

Submitted: Februari	Revised: Maret	Accepted: April
---------------------	----------------	-----------------

Pelatihan Aplikasi Pembelajaran Berbasis IT sebagai Media Belajar pada Guru SMA Negeri 1 Dewantara

Nurul Afni Sinaga¹, Rifaatul Mahmuzah^{2*}, Nur Elisyah³, Islami Fatwa⁴
nurulsinaga@unimala.ac.id¹, rifaatul@unimal.ac.id², nur.elisyah@unimala.ac.id³,
islamifatwa@unimal.ac.id⁴,

Universitas Malikussaleh¹²³

Abstrak: Kebutuhan penting akan perkembangan ilmu teknologi dalam dunia pendidikan menuntut guru untuk mampu menggunakan teknologi secara mahir sehingga mampu memberikan pembelajaran efektif dan inovatif kepada siswa di kelas. pelaksanaan observasi dan wawancara yang dilakukan tim pengabdian ditemukan bahwa belum semua guru SMAN 1 Dewantara menggunakan teknologi informasi dalam proses pembelajaran. Beberapa guru sudah menerapkan pembelajaran berbasis IT dikelas tetapi tidak maksimal dalam penyampaiannya di kelas. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka tim pengabdian melaksanakan pelatihan aplikasi pembelajaran Berbasis IT pada Guru SMAN 1 Dewantara. Pelatihan bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan guru dalam bidang ilmu teknologi serta dapat menjadi rujukan kepada guru dalam menerapkan metode pembelajaran aktif, kreatif dan inovatif serta menyenangkan dikelas. Metode pelatihan dilakukan dengan *inquiry* atau praktik langsung. Hasil dari kegiatan pengabdian ini adalah guru mampu menggunakan pembelajaran berbasis IT dan dapat menerapkannya dalam proses belajar mengajar di kelas. Kegiatan yang dilaksanakan mendapat hasil positif dari pihak sekolah dan mengharapkan kegiatan seperti ini dapat dilaksanakan lagi di lain waktu.

Kata Kunci: Pembelajaran berbasis IT, Guru, Quizizz, Geogebra

Abstract: The important need for the development of technology in education requires teachers to be able to use technology proficiently so as to provide effective and innovative learning to students in the classroom. the implementation of observations and interviews conducted by the service team found that not all teachers of SMAN 1 Dewantara used information technology in the learning process. Some teachers have implemented IT-based learning in the classroom but are not maximized in their delivery in class. Based on these problems, the service team conducted IT-based learning application training for teachers of SMAN 1 Dewantara. The training aims to increase teachers' knowledge in the field of technology and can be a reference for teachers in applying active, creative and innovative and fun learning methods in the classroom. The training method is done by inquiry or direct practice. The result of this service activity is that teachers are able to use IT-based learning and can apply it in the teaching and learning process in class. The activities carried out received positive results from the school and hoped that activities like this could be carried out again at a later time.

Keywords: IT-based learning, Teacher, Quizizz, Geogebra

Pendahuluan

Ilmu pengetahuan dan teknologi semakin berkembang seiring berkembangnya zaman. Kemajuan teknologi memberikan banyak kemudahan dan manfaat bagi kehidupan manusia sehingga perkembangan IPTEK menjadikan suatu momok penting yang tidak lagi bisa di hindari. Perubahan modernitas yang ditandai dengan pertumbuhan mobilitas sosial, ekspansi, ekonomi dan perluasan budaya dihasilkan melalui proses keajuan teknologi (Amir, 2019). Kemajuan teknologi harus diimbangi dengan sumber daya manusia yang terampil dalam mengaplikasikan ilmu teknologi tersebut. Saefuddin & Cahyaningrum (2024) dan Budhayanti & Anindhyta (2021) mengatakan bahwa setiap individu yang memiliki keterampilan yang relevan di dunia digital harus diberdayakan agar dapat memberikan pengaruh besar terhadap perkembangan ekonomi, sosial dan budaya Indonesia. Sehingga untuk merealisasikan hal tersebut dibutuhkan pemahaman tentang ilmu teknologi yang dimulai dari pendidikan.

Pendidikan dan inovasi saling berkaitan satu sama lain. Inovasi pendidikan dapat diartikan sebagai sesuatu hal yang baru bagi seseorang atau sekelompok orang yang bertujuan untuk mencapai tujuan tertentu dalam memecahkan suatu masalah (Vania & Rizal, 2024). Pendidikan yang mengutamakan inovasi merupakan wadah yang tepat untuk menerapkan pembelajaran berbasis ilmu teknologi. Siswa yang bernaung dalam pendidikan nantinya akan memiliki bekal yang cukup dalam ilmu pengetahuan dan teknologi yang nantinya ilmu tersebut dapat mereka aplikasikan dalam dunia kerja demi memenuhi kebutuhan perkembangan dunia (Naimmule dkk, 2023).

Kebutuhan yang sangat penting akan perkembangan ilmu teknologi dalam dunia pendidikan pada akhirnya menuntut para pengajar atau guru untuk mampu menggunakan teknologi secara mahir agar dapat diajarkan kepada siswa di kelas. Kompetensi guru menggunakan teknologi informasi dalam pembelajaran menurut Pasman (2023) dan Mia & Sulastris (2023) dapat diukur melalui indikator sebagai berikut: 1) Pengelolaan pembelajaran berkaitan dengan kemampuan guru dalam menyusun tujuan pembelajaran secara sistematis, penyesuaian media pembelajaran dengan materi yang akan disampaikan; 2) guru dalam penyesuaian materi pelajaran dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar, penggunaan teknik mengelola proses belajar mengajar dikelas menggunakan teknologi informasi dan komunikasi dan penguasaan landasan dan wawasan kependidikan dan keguruan; 3) Sikap atau kepribadian berkaitan dengan kepribadian guru dengan menampilkan diri sebagai pribadi yang jujur berakhlak mulia dan teladan bagi siswa.

Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan tim penelitian, ditemukan bahwa belum semua guru-guru di sekolah SMA Negeri 1 Dewantara menggunakan teknologi informasi dalam proses belajar mengajar. Beberapa guru sudah menerapkan pembelajaran berbasis IT dikelas tetapi tidak maksimal dalam penyampaiannya di kelas. Jika hal tersebut dibiarkan terus menerus akan mempengaruhi pemahaman siswa terhadap perkembangan teknologi. Guru yang memiliki peran penting dalam keberhasilan pendidikan dan dituntut untuk memiliki multi peran, tugas, kompetensi dan tanggung jawab untuk dapat menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif dan inovatif (Al-mustaqim, 2023) dan (Azizah dkk, 2024). Menurut Subroto dkk (2023) guru diwajibkan untuk

mengembangkan pengetahuan dalam perkembangan ilmu teknologi agar dapat memberikan pembelajaran yang maksimal.

Menjawab permasalahan dalam kurangnya pemahaman dan pengetahuan guru dalam penggunaan teknologi informasi pada pembelajaran di kelas adalah dengan diberikan solusi berupa pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan aplikasi pembelajaran berbasis IT pada guru SMAN I Dewantara yaitu berupa pengenalan aplikasi quizizz beserta geogebra kepada guru-guru tersebut. Program pengabdian ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan guru dalam bidang ilmu teknologi namun juga dapat menjadi rujukan kepada guru dalam menerapkan metode pembelajaran aktif, kreatif dan inovatif serta menyenangkan dikelas.

Metode

Peserta pelatihan pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat pada kegiatan pelatihan aplikasi pembelajaran berbasis IT pada guru SMAN I Dewantara berjumlah 30 guru dari berbagai bidang studi. Metode pelatihan dilakukan dengan cara penyampaian materi, praktik lapangan dan diskusi yang berkaitan dengan menggunakan aplikasi quizizz dan geogebra. Pelaksanaan pada kegiatan ini dilakukan secara berurutan yaitu:

1. Tahap Persiapan

Pada tahap ini, tim pengabdian mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam proses pelatihan seperti menghubungi pihak sekolah terkait kebutuhan dan tujuan pengabdian dan memberikan penjelasan kepada Kepala Sekolah secara umum terkait rencana kegiatan pelatihan yang diberikan. Tim pengabdian juga menyiapkan media ajar, bahan tayang, akomodasi, sarana dan prasarana serta segala sesuatu yang dibutuhkan pada saat kegiatan pelatihan berlangsung.

2. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan PKM dilakukan di SMA N I Dewantara yang terletak di Jln Paloh Lada, Kec. Dewantara, Kab. Aceh Utara Prov. Aceh. Pada tahap pelaksanaan tim memberikan seminar kit dan *snack* sebagai penunjang proses pelatihan dan memberikan materi dasar penggunaan aplikasi quizizz dan geogebra serta cara penggunaannya, praktik langsung, diskusi dan simulasi.

3. Metode Pelatihan

Pada tahap metode pelatihan, tim pengabdian melaksanakan dengan mengadaptasi beberapa metode sebagai berikut

- Metode penyampaian materi

Tim pengabdian memberikan penjelasan teori pembelajaran berbasis IT yaitu quizizz dan geogebra kepada guru-guru dan menunjukkan langkah-langkah penggunaan aplikasi tersebut dengan

- Metode Praktik Lapangan

Pada metode ini tim pengabdian memberikan Pelatihan aplikasi pembelajaran berbasis IT yaitu quizizz dan geogebra pada guru-guru dan meminta guru tersebut mencoba secara mandiri dengan menerapkan materi yang telah diberikan sebelumnya. Pada langkah ini tim pengabdian juga membantu guru-guru yang mengalami kesulitan dalam mengoperasikan aplikasi quizizz dan geogebra.

- Metode Diskusi

Tim pengabdian membuka sesi diskusi untuk mengecek pemahaman guru terkait pelatihan yang diberikan dengan memberikan ruang bertanya sebanyak-banyaknya kepada guru.

- Metode Simulasi

Pada tahap ini, tim pengabdian memberikan kesempatan kepada beberapa peserta untuk mensimulasikan dan mempraktikkan hasil kerja yang telah dikerjakan.

4. Tahap penutup

Sebelum pelatihan ditutup tim pengabdian memberikan memberikan *ice breaking* sebagai bentuk penyegaran setelah melaksanakan pelatihan kemudian menutup pelaksanaan pelatihan dengan meminta *feedback* dari guru yang telah mengikuti pelatihan.

Hasil Dan Pembahasan

Pelatihan ini diikuti oleh guru-guru SMAN 1 Dewantara dari berbagai bidang studi yang berjumlah 30 orang. Pada tahap awal sebelum diadakannya pelatihan penggunaan pembelajaran berbasis IT, terlebih dahulu diberikan pembukaan dan penyampaian awal terkait kegiatan yang akan dilakukan serta tujuan diadakannya pelatihan. Hal ini dilakukan agar guru-guru memahami bahwa penting untuk mengetahui dan memperhatikan kegiatan yang akan dilakukan demi menunjang kreativitas guru dalam membuat media ajar. Seluruh kegiatan yang dilakukan dipandu dan dilaksanakan oleh tim Pengabdian yaitu dosen dari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Malikussaleh.



Gambar 1. Pembukaan dan penyampaian awal pelatihan oleh Tim PKM FKIP Universitas Malikussaleh

Setelah memberikan penyampaian awal terkait kegiatan, tim pengabdian memberikan materi terkait pembelajaran berbasis IT kepada peserta pelatihan. Kegiatan pemberian materi dilakukan untuk memberikan pemahaman awal kepada peserta pelatihan sebelum mempraktikannya secara langsung. Pada sesi pemberian materi guru-guru juga diberikan kesempatan untuk bertanya jika belum memahami materi yang sedang disampaikan.



Gambar 2. Penyampaian materi dan sesi tanya jawab pelatihan oleh Tim PKM

Selanjutnya setelah penyampaian materi berakhir dan memastikan guru-guru peserta pelatihan sudah memahami secara garis besar bagaimana Langkah-langkah pembuatan media pembelajaran berbasis IT dengan menggunakan aplikasi quizizz dan geogebra, selanjutnya dilakukan pelatihan dan pendampingan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis IT secara mandiri. Peserta pelatihan diminta untuk mempraktikkan secara langsung Langkah-langkah pembuatan media ajar menggunakan aplikasi quizizz dan geogebra dengan didampingi oleh tim pengabdian. Selanjutnya setelah guru berhasil membuat media pembelajaran maka beberapa guru yang merupakan peserta pelatihan diminta untuk mensimulasikan hasil kerjanya dengan mempresentasikan singkat bagaimana Langkah-langkah pembuatan media ajar quizizz dan geogebra.



Gambar 3. Guru mempraktikkan dan mensimulasikan aplikasi pembelajaran berbasis IT pada laptop

Setelah pelatihan dan pendampingan selesai, tim pengabdian memberikan *ice breaking* kepada peserta pelatihan sebagai bentuk penyegaran setelah melaksanakan serangkaian kegiatan. Kemudian tim pengabdian menutup pelaksanaan pelatihan dengan meminta *feedback* dari guru-guru yang telah mengikuti kegiatan.



Gambar 4. *Ice Breaking* Peserta Pelatihan dan Tim Pengabdian

Kegiatan Pelatihan Aplikasi Pembelajaran Berbasis IT pada Guru SMAN 1 Dewantara yang telah dilaksanakan dengan baik dan lancar serta semua guru sangat bersemangat dan memiliki antusias yang sangat tinggi. Pelatihan Aplikasi Pembelajaran Berbasis IT bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru terutama dalam penguasaan teknologi informasi. Adanya penguasaan teknologi informasi dapat membantu guru untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, efektif dan efisien. Hasil dari kegiatan pengabdian ini yaitu guru dapat menggunakan media teknologi informasi guna meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam proses pembelajaran. Selama kegiatan berlangsung tim pengabdian juga melakukan observasi terhadap kemampuan dan pengetahuan guru-guru SMA Negeri 1 Dewantara terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis IT. Berikut hasil observasi yang diperoleh

Tabel 1. Wawasan guru terhadap pemanfaatan pembelajaran berbasis IT

Kemampuan Guru	Sebelum Pelatihan	Sesudah Pelatihan
Guru Mengetahui pentingnya media ajar interaktif dan inovatif dalam pembelajaran	X	√
Guru memahami penggunaan pembelajaran berbasis IT dengan baik dan benar	X	√
Langkah-langkah dalam pembuatan media ajar interaktif dapat diaplikasikan oleh guru	X	√
Guru dapat mempraktikan langsung hasil kerjanya dengan lancar	X	√
Guru mampu mengoperasikan media ajar pada aplikasi	X	√
Guru memiliki kompetensi dalam penguasaan teknologi informasi	X	√

Pelaksanaan pelatihan berlangsung sesuai dengan rencana yang telah ditentukan. Peserta sangat antusias mengikuti kegiatan sampai selesaid dan setelah program selesai perlu diadakan tindak lanjut dari peserta secara pribadi. Melalui hasil evaluasi antara tim pengabdian dengan guru dan kepala sekolah, perlu adanya keberlanjutan program kegiatan pengabdian ini agar memberikan dampak yang lebih signifikan.

Kesimpulan

Berlandaskan hasil yang telah diperoleh maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan pelatihan aplikasi pembelajaran berbasis IT sangat memiliki dampak guna meningkatkan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran yang interaktif. Penggunaan media pembelajaran berbasis IT dapat membantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran yang lebih menarik sehingga siswa dapat lebih bersemangat untuk mengikuti pembelajaran serta membuat siswa mudah untuk memahami materi yang

disampaikan. Kegiatan ini juga dapat dikembangkan guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang akan digunakan.

Daftar Pustaka

- Al Mustaqim, D. (2023). Peran Pendidikan Profesi Guru untuk Meningkatkan Profesionalitas dan Kualitas Pembelajaran di Indonesia. *Literaksi: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(02), 168-176.
- Amir, B. (2019). Problematika Pembelajaran Idafah pada Prodi PBA IAIN Bone (Suatu Tinjauan Nahwu). *LISANUNA: Jurnal Ilmu Bahasa Arab dan Pembelajarannya*, 8(2), 194-206.
- Azizah, A. N. I., Abrori, M. S., Sabrina, A., Dzakiyyah, A., Hasan, A. M., Putra, A. S. A., ... & Ivany, Z. (2024). Profesi Keguruan: Menjadi Guru Profesional. *Penerbit Tahta Media*.
- Budhayanti, C. I. S., & Anindyta, P. (2021). Pelatihan Pembelajaran Matematika Berbasis IT di SD Xaverius Metro Lampung. *Prosiding SENAPENMAS*, 855-868.
- Mia, Y. G., & Sulastri, S. (2023). Analisis Kompetensi Profesional Guru. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 3(1), 49-55.
- Naimnule, M., Simarmata, J. E., & Mone, F. (2023). Penggunaan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Kalkulus I Pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Timor. *Numeracy*, 10(1), 33-40.
- Pasman, P. (2023). Upaya Meningkatkan Kompetensi Guru Dalam Menyusun Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Melalui Lesson Study di SDN 41/X Sungai Jambat Pada Semester Ganjil Tahun Ajaran 2021/2022. *Journal on Education*, 5(4), 12204-12212.
- Saifudin, M. N., Cahyaningrum, Z. F., Habiba, D. H. I., Ulayya, S. D., & Susilo, B. E. (2024, February). Studi Literatur: Tantangan dan Peluang: Inovasi Pembelajaran Matematika di Era Revolusi Industri 4.0. In *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika* (pp. 906-913).
- Subroto, D. E., Supriandi, S., Wirawan, R., & Rukmana, A. Y. (2023). Implementasi Teknologi dalam Pembelajaran di Era Digital: Tantangan dan Peluang bagi Dunia Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(07), 473-480.
- Vania, E. P., & Rizal, M. A. S. (2024). Inovasi Pendidikan: Menerapkan Konsep Inklusi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Mewujudkan Kemandirian dan Keberagaman Siswa. *Wacana: Jurnal Bahasa, Seni, dan Pengajaran*, 8(1), 1-10.