

Implementasi Teknologi Digital dalam Kegiatan Pembelajaran di MTs Nurul Falah

Widi Syaftinentias¹, Rizky Yolanda², Sati Juli Ayuri³, Silviana Masran⁴

^{1,2,3,4} STKIP Insan Madani Airmolek, Indonesia

Corresponding Author

Nama Penulis: widi syaftinentias

E-mail: widisynz@gmail.com

Abstrak

Sebagian besar sektor bidang telah dipengaruhi oleh teknologi digital, salah satunya bidang pendidikan. Dengan adanya teknologi digital, diharapkan proses pembelajaran dapat ditingkatkan. Teknologi ini menawarkan berbagai media pembelajaran, mengurangi keterbatasan ruang dan waktu, serta meningkatkan keterampilan digital siswa. Mitra dalam kegiatan pengabdian ini adalah siswa Mts Nurul Falah Airmolek. Berdasarkan observasi awal menunjukkan bahwa penggunaan teknologi digital di Lokasi ini masih sangat minim. Oleh karena itu, teknologi digital dapat menjadi Solusi bagi Pendidikan yang mengalami keterbatasan ruang belajar, terutama dengan fasilitas yang tersedia untuk penerapannya. Diharapkan melalui kegiatan PKM ini, diharapkan pengetahuan siswa tentang teknologi digital dapat meningkat, serta dapat memicu motivasi mereka dalam belajar. Hal ini juga bertujuan agar menumbuhkan sikap positif dan komitmen yang kuat terhadap Pendidikan. Metode yang digunakan dalam pengabdian ini adalah metode analisis, pendidikan, dan edukasi yang akan dilaksanakan oleh tim pelaksana pengabdian. Pengabdian ini nantinya akan menggunakan presentasi serta simulasi pengenalan dan penerapan teknologi digital dalam pembelajaran. Hasil dari kegiatan pengabdian ini adalah meningkatnya kemampuan dan pengetahuan siswa mengenai teknologi digital dan penerapannya dalam pendidikan, untuk kemudian dilanjutkan dengan pemanfaatan teknologi digital dalam kegiatan belajar.

Kata Kunci - Pembelajaran, Mts Nurul Falah, Teknologi digital

Abstract

Most sectors have been influenced by digital technology, one of which is education. With digital technology, it is hoped that the learning process can be improved. This technology offers a variety of learning media, reduces space and time limitations, and improves students' digital skills. Partners in this service activity are Mts Nurul Falah Airmolek students. Based on initial observations, it shows that the use of digital technology at this location is still very minimal. Therefore, digital technology can be a solution for education that experiences limited learning space, especially with the facilities available for its application. It is hoped that through this PKM activity, students' knowledge about digital technology can increase, and can trigger their motivation in learning. This also aims to foster a positive attitude and strong commitment to education. The methods used in this service are analysis, education and educational methods which will be carried out by the service implementing team. This service will later use presentations and simulations of the introduction and application of digital technology in learning. The result of this service activity is an increase in students' abilities and knowledge regarding digital technology and its application in education, to then be continued with the use of digital technology in learning activities.

Keywords - Learning, Mts Nurul Falah, digital technology

PENDAHULUAN

Di era modern, teknologi telah menjadi bagian penting dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk pendidikan. Perkembangan teknologi bertujuan untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan efisien. Pendekatan ini dirancang agar siswa tetap termotivasi dan tidak merasa jenuh selama belajar. Dengan memanfaatkan alat digital seperti aplikasi dan video interaktif, metode pembelajaran dapat dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa, mendorong mereka menjadi lebih aktif dalam belajar (Iskandar, 2021; Permana et al., 2024).

Salah satu manfaat utama penerapan teknologi dalam pendidikan adalah kemudahan akses terhadap informasi. Siswa memiliki kesempatan untuk mempelajari materi dari berbagai sumber online kapan saja, sehingga mendukung pemahaman yang lebih mendalam. Selain itu, teknologi memberikan peluang untuk pembelajaran yang dipersonalisasi, di mana konten disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing siswa, membantu mereka lebih percaya diri dalam menghadapi tantangan akademik.

Namun, fenomena di lapangan menunjukkan bahwa penerapan teknologi dalam pembelajaran tidak selalu optimal. Di beberapa sekolah, teknologi hanya digunakan sebagai alat untuk memproyeksikan materi tanpa melibatkan siswa secara aktif. Hal ini bertentangan dengan konsep pembelajaran interaktif yang seharusnya membuat siswa lebih terlibat dalam proses belajar. Selain itu, survei yang dilakukan di beberapa sekolah menunjukkan bahwa meskipun fasilitas teknologi tersedia, guru sering kali merasa kesulitan memanfaatkan teknologi secara maksimal karena kurangnya pelatihan atau waktu untuk menyiapkan materi berbasis digital.

Di sisi lain, tantangan juga muncul dari siswa. Sebagian siswa cenderung memanfaatkan teknologi untuk keperluan yang tidak relevan dengan pembelajaran, seperti bermain media sosial atau game, sehingga fokus mereka terhadap pembelajaran menjadi terganggu. Fenomena ini juga terlihat di MTS Nurul Falah Airmolek, di mana penggunaan ponsel diatur secara ketat untuk memastikan siswa tetap fokus pada tujuan pembelajaran.

Penerapan teknologi dalam pembelajaran dapat dijelaskan melalui teori-teori pendidikan kontemporer, seperti Teori Pembelajaran Digital. Menurut Ally (2019), pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan keterlibatan siswa jika dirancang untuk mendukung pembelajaran aktif dan berbasis pengalaman. Ally menekankan pentingnya menciptakan lingkungan pembelajaran yang interaktif, di mana siswa dapat berpartisipasi secara langsung melalui alat-alat digital. Selain itu, Model SAMR (Substitution, Augmentation, Modification, Redefinition) yang dikembangkan oleh Puentedura (2014) menjelaskan bagaimana teknologi dapat dimanfaatkan dalam pendidikan. Model ini memberikan kerangka kerja untuk mengintegrasikan teknologi, mulai dari penggunaan dasar sebagai pengganti media tradisional hingga mendesain ulang tugas pembelajaran dengan cara-cara yang tidak mungkin dilakukan tanpa teknologi.

Media pembelajaran merupakan salah satu unsur penting dalam belajar dan pembelajaran yang dapat mempertinggi proses belajar, sehingga pada akhirnya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar (Setiawan et al, 2023). Peningkatan hasil belajar juga bisa dilakukan melalui inovasi media pembelajaran, hal ini dikarenakan implementasi media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat menghasilkan metode mengajar yang memiliki banyak variasi, penyampaian bahan ajar menjadi lebih jelas, serta mampu meningkatkan daya tarik peserta didik, serta meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan adanya media pembelajaran mampu meningkatkan ketepatan penyampaian bahan ajar, sehingga pemahaman terhadap bahan ajar juga meningkat. Ketepatan dalam menentukan media dalam pembelajaran ditentukan oleh pengetahuan serta pengalaman pendidik, hal ini dikarenakan media pembelajaran memiliki banyak variasi seperti contoh adanya media konvensional hingga media yang memanfaatkan teknologi (Rahmi et al, 2020).

Media pembelajaran adalah bahan, alat, maupun metode atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi dan komunikasi antara

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

pendidik dan peserta didik menjadi efektif dan dapat dimengerti (Iskandar et al, 2023). Sesuatu dapat dikatakan sebagai media pembelajaran apabila digunakan untuk menyalurkan atau menyampaikan pesan dengan tujuan-tujuan pendidikan dan pembelajaran. Penerapan teknologi digital sudah diterapkan secara luas, termasuk ke bidang pendidikan, mulai dari pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi.

Melalui teknologi digital ini diasumsikan dapat meningkatkan kemampuan serta pengetahuan peserta didik tentang manfaat dan penerapan teknologi digital. Pada tingkat pendidikan dasar juga sudah mulai diterapkan penggunaan teknologi digital dalam proses pembelajaran. Bentuk dari penggunaan teknologi digital ini berbagai macam, seperti penggunaan internet dalam proses pembelajaran, hingga video interaktif antar siswa dan guru. Akan tetapi penggunaan teknologi digital ini belum merata ke seluruh daerah. Salah satunya adalah pada Mts Nurul Falah dimana penggunaan teknologi digital ini belum maksimal. Maka dari itu perlu dilakukan sosialisasi mengenai teknologi digital yang mencakup fungsi, manfaat serta bagaimana penerapan teknologi digital dalam bidang pendidikan.

METODE

Proses kegiatan pengabdian ini dilakukan dengan metode sosialisasi yang bertujuan untuk mencapai target dan hasil yang diharapkan di Madrasah Tsanawiyah Nurul Falah Airmolek. Adapun rincian dari metode kegiatan tersebut adalah sebagai berikut Tahap pertama adalah tahap persiapan dimana tahap ini, tim PKM melakukan survei lokasi mitra untuk mengetahui dan mengidentifikasi permasalahan-permasalahan yang dialami oleh mitra. Kemudian tim mempersiapkan media digital dan bahan Edukasi sesuai dengan tujuan dari kegiatan pengabdian Masyarakat. Tahapan selanjutnya pemaparan materi dan diskusi serta tanya jawab dengan memanfaatkan media telekomunikasi. Beberapa kegiatan yang dilaksanakan pada tahap ini dapat memberikan pengetahuan bagi siswa Mts Nurul Falah tentang teknologi digital serta emberikan informasi dan wawasan terkait penerapan teknologi digital dalam bidang Pendidikan. Dilanjutkan dengan tahap evaluasi, dimana pada tahap ini dilakukan dengan membandingkan kondisi sebelum dan sesudah program dilaksanakan. Indikator keberhasilan program dari pelaksanaan kegiatan ini terlihat dari bertambahnya pengetahuan dan pemahaman mitra mengenai teknologi digital bagi siswa Mts Nurul Falah, sehingga siswa dapat meningkatkan pengetahuan tentang implementasi teknologi digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengabdian ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan terhadap kemampuan serta pengetahuan peserta tentang teknologi digital melalui kegiatan sosialisasi yang telah dilakukan. Kegiatan pengabdian masyarakat dilaksanakan pada bulan Oktober 2024 dengan lokasinya adalah Mts Nurul Falah, Kabupaten Indagiri Hulu, Riau. Topik utama dalam kegiatan pengabdian adalah implementasi teknologi digital pada pembelajaran, dengan metode pengabdian adalah sosialisasi terhadap peserta didik. Kegiatan ini diawali dengan observasi mengenai pengetahuan dan kemampuan peserta didik tentang teknologi digital. Kemudian disiapkan materi yang sesuai dengan kemampuan berpikir peserta didik. Berdasarkan pada hasil observasi awal ditemukan bahwa mayoritas peserta didik sudah terbiasa atau sudah tidak asing lagi dengan teknologi digital, namun hanya sebatas penggunaan handphone ataupun smartphone untuk kebutuhan hiburan. Maka tim pengabdian menyiapkan materi mengenai teknologi digital dan bagaimana manfaat, peran, serta implementasi teknologi digital dalam bidang Pendidikan, khususnya sebagai media pembelajaran. Kegiatan observasi awal perlu dilakukan untuk melihat dan menilai apa saja yang dibutuhkan oleh mitra dalam menyelesaikan permasalahan yang ada (Fransisca et al, 2022). Kegiatan sosialisasi diawali dengan interaksi sederhana antara tim pengabdian dengan peserta didik, hal ini dilakukan agar peserta didik mampu memahami tujuan kedatangan tim pengabdian

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

ke kelas. Interaksi dilakukan dengan cara pengenalan tentang perangkat teknologi yang ditemukan sehari-hari oleh para peserta. Hal ini diperlukan agar peserta lebih mudah memahami konsep tentang teknologi digital dan tidak merasa awam dengan istilah teknolog digital. Peningkatan pengetahuan mengenai teknologi digital ini penting dilakukan agar siswa mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi yang ada.



Gambar 1.
Kegiatan Sosialisasi

Selain itu, kegiatan ini juga meningkatkan motivasi siswa dalam melaksanakan pembelajaran, hal ini dilihat dari antusias siswa dalam mengimplementasikan teknologi digital. Peserta tampak bersemangat mengikuti kegiatan ini hingga akhir. Hal ini juga berkat dukungan berbagai pihak terutama pihak Madrasah Tsanawiyah Nurul Falah yang terlibat dalam pelaksanaan PkM ini. Dengan kegiatan ini memberikan kesempatan kepada siswa Mts Nurul Falah dalam mengimplementasikan teknologi digital dalam pembelajaran sehingga menambah pengetahuan dan wawasan siswa terhadap penggunaan teknologi digital.

KESIMPULAN

Berdasarkan pada hasil kegiatan pengabdian yang berbentuk sosialisasi tentang implementasi teknologi digital dapat disimpulkan bahwa sosialisasi ini memberikan dampak yang baik dan bisa menyelesaikan permasalahan mitra yaitu kurangnya pengetahuan serta pemahaman tentang implementasi teknologi digital dalam bidang pendidikan. Melalui kegiatan pengabdian dapat dinyatakan bahwa sebagian besar peserta sosialisasi sudah memiliki pengetahuan serta pemahaman yang lebih baik tentang teknologi digital, serta mampu menggunakan teknologi digital untuk tujuan pembelajaran. Kegiatan dapat dilaksanakan dengan baik karena dukungan dari pihak mitra yang menerima tim pengabdian dengan baik, serta penerimaan dari para peserta sosialisasi yang sangat baik. Dalam proses kegiatan pengabdian tidak ditemukan hambatan apapun.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala MTS Nurul Falah Airmolek kabupaten Indragiri Hulu dan seluruh pihak-pihak yang telah membantu serta mendanai penyelesaian penulisan artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ally, M. (2019). *Foundations of educational theory for online learning*. In T. Anderson (Ed.), *The theory and practice of online learning* (pp. 3-20). Athabasca University Press.
- Braun, V., & Clarke, V. (2006). *Using thematic analysis in psychology*. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77-101. <https://doi.org/10.1191/1478088706qp063oa>
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). *The "what" and "why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior*. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227-268. https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1104_01
- Iskandar, S. (2021). *Pengaruh penggunaan teknologi dalam pembelajaran terhadap motivasi siswa*. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 12(1), 45-56.
- Keller, J. M. (2010). *Motivational design for learning and performance: The ARCS model approach*. Springer Science & Business Media.
- Piaget, J. (1970). *Piaget's theory*. In P. Mussen (Ed.), *Carmichael's manual of child psychology* (pp. 703-732). John Wiley & Sons.
- Rusman, R. (2020). *Pembelajaran berbasis teknologi: Tantangan dan peluang untuk meningkatkan kualitas pendidikan*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 18(3), 102-113.
- Siemens, G. (2014). *Connectivism: A learning theory for the digital age*. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 2(1), 3-10.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.