mematangkan pemahaman dasar guru terhadap materi pengabdian yang sedang dibahas. Selanjutnya fase terakhir adalah simulasi, yaitu guru diminta mempraktekkan penggunaan dari salahsatu media pembelajaran digiital yang tersedia.

3. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan dilakukan untuk memperkuat informasi tentang proses yang telah dilakukan, pada tahap ini juga di kuatkan lagi informasi tentang apa yang harus ditindak lenjuti setelah program, seoerti berlatih membuat konten media pembelajaran pada aplikasi canva dan quizis, selain itu peserta juga diberikan penekanan agar memeriksa beberapa aplikasi lain yang direkomendasikan untuk membanru pelaksanaan pembelajaran di sekolah.

4. Sebelum dan sesudah kegiatan guru diminta mengerjakan *pretest* diawal sesi dan *posttest* di akhir sesi.

Hasil pengukuran pengetahuan dikelompokkan menjadi 3 kategori yaitu: baik (76%-100%), cukup (56%-75%), dan kurang ( $\leq 55\%$ ) (Arikunto, 2013). Media yang digunakan dalam pengabdian ini yaitu, media bahan tayang, lcd proyektor dan laptop.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Koordinasi

Pelaksanaan koordinasi dimaksudkan untuk menyusun rencana sosialisasi dan pelatihan program kepada guru di yayasan Al-muhlisin. Pelaksanaan koordinasi dilaksanakan dengan melibatkan beberapa unsur diantaranya pihak yayasan meliputi ketua yayasan dan pengurus yayasan. Koordinasi dilaksanakan di rumah ketua yayasan sekaligus menjadi pengasuh pada yayasan Almuhlisin. Koordinasi dilaksanakandih sekaligus persiapan kegiatan yang diikuti oleh seluruh tim pengabdian baik dari unsur dosen maupun mahasiswa.

### Pelaksanaan Sosialisasi dan pelatihan

Sosialisasi kegiatan penguatan model pembelajaran berbasis teknologi pada guru MA-Almuhlisin dilaksanakan di ruang kelas gedung sekolah yayasan Al-Muhlisin. Peserta kegiatan sosialisasi melibatkan masyarakat tim pengabdian kepala sekolah dan guru-guru. Yayasan ini merupakan lembaga pendidikan yang menaungi tiga jenjang sekolah, yaitu Madrasah Ibtidaiyah (MI), Madrasah Tsanawiyah (MTs), dan Madrasah Aliyah (MA). Dengan jumlah siswa yang cukup banyak di setiap tingkatannya, yayasan ini memegang peranan penting dalam membentuk generasi muda yang cerdas dan berkarakter di wilayah tersebut, terutama karena wilayah ini adalah wilayah yang secara geografis akses wilayahnya cukup susah dijangkau karena jarak yang jauh dari pusat kota dan rute perjalanan yang cukup sulit.

Kegiatan ini diikuti oleh 20 orang guru yang merupakan perwakilan dari masing-masing jenjang pendidikan di bawah naungan Yayasan Almuhlisin, yaitu MI, MTs, dan MA dengan jumlah 15 orang guru SMA, 3 Orang guru SMP dan 2 Orang guru SD. Para peserta ini merupakan guru-guru terpilih yang memiliki komitmen untuk mengembangkan kualitas pengajaran di sekolah masing-masing. Kehadiran mereka dalam program ini diharapkan dapat menjadi langkah awal untuk menyebarkan ilmu dan keterampilan yang didapatkan kepada rekan-rekan sejawat di lingkungan yayasan.

Adapun materi utama yang diberikan dalam program pengabdian ini adalah "*Penggunaan Teknologi Digital dalam Pembelajaran*". Materi ini dirancang untuk meningkatkan kompetensi para guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu dalam proses pengajaran, terutama di era digital seperti saat ini. Dalam kegiatan ini, para peserta mendapatkan pelatihan intensif tentang berbagai aplikasi dan perangkat teknologi yang dapat digunakan untuk membuat pembelajaran lebih interaktif, menarik, dan efektif.



Gambar 1. Foto sesi pelatihan kepada guru

Pelatihan mencakup pengenalan perangkat lunak untuk pembuatan materi ajar berbasis digital, seperti presentasi interaktif, video pembelajaran, hingga penggunaan aplikasi pengelolaan kelas daring. Beberapa aplikasi yang secara spesifik dilatihkan adalah aplikasi canva dan Quizis. Selain itu, para peserta juga diajarkan strategi pemanfaatan platform digital untuk mendukung komunikasi dan kolaborasi antara guru dan siswa, baik dalam pembelajaran tatap muka maupun pembelajaran jarak jauh, materi ini dipilih karena kondisi peserta didik yang sudah mulai aktif menggunakan smartphone saat berada di rumah, sebagian besar peserta didik bisa mengakses smartphone di rumah masing-masing.

Selain materinya yang kontekstual pelaksanaan kegiatan ini juga diselenggarakan melalui pendekatan partisipatif, di mana para peserta tidak hanya mendengarkan paparan materi, tetapi juga dilibatkan secara aktif dalam simulasi, diskusi kelompok, dan praktik langsung. Dengan demikian, para guru tidak hanya memahami konsep dasar teknologi pembelajaran, tetapi juga mampu mengimplementasikannya sesuai kebutuhan pada mata pelajaran dan kelas masing-masing.

Melalui program ini, diharapkan para guru di Yayasan Almuhlisin dapat lebih percaya diri dan terampil dalam menghadapi tantangan pendidikan di era digital. Selain itu, kegiatan ini juga bertujuan untuk mendorong terciptanya pembelajaran yang lebih inklusif dan adaptif, sehingga para siswa dapat merasakan manfaat maksimal dari teknologi dalam proses pendidikan mereka. Hasil kegiatan menunjukkan antusiasme tinggi dari para peserta, yang ditandai dengan partisipasi aktif dalam setiap sesi pelatihan. Beberapa guru bahkan telah berhasil membuat rencana pembelajaran berbasis digital yang siap untuk diterapkan di kelas masing-masing. Dengan keberhasilan ini, diharapkan program serupa dapat terus dilakukan secara berkelanjutan untuk mendukung transformasi pendidikan di Yayasan Almuhlisin dan wilayah sekitar.



Gambar 2. Penyampaian materi media pembelajaran digital





Gambar 3. Sesi diskusi dalam pelaksanaan kegiatan



Gambar 4. Sesi foto tim pengabdian dengan dewan guru dan kepala sekolah

### **KESIMPULAN**

Pelaksanaan program pelatihan media pembelajaran berbasis digital bagi para guru di Yayasan Al Muhlisin terbukti menjadi inisiatif yang sangat relevan dan dibutuhkan. Program ini tidak hanya membantu guru meningkatkan kompetensi profesional mereka, tetapi juga berkontribusi dalam menciptakan pembelajaran yang lebih berkualitas, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di era digital. Namun demikian, hasil dari pelatihan ini menunjukkan bahwa masih terdapat tantangan signifikan yang dihadapi oleh para guru, terutama dalam mengembangkan kemampuan mereka menggunakan aplikasi digital secara mandiri. Hal ini menegaskan pentingnya keberlanjutan program serupa di masa depan untuk memberikan pendampingan yang lebih intensif dan berkelanjutan. Guru-guru berharap agar kegiatan pelatihan ini dapat terus dilaksanakan secara periodik dengan cakupan materi yang lebih luas dan mendalam. Dengan adanya dukungan dan pembinaan yang konsisten, diharapkan para guru dapat semakin percaya diri dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam proses pembelajaran, sehingga tujuan menciptakan pendidikan yang inovatif dan berdaya saing dapat terwujud secara optimal.

### **UCAPAN TERIMAKASIH**

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh tim program pengabdian yaitu para dosen dan mahasiswa dan kepada pihak yayasan Almuhlisin terutama kepala yayasan Almuhlisin, kepala madrasah Aliyah Almuhlisin, guru-guru Madrasah Aliyah Almuhlisin, serta LPPM Unram secara khusus yang telah memberikan dukungan *financial* terhadap pengabdian ini.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Afandi Agus, Laily Nabiela, Wahyudi Noor, & Muchammad Helmi Umam. (2022). *Metodologi Pengabdian Masyarakat*. Direktorat Pendidikan Tinggi Keagamaan Islam Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI.
- Arianti, Suryanti NM, & Saptini, N. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Sevima Edlink Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sosiologi Siswa Kelas XII IPS MA Nurul Falah Nw Lajut. Universitas Mataram.
- Lauricella, A. R., Wartella, E., & Rideout, V. J. (2015). Young children's screen time: The complex role of parent and child factors. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 36, 11–17. <https://doi.org/10.1016/j.appdev.2014.12.001>
- Rahmawati, Wadi, H., Malik, I., & Suryanti, N. M. N. (n.d.). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN STUDENT FACILITATOR AND EXPLAINING BERBANTUAN MEDIA VLOG UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SOSIOLOGI KELAS XI IPS 3 DI SMAN 3 MATARAM.
- Sutarsih, T., & Maharani, K. (2022). *Statistik Telekomunikasi Indonesia 2022* (R. Rufiadi, Ed.). Badan Pusat Statistik.