

Sosialisasi Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Sebagai Wujud Transformasi Digital di SMA N 2 Lhokseumawe

Riska Imanda¹, Sri Setiawaty², Muttakin³, Muhammad Iqbal⁴, Siraj⁵, Karismayani⁶

^{1,2,3,6} Pendidikan Kimia, Universitas Malikussaleh, Indonesia

⁴ Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Malikussaleh, Indonesia

⁵ Pendidikan Vokasional Teknik Mesin, Universitas Malikussaleh, Indonesia

Corresponding Author

Nama Penulis: Riska Imanda

E-mail: riska.imanda@unimal.ac.id

Abstrak

Teknologi informasi pada zaman sekarang sangat dibutuhkan oleh setiap masyarakat. Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu dan senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaannya bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran. Banyak sekali teknologi media pembelajaran yang berbentuk digital yang digunakan di setiap instansi pendidikan, pada tingkat sekolah untuk mengefektifkan proses pembelajaran yang dilakukan, seperti augmented reality (AR) dan quizizz. Kegiatan ini dilakukan dengan cara memberikan sosialisasi tentang cara menggunakan media digital berbasis augmented reality (AR) dan quizizz, sebagai upaya menawarkan alternatif solusi pembelajaran menggunakan media digital untuk siswa di SMA 2 Lhokseumawe. Tujuan dari sosialisasi ini selain memperkenalkan produk yang telah dikembangkan diharapkan tenaga pendidik nantinya dapat menggunakan teknologi informasi tersebut sebagai media pembelajaran di sekolah masing-masing serta menjadi instrumen yang mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kedepannya.

Kata kunci - augmented reality (AR), Media digital, quizizz

Abstract

Information technology today is very much needed by every society. The increasingly rapid development of information technology in the current era of globalization cannot avoid its influence on the world of education. Global demands require the world of education to always and always adapt technological developments to efforts to improve the quality of education, especially adapting its use to the world of education, especially in the learning process. There are many digital learning media technologies that are used in every educational institution, at the school level to make the learning process more effective, such as augmented reality (AR) and quizizz. This activity was carried out by providing outreach on how to use digital media based on augmented reality (AR) and quizizz, as an effort to offer alternative learning solutions using digital media for students at SMA 2 Lhokseumawe. The aim of this socialization is, apart from introducing the products that have been developed, it is hoped that teaching staff will be able to use information technology as a learning medium in their respective schools and become an instrument capable of increasing student motivation and learning outcomes in the future.

Keywords - augmented reality (AR), , digital media, quizizz

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu dan senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi dalam peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaannya bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran. Seorang pengajar diharuskan mempunyai kemampuan dalam memakai dan menyiapkan materi pembelajaran pada suatu kegiatan pembelajaran yang bisa diakses oleh peserta didik. Sistem pendidikan pada era ini memerlukan suatu gerakan baru sebagai solusi untuk menghadapi perubahan global dan tantangan baru. Guru memegang peranan penting dalam mencapai tujuan mempelajari salah satu cara guru dapat mencapai tujuan pembelajaran, yaitu mengelola penggunaan berbagai media belajar (Sakdiah dkk., 2022). Media pembelajaran adalah faktor eksternal yang berasal dari luar peserta didik untuk mencapai kesuksesan dalam proses pembelajaran (Unaida dkk., 2022). Salah satu media pembelajaran yaitu berbasis teknologi dimana penggunaan teknologi dalam pembelajaran sangat penting untuk menciptakan proses dan hasil pendidikan yang berkualitas dan tepat waktu (Setyawan dkk., 2023). Media itu sebagai penyalur informasi belajar jadi secara garis besarnya media itu adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun suatu kondisi yang membuat siswa tersebut mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap (Arsyad, 2017). Augmented Reality (AR) sebagai teknologi virtual yang sedang berkembang dalam dunia pendidikan saat ini. Peran tersebut akan maksimal ketika guru dapat membuat dan menyajikan konten pembelajaran yang menstimulus siswa (Setiawaty dkk., 2023). Kebutuhan akan media virtual di Satuan Pendidikan menjadi kebutuhan program Merdeka Belajar sebagai fokus utama dalam menguatkan kualitas dan kapasitas penyelenggaraan pada program pendidikan.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah melahirkan percepatan perubahan di segala bidang, yang mempengaruhi sendi-sendi kehidupan manusia. Menyikapi perubahan perkembangan dunia yang semakin menglobal, UNESCO menerapkan empat pilar belajar, yaitu *Learning to Know, Learning to Do, Learning to Live Together, learning to Be*. Pada *learning to know* terkandung makna bagaimana belajar, *learning to do* mengandung dimensi kecakapan hidup manusia, *learning to live together* mengandung dimensi kehidupan multikultural, dan *learning to be* mengandung makna belajar untuk mengenal jati diri, kemampuan dan kelemahan serta kompetensi yang dikuasai untuk membangun kehidupan yang utuh secara terus-menerus. Empat Pilar Pendidikan yang dicanangkan UNESCO dapat kita artikan sebagai konsep pendidikan yang mengoptimalkan kemampuan siswa dalam menjalankan perannya di lingkungan atau masyarakat. Hal ini sejalan dengan konsep pendidikan holistik yang bertujuan memunculkan individu yang memiliki pribadi utuh dan menyeluruh (intelektual, emosional, fisik, sosial, estetik, dan spiritual) (Setiawaty dkk., 2024).

Sasaran dalam kegiatan ini adalah SMA N 2 Lhokseumawe. SMA N 2 Lhokseumawe, sebuah lembaga pendidikan Tingkat Atas yang berada di kota Lhokseumawe. Dengan suasana belajar yang kondusif dan tenaga pendidik yang profesional, SMA N 2 Lhokseumawe menjadi wadah untuk mencetak generasi penerus bangsa yang berakhlak mulia, cerdas, dan berdaya saing. Sekolah ini terus berupaya meningkatkan kualitas pendidikan, baik dari segi fasilitas maupun metode pembelajaran, yang mendukung pemenuhan dimensi akses dalam indeks literasi agar dapat menghasilkan lulusan yang unggul.

Hasil observasi pada sekolah SMA N 2 Lhokseumawe di temukan bahwa masih sangat minim terhadap perkembangan teknologi sebagai media pembelajaran. Hal ini dikarenakan kurangnya kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi. Selain itu dari Kepala Sekolah maupun Dinas Pendidikan setempat jarang melakukan pelatihan terhadap media pembelajaran berbasis teknologi, sebahagian besar pelatihan yang dilakukan berupa pembuatan RPP, penyusunan instrumen tes, pembuatan silabus, cara mengisi raport siswa. Hal ini tentu membuat guru menjadi pasif dalam perkembangan media pembelajaran berbasis teknologi walau sebenarnya di jaman 4,0 ini semua hal sudah dilakukan secara teknologi.

Association for Education and Communication Technology (AECT) mendefinisikan media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Sedangkan Association for Education and Communication Technology (AECT) mendefinisikan sebagai benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional (Baasyir: 2002). Menurut ITTA (Information Technology Association of America), Pengertian Teknologi Informasi adalah suatu studi, perancangan, implementasi, pengembangan, dukungan atau manajemen sistem informasi berbasis komputer, terkhususnya pada aplikasi perangkat keras dan perangkat lunak komputer. Teknologi informasi memanfaatkan komputer elektronik dan perangkat lunak komputer untuk mengubah, menyimpan, memproses, melindungi, mentransmisikan dan memperoleh informasi secara aman.

METODE

Kegiatan pendampingan pembelajaran ini dilakukan oleh Tim PKM Universitas Malikussaleh dengan multidisiplin ilmu dan dilaksanakan di SMA N 2 Lhokseumawe pada Semester Ganjil Tahun Ajaran 2024/2025 dengan peserta kegiatan yaitu siswa kelas XI IPA 2.

Pelaksanaan kegiatan sosialisasi media pembelajaran interaktif dilakukan melalui beberapa tahapan sebagai berikut :

- 1) Persiapan team,
- 2) Tahap penyiapan materi,
- 3) Tahap pelaksanaan dan pembuatan media pembelajaran interaktif.

Instrumen yang digunakan ada 2 jenis, yaitu (a) instrumen untuk mengamati proses pembelajaran berupa lembar observasi dan, (b) instrumen untuk melihat hasil belajar peserta didik dengan menggunakan uraian singkat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan ini dilaksanakan berjalan dengan lancar sesuai dengan tujuan yang diharapkan dan mendapatkan hasil yang baik dan positif dari peserta. Kegiatan ini diawali sosialisasi dengan memberikan pemahaman pengetahuan dalam pendampingan pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis digital.



(a)



(b)

Gambar 1 (a, b).

Sosialisasi kegiatan pembelajaran berbasis Media Digital *augmented reality* (AR) dan *quizizz*

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license



Awal kegiatan, tim melakukan diskusi berkaitan dengan media pembelajaran yang sering digunakan oleh Guru dalam pembelajaran untuk melihat sejauh mana peranan media teknologi informasi digunakan di sekolah. Setelah mengamati beberapa pernyataan dari guru, terlihat jelas bahwa penggunaan elektronik sendiri masih sangat minim. Sebahagian guru cenderung hanya menggunakan bahan ajar dan papan tuulis sebagai media pembelajaran. Hal ini dijelaskan beberapa guru karena kurangnya sarana prasarana yang mendukung pembelajaran dengan menggunakan media elektronik. Salah satunya proyektor sebagai media pendukung untuuk menampilkan powerpoint masih terbatas, satu sekolahh hanya satu proyektor. Selain itu, masih ada beberapa guru yang juga gagal dalam teknologi seperti menggunakan Laptop. Hal diatas menjadi tolak ukur bagi kami untuk mensosialisasikan bagaimana penggunaan Android yang menjadi kebutuhan sehari-hari masyarakat dalam hal ini Guru dan Siswa serta tidak asing lagi dengan penggunaannya karena sudah menjadi kebutuhan yang melekat pada Guru dan siswa. Media pembelajaran berbasis teknologi informasi berupa Android ini merupakan media pembelajaran yang menukung proses pemebelajaran secara efektif dan efesiensi. Untuk itu, penggunaanya akan membantu guru mengoptiimalkan waktu pembelajaran dengan tepat tanpa membuang waktu untuk mencatat atau mnyalin pembelajaan kedalam buku. Demikian juga halnya dengan kuis atau tes harian yang dilakukan, guru tidak lagi perlu meminta siswa menyakin tes terlebih dahulu kemudian mengoreksi dan menilainya. Hal ini karena aplikasi pembelajaran berbasisi android yang dikembangkan sudah terintegrasi pada materi yang diajarkan dan tes yang disesuaikan dari tes untuk menguji kemmpauan kognitif, afektif maupun psikomotoriknya.

Sosialisasi ini bertujuan untuk memotivasi siswa dan guru agar mampu menyajikan Media Pembelajaran yang lebih modern dan *creative*, selain itu dengan menyajikan media pembelajaran terbaharu menjadikan siswa lebih menarik untuk mengikuti pembelajaran dan mampu meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa. Pada sosialisasi ini, siswa sebagai peserta langsung mengunduh aplikasi dan langsung mencoba menggunakan aplikasi yang dibagikan.



(a)

(b)

Gambar 2 (a, b).

Kegiatan pendampingan pembelajaran berbasis Media Digital *augmented reality* (AR) dan *quizizz*

Masalah yang dihadapi saat pelaksanaan kegiatan adalah peserta didik belum terbiasa belajar dengan media pembelajaran berbasis TIK, dikarenakan ketersediaan sarana pendukung pembelajaran maupun masih kurangnya kompetensi guru yang memadai untuk

membuat/menyajikan media pembelajaran. Hal ini dikarenakan, belum tersedianya akses internet yang memadai yang menunjang proses belajar mengajar yang interaktif berbasis teknologi informasi.

Sejalan dengan hasil kegiatan PKM yang dilaksanakan, penerapan pembelajaran digital berbasis Android yang telah dilakukan oleh Imanda dkk., (2022), dimana penggunaan media digital Android dapat memperbaiki pembelajaran yang hilang (*learning loss*) selama Covid -19. Selanjutnya, penelitian menggunakan *virtual reality* yang dilakukan oleh Bakar dkk., (2019) dengan hasil berupa adanya perbedaan signifikan dalam prestasi belajar kognitif dan sikap ilmiah antara kelas yang menggunakan media *virtual reality* dengan model pembelajaran *discovery learning*, dibandingkan dengan kelas yang hanya menggunakan model pembelajaran *discovery learning*, sehingga siswa menjadi aktif dan kreatif dalam pembelajaran dan penggunaan media berbasis teknologi mampu membuat proses pembelajaran menjadi menarik bagi siswa.

Tahap akhir dari kegiatan ini yaitu tahap *Focus Group Discussion*, tim Dosen memberikan motivasi kepada guru-guru. Beberapa motivasi tersebut antara lain:

- 1) Guru diharapkan untuk selalu bersemangat dalam menimba ilmu dalam pembelajaran karena tanpa pendidikan, kehidupan akan lebih berat
- 2) Menyediakan waktu untuk belajar mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan kreative.
- 3) Memanfaatkan kecanggihan alat komunikasi seperti Android sebagai media pembelajaran.
- 4) Selalu terbuka atas hal-hal yang dialami, termasuk masalah yang dialami agar dapat dicarikan solusi atas permasalahan tersebut.
- 5) Dalam pembelajaran diharapkan dapat menciptakan suasana kondusif dan positif ketika di dalam kelas.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian ini disambut antusias oleh para guru dan siswa SMA N 2 Lhokseumawe. Antusias ini terlihat dari bagaimana para guru menyimak serta ikut terlibat dalam menggunakan media pembelajaran interaktif. Kegiatan sosialisasi ini menjadi salah satu alternatif pembelajaran abad 21 yang dapat digunakan dan diterapkan oleh guru dalam mengenalkan kearifan lokal serta dalam mengajar sesuai dengan bidang studi mereka masing-masing. Kegiatan sosialisasi dan pembuatan media pembelajaran interaktif dapat menjadi alternatif solusi dalam penggunaan media pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik. Media pembelajaran interaktif berbasis budaya tidak hanya sekedar mentransfer atau menyampaikan pendapat tentang suatu budaya, melainkan menggunakan budaya agar peserta didik mampu menciptakan makna serta membangun kreativitas untuk mencapai pemahaman yang mendalam terhadap materi mata pelajaran yang dipelajarinya. Dengan demikian, kegiatan ini akan dapat dilaksanakan secara berkelanjutan sebagaimana prinsip SDGs-4, untuk memastikan kualitas pendidikan yang inklusif dan merata serta mempromosikan kesempatan belajar, sehingga membuka sekat keterbatasan serta membantu peserta didik mendapatkan pendidikan kebahasaan yang baik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kami ucapkan kepada Universitas Malikussaleh melalui Proyek AKSI-ADB, MIN SMA N 2 Lhokseumawe dan seluruh pihak terkait yang telah membantu melancarkan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2017). Media pembelajaran (Revisi). Rajawali Pers.
- Bakar, I. S. A., Sugiyarto, K. H., & Ikhsan, J. (2019). Effects of Use 3D Visualization Virtual Reality to Increase Scientific Attitudes and Cognitive Learning Achievement. *In Journal of Physics: Conference Series*, 1397(1): 012040. IOP Publishing.
- Imanda, R., Rahmi, A., Setiawaty, S., Dandina, A. D., & Humaira, N. (2022). Development of Chemistry Textbooks Based Scientific Approach in Efforts to Implement Prototype Curriculum at Schools. *J. Penelit. Pendidik. IPA*, 8(6), 3153-3158.
- Sakdiah, H., Lukman, I. R., & Muliani, M. (2022). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Ispring Suite Dan Smart Apps Sebagai Media Pembelajaran Digital Bagi Guru Sd Di Lhokseumawe Pada Era New Normal. *Jurnal Vokasi*, 6(2), 120–126. <https://doi.org/10.30811/VOKASI.V6I2.3053>.
- Setiawaty, S., Nuraini, F., Ayu, R., Ratna, U., Izkar, H., Iryana, M., & Ratih, P. S., (2018). Science, Technology, Engineering, and Mathematics (STEM) Learning on Student's Science Process Skills and Science Attitudes. *Proceedings of MICoMS 2017*. Emerald Publishing Limited, 1 (1).
- Setiawaty, S., Lukman, I. R., Imanda, R., Sari, R. P., & Mursyida, L. (2022). Development of Chemistry Puzzles Book for High School Students. In *AIP Conference Proceedings* (Vol. 2468, No. 1). AIP Publishing.
- Setiawaty, S., Imanda, R., & Putra, R. (2023). Educational Transformation Through Virtual Learning Environment (VLE) as an Effort to Improve Students' Critical Thinking Competence. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(9), 6885-6889.
- Setiawaty, S., Imanda, R., Lukman, I. R., Sakdiyah, H., & Fatmi, N. (2024). Peningkatan Literasi Kebahasaan Anak-anak Marginal di Pesisir Kota Lhokseumawe Melalui Media Puzzle Block dan Buku Sirah Interaktif. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Inovasi Sosial*, 2(1), 1-5.
- Setyawan, M. D., El Hakim, L., & Aziz, T. A. (2023). Kajian Peran Virtual Reality (VR) Untuk Membangun Kemampuan Dialogis Siswa Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(02), 122–131. <https://doi.org/10.36418/JAPENDI.V4I02.1592>.
- Unaida, R., Lukman, I. R., Setiawaty, S., Sabrina, N., & Zahara. (2022). Analisis Variasi Model dan Media Dalam Pembelajaran Kimia di SMA Kota Lhokseumawe. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(5): 7219–7225. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/7899/5938>.