

**Teknik Pembelajaran Dengan Memanfaatkan Teknologi Digital
Pada SMP Swasta Al-Hidayah****Muhammad Dahria¹, Badrul Anwar², Nurcahyo Budi Nugroho³, Dicky Nofriansyah⁴,
Ahmad Raynaldi⁵**^{1,3,4,5}Program Studi Sistem Informasi, STMIK Triguna Dharma²Program Studi Sistem Komputer, STMIK Triguna Dharma⁵Program Studi Manajemen Informatika, STMIK Triguna DharmaEmail : ¹mdahria13579@gmail.com, ²badrulanwar.tgd@gmail.com, ³nurcahyobn@gmail.com,⁴dickynofriansyah@ymail.com, ⁵achmadraynaldi829@gmail.com**Abstrak**

Teknologi digital merupakan suatu sistem yang saat ini keberadaannya sangat diperhitungkan dalam membantu memenuhi kebutuhan manusia modern, tidak hanya dalam memenuhi kebutuhan sandang atau pangan, tetapi telah mulai masuk ke ranah pendidikan dalam bentuk media pembelajaran. Pemanfaatan teknologi digital pada media pembelajaran dirasa sangat membantu mengatasi kendala-kendala dalam kegiatan pembelajaran pada SMP Swasta Al-Hidayah. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan (1) teknologi digital dan (2) beberapa bentuk inovasi media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi digital. Metode yang dipergunakan adalah metode penelitian kualitatif, yaitu penelitian tentang risert yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis dengan pendekatan induktif. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan pengamatan (observation), dan studi kepustakaan. Hasil dari penelitian ini adalah (1) teknologi digital merupakan suatu sistem yang serba otomatis, dan canggih dengan format yang dapat diterima oleh komputer. Kemajuan teknologi digital memberikan dampak positif berupa tersedianya media untuk karya cipta yang pada akhirnya menghasilkan kualitas tampilan karya cipta yang baik dan modern. Namun tidak menutup kemungkinan maraknya penyalahgunaan teknologi yang melanggar aturan hukum demi kepentingan perseorangan, (2) Beberapa inovasi media pembelajaran berbasis teknologi digital adalah media pembelajaran menggunakan aplikasi zoom berbasis android dan rancangan media pembelajaran berbasis website.

Kata kunci: teknologi digital, media pembelajaran, pendidikan**Abstract**

Digital technology is a system whose existence is currently very calculated in helping to meet the needs of modern humans, not only in meeting clothing or food needs, but has begun to enter the realm of education in the form of learning media. The use of digital technology in learning media is considered very helpful in overcoming obstacles in learning activities at Al-Hidayah Private Junior High School. This study aims to describe (1) digital technology and (2) several forms of learning media innovation by utilizing digital technology. The method used is a qualitative research method, namely research on risert which is descriptive and tends to use analysis with an inductive approach. Data collection techniques are carried out by observation, and literature study. The results of this study are (1) digital technology is an automated, sophisticated system with a format that is acceptable to computer. Advances in digital technology have a positive impact in the form of the availability of media for a copyrighted work that ultimately produces a good and modern quality of display of the copyrighted work. However, it does not rule out the rampant misuse of technology that violates the rules law for the benefit of individuals, (2) Some of the innovations in digital technology-based learning media are learning media using the android-based zoom application and website-based learning media design.

Keywords: digital technology, learning media, education**1. PENDAHULUAN**

Teknologi Digital menjadi satu aspek penting dalam faktor yang mempengaruhi perkembangan anak. Masuknya Teknologi Digital dalam kehidupan perkembangan anak menginvasi banya tahapan

perkembangan yang harus dicapai anak. Teknologi digital merupakan teknologi elektronika yang dapat menghasilkan efisiensi informasi dan sinergi informasi. Efisiensi informasi yang dimaksud berupa penghematan biaya serta waktu yang dihasilkan ketika teknologi meningkatkan kinerja tugas. Sinergi informasi tersebut yaitu dapat berupa hasil kinerja yang dihasilkan ketika teknologi memungkinkan individu atau unit untuk mengumpulkan sumber daya serta berkolaborasi lintas budaya. Kemajuan teknologi informasi tersebut memunculkan adanya generasi digital, yaitu Siswa-Siswi SMP Al-Hidayah yang tumbuh dan berkembang dalam kemudahan akses teknologi informasi digital, bahkan sudah menjadi suatu rutinitas dalam kebutuhannya sehari-hari.

Penggunaan teknologi digital telah berkembang pada kehidupan manusia, terbukti pada tahun 2015 diperkirakan lebih dari tiga miliar orang mempunyai akses ke Internet di seluruh dunia. Peningkatan penggunaan teknologi digital dapat mempengaruhi perkembangan identitas dan pola hubungan Siswa - Siswi didalam organisasi serta kompetensi yang dikembangkan. Terdapat dua keterkaitan manusia terhadap teknologi yaitu digital native dan digital immigrant.

Digital native adalah individu yang tidak dapat mengingat saat pertama kali mengakses Internet. Siswa-Siswi SMP Al-Hidayah benar-benar di rumah di dunia perangkat digital dan sangat bergantung pada teknologi untuk belajar, berkomunikasi dan hiburan. Siswa-Siswi SMP Al-Hidayah yang tergolong digital native yaitu seseorang yang dari kecil (anak hingga remaja) sudah mengenal teknologi digital seperti email, telepon seluler dan teknologi lainnya. Digital immigrant yaitu orang-orang yang telah siap mengadopsi teknologi atau mempelajari perkembangan teknologi digital dan dapat mengikuti kemajuan perkembangan teknologi di era globalisasi. Dengan meningkatnya penggunaan teknologi ini, menyebabkan perubahan besar telah terjadi pada media pembelajaran yang sudah banyak menggunakan teknologi digital, khususnya pada kategori digital immigrant.

Dalam mengembangkan kemampuannya dengan menguasai teknologi digital agar dapat menyelesaikan pembelajaran, sehingga tujuan SMP Swasta Al-Hidayah tersebut dapat tercapai dengan baik. Perkembangan teknologi digital tersebut memunculkan media pembelajaran digital adalah kumpulan semua alat-alat media digital yang telah disediakan untuk Siswa-Siswi yang ingin melakukan pembelajaran di Sekolah. Tempat Sekolah digital tersebut memungkinkan untuk cara belajar yang lebih efektif, meningkatkan lebih banyak keterlibatan dan kelincahan Siswa-Siswi serta memanfaatkan teknologi digital yang berorientasi pada Siswa-Siswi.

2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dilaksanakan di SMP Swasta Al-Hidayah di Jalan Starban, Gg. Sahabat, Kecamatan Medan Polonia, Kode Pos 20157.

SMP Swasta Al-Hidayah adalah sebuah lembaga yayasan yang Berdiri di wilayah Medan Polonia, beralamat di Jalan Starban, Gg. Sahabat, Kecamatan Medan Polonia, Kode Pos 20157. Sekolah ini memiliki 2 tingkatan di antaranya :

1. SD Swasta Al-Hidayah
2. SMP Swasta Al-Hidayah

SD dan SMP Swasta Al-Hidayah ini sudah menggunakan Kurikulum 2013, yang dimana media pembelajaran tersebut sudah menggunakan dan memanfaatkan Teknologi Digital. Dokumentasi lokasi tempat dilaksanakannya pengabdian kepada masyarakat ditunjukkan pada gambar 1 di bawah ini.



Gambar 1. Lokasi Pengabdian Kepada Masyarakat

Persiapan kegiatan dilaksanakan dalam satu pekan, proses kegiatan meliputi : Menentukan tempat pengabdian, kemudian melakukan riset di sekolah SMP Swasta Al-Hidayah, proses pengambilan data dilakukan dengan cara melakukan Observasi di lapangan, wawancara dengan Ibu Nur Siti, S.Pd, selaku kepala sekolah SMP Swasta Al-Hidayah. Hasil data dari melakukan wawancara dan observasi sekolah dijadikan bahan untuk memperkenalkan dan mengembangkan Teknologi Digital dalam media pembelajaran. Persiapan dalam pembelajaran dilakukan selama Seminggu dari di Oktober 2022. Ketua pengusul dan anggota bekerjasama dalam kegiatan yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, Pengimplementasian dan dokumentasi.

Waktu dan Tempat Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM)

1. Waktu

Aktivitas Pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan pada tanggal 27 Oktober 2022.

2. Tempat Pelaksanaan

Tempat Pelaksanaan kegiatan ini adalah di SMP Swasta Al-Hidayah yang terletak di Jalan Starban, Gg. Sahabat, Kecamatan Medan Polonia, Kode Pos 20157.

3. Instrumen Pelaksanaan

Dalam melakukan penelitian ini, jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan strategi penelitian Teknologi Digital. Teknologi Digital merupakan teknologi yang system operasinya berjalan secara otomatis dengan menggunakan system komputerisasi atau internet. Penelitian dengan cara Teknologi Digital sangat cocok diterapkan untuk mengelola penelitian ini sebab jenis penelitian ini memungkinkan suatu penelitian dapat sejalan dengan pengembangan yang hendak dilakukan terhadap suatu penelitian.

Adapun lokasi penelitian dilakukan di SMP Swasta Al-Hidayah di Jalan Starban, Gg. Sahabat, Kecamatan Medan Polonia, Kode Pos 20157.

Dasar konsep tersebut, maka teknik pengumpulan data diatas digunakan dalam penelitian ini

1. Observasi

Observasi yang dilakukan pada sekolah SMP Swasta Al-Hidayah dengan cara mengamati keadaan dan kondisi sekolah dalam keseharian tanpa ada yang di sengaja untuk mempengaruhi, mengatur atau memanipulasinya.

2. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui tatap muka dan tanya jawab langsung antara pengumpul data terhadap narasumber / sumber data.

3. Jadwal Kegiatan

Tabel 1. Jadwal Kegiatan

Kegiatan	Minggu Ke -		
	1	2	3

Menentukan Tempat Kegiatan			
Melakukan Wawancara & Observasi			
Melakukan Pembelajaran dengan menggunakan Teknologi Digital			
Bermain <i>ice breaking</i> menggunakan <i>quizizz.com</i>			

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Pelaksanaan

Penyelenggaraan kegiatan ini dilaksanakan selama 3 Minggu yang di mulai dari 27 Oktober 2022.

1. Diadakan riset untuk melakukan pengumpulan data
2. Melakukan wawancara untuk mengetahui kebutuhan sekolah.
3. Memberikan pembelajaran dengan menggunakan Teknologi Digital.

3.2 Pelaporan

Penyelenggaraan Program ini di lakukan selama 3 Minggu yang dimulai pada tanggal 27 Oktober 2022. Adapun Kegiatan yang dilakukan selama 3 Minggu adalah :

a. Pekan Pertama :

1. Menentukan Tempat Pengabdian Masyarakat.
2. Menentukan Topik yang akan di angkat.
3. Melakukan Observasi Lingkungan Sekolah.
4. Wawancara kepada Kepala sekolah.

b. Pekan Kedua :

1. Melakukan Pembelajaran dengan menggunakan Aplikasi media Zoom Meeting
2. Memperkenalkan media pembelajaran dalam menggunakan aplikasi Microsoft Word

c. Pekan Ketiga :

1. Memperkenalkan dan mempraktikkan Bahasa pemrograman
2. Memberikan ice breaking berupa game menggunakan *quiziz.com*

Dokumentasi lokasi tempat dilaksanakannya pengabdian kepada masyarakat ditunjukkan pada gambar di bawah ini.





Gambar 2. Pengenalan Aplikasi Zoom Meeting kepada Siswa-Siswi





Gambar 3. Bermain *ice breaking* menggunakan *quizziz.com*

4. KESIMPULAN

Berdasarkan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) yang telah dilaksanakan, maka dapat disimpulkan bahwa Penggunaan Teknologi digital telah terbukti memudahkan berbagai Pekerjaan dalam Pendidikan, bahkan menjadi solusi dalam kegiatan belajar, web- based education (seperti membuat website sekolah), dan e-learning yang memungkinkan transfer ilmu bisa dilakukan dimana saja. Adapun manfaat dari Teknologi digital ini :

- Informasi semakin cepat diperoleh dan diakses untuk tujuan Pendidikan,
- Menunjang kemudahan proses pendidikan seperti membuat materi pelajaran lebih menarik dan interaktif.
- Teknologi digital telah menjadi solusi kegiatan belajar mengajar ditengah pandemic maupun era new normal.
- Dengan hadirnya Teknologi Digital mampu membawa pengaruh yang baik untuk kehidupan masyarakat seperti di sekolah.

5. SARAN

Adapun saran-saran yang dapat diberikan selama kegiatan pelatihan dalam memperkenalkan Teknologi Digital untuk media pembelajaran di Sekolah Al- Hidayah adalah :

1. Diharapkan Kepada Kepala Sekolah SMP Swasta Al-Hidayah dapat mengembangkan sekolahnya dengan menggunakan Teknologi Digital yang sudah ada.
2. Diharapkan Teknologi Digital sekarang ini dapat membantu pihak sekolah guru maupun siswa-siswi dalam proses pembelajaran.

6. UCAPAN TERIMA KASIH (OPTIONAL)

Terimakasih kepada Kepala sekolah, Ibuk/Bapak Guru, Tenaga Pndidik, dan semua siswa/siswi SMP Swasta Al-Hidayah yang telah membantu terlaksana nya Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyatinnaba, N., & Sutoyo, A. (2016). Peran Orang Tua Dalam Memotivasi Belajar Siswa. *Indonesian Journal of Guidance and Counseling*, 5(3), 52-57. <https://doi.org/10.15294/ijgc.v5i4.13520>
- Alia, T., & Irwansyah. (2018). Pendampingan Orang Tua pada Anak Usia Dini dalam Penggunaan Teknologi Digital. *A Journal of Language, Literature, Culture, and Education*, 14(1), 65-78. <https://doi.org/10.19166/pji.v14i1.639>
- Arifin, Z. (2019). Pemanfaatan Media Game Monopoli Ayo Mengaji Dalam Meningkatkan Gemar Mengaji Al-Qur ' an. *Jurnal Penelitian*, 13(2), 197-214.
- Azwar, S. (2016). *Konstruksi tes kemampuan kognitif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Barovih, G., Sugara, E. P. A., & Nurussama. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Sebagai Media Bantu Edukasi Agama Islam Untuk Anak Usia Dini. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 150-158. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v4i1.3339>
- Blackwell, C. K., Lauricella, A. R., & Wartella, E. (2014). Factors influencing digital technology use in early childhood education. *Computers and Education*, 77, 82-90. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.04.013>
- Brooks, M. (2009). Drawing, visualisation and young children's exploration of "big ideas." *International Journal of Science Education*, 31(3), 319-341. <https://doi.org/10.1080/09500690802595771>