

Pelatihan Pemanfaatan Media Digital dalam Dunia Pendidikan

Nur Khafidhoh¹, Miftachul Chusnah^{2*}, Siti Wulandari Novitasari³, Laila Dwi Nuraini⁴,
Muhammad Zarkasyi⁵, Sultan Akbar Bil Ilmi⁶, Khalawatul Iman⁷

¹Teknologi Pertanian Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

²Teknologi Informatika Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

^{3,4,5,6}Pendidikan Agama Islam niversitas KH. A. Wahab Hasbullah

⁷Pendidikan Bahasa Inggris Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

*Email: chusnah@unwaha.ac.id

ABSTRACT

The use of digital media in the learning process has become an important need in efforts to improve the quality of education. Through digital media, teachers can deliver learning material in a more interactive and interesting way, which in turn can increase student participation and learning outcomes. The use of digital media in education makes it possible to create a more flexible learning system, where students can access learning resources anytime and anywhere, without being hindered by time and place. Therefore, there is a need for community service activities that are able to increase understanding and skills in using digital learning media in Sidokaton Village schools. This service activity aims to improve the quality of education in Sidokaton Village, Kudu District, Jombang Regency, through the use of more effective and innovative digital learning media. The method in this activity is a Participatory Action Research (PAR) approach which is expected to achieve three main benchmarks: commitment with the community, the presence of local leaders, and the formation of new institutions that suit community needs. This activity was carried out at the Sidokaton Village Hall and was attended by 20 participants representing teachers from Mawar Indah Kindergarten, KB PPK Kenanga, SDN Sidokaton, KB Al-Madinah, RA Al-hikmah, and MI Sunan Ampel on August 22 2024 , with resource person Mrs. Nur Khafidhoh, M.Kom as a lecturer from the Faculty of Information Technology, KH University. A. Wahab Hasbullah. This activity is carried out by delivering material, questions and answers and direct practice in using digital media. The activity ended with the introduction of the ELH application which is an innovative product from education students. This application is described as an educational platform designed to support environmental learning.

Keywords: World of Education, Digital learning Media and Sidokaton Village.

ABSTRAK

Pemanfaatan media digital dalam proses pembelajaran telah menjadi kebutuhan penting dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan. Melalui media digital, guru dapat menyampaikan materi pembelajaran secara lebih interaktif dan menarik, yang pada akhirnya mampu meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa. penggunaan media digital dalam pendidikan memungkinkan terwujudnya sistem belajar yang lebih fleksibel, dimana siswa dapat mengakses sumber belajar kapan saja dan di mana saja, tanpa terhalang oleh waktu dan tempat. Oleh karena itu perlu adanya kegiatan pengabdian masyarakat yang mampu meningkatkan pemahaman dan keterampilan dalam menggunakan media pembelajaran digital di sekolah sekolah Desa Sidokaton. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas Pendidikan di Desa Sidokaton, Kecamatan Kudu, Kabupaten Jombang, melalui pemanfaatan media pembelajaran digital yang lebih efektif dan inovatif. Metode dalam kegiatan ini adalah pendekatan Participatory Action Research (PAR) yang diharapkan dapat mencapai tiga tolak ukur utama: komitmen bersama masyarakat, keberadaan pemimpin lokal, dan pembentukan institusi baru yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat. Kegiatan ini dilaksanakan di Balai Desa Sidokaton dan diikuti oleh 20 orang peserta yang berasal dari perwakilan guru-guru TK Mawar Indah, KB PPK Kenanga, SDN Sidokaton, KB Al-madinah, RA Al-hikmah, dan MI Sunan Ampel pada tanggal 22

Agustus 2024, dengan narasumber Ibu Nur Khafidhoh, M.Kom Selaku dosen dari Fakultas Teknologi Informasi Universitas KH. A. Wahab Hasbullah. Kegiatan ini dilaksanakan dengan penyampaian materi, tanya jawab dan praktek langsung penggunaan media digital. Kegiatan diakhiri dengan pengenalan aplikasi ELH yang merupakan produk inovasi dari mahasiswa bidang pendidikan. Aplikasi ini dijelaskan sebagai platform edukasi yang dirancang untuk mendukung pembelajaran lingkungan hidup.

Kata Kunci: Dunia Pendidikan, Media Pembelajaran Digital, Desa Sidokaton.

PENDAHULUAN

Di era digital atau era informasi saat ini, ilmu pengetahuan dan teknologi mengalami perkembangan yang sangat cepat. Perkembangan ini berdampak pada semakin terbukanya akses terhadap informasi dan pengetahuan, yang dapat tersebar ke seluruh dunia tanpa terhalang oleh jarak, lokasi, ruang, maupun waktu. Dalam realitas kehidupan manusia di era digital ini, teknologi menjadi bagian yang tidak bisa dipisahkan (Anam et al., 2021). Media pembelajaran digital telah muncul sebagai solusi inovatif untuk meningkatkan kualitas pendidikan, baik dalam hal penyampaian materi maupun dalam pengelolaan administrasi sekolah. Media digital adalah kombinasi dari berbagai jenis media pembelajaran yang dirancang untuk membantu siswa memahami materi sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dengan memadukan teks, gambar, suara, dan video, media digital menyajikan informasi dengan cara yang lebih menarik, sehingga meningkatkan daya tarik dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Gabungan berbagai bentuk data ini tidak hanya memperkaya pengalaman belajar, tetapi juga memfasilitasi cara penyampaian informasi yang lebih interaktif dan efisien (Muhazaroh et al., 2023)

Pemanfaatan media digital dalam proses pembelajaran bukan lagi hal yang asing, melainkan telah menjadi kebutuhan penting dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan. Melalui media digital, guru dapat menyampaikan materi pembelajaran secara lebih interaktif dan menarik, yang pada akhirnya mampu meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa. penggunaan media digital dalam pendidikan memungkinkan terwujudnya sistem belajar yang lebih fleksibel, dimana siswa dapat mengakses sumber belajar kapan saja dan di mana saja, tanpa terhalang oleh waktu dan tempat. Selain itu, pemanfaatan media digital juga mendukung pengelolaan administrasi sekolah yang lebih efisien. Sistem manajemen berbasis digital memungkinkan sekolah untuk menyimpan data siswa, mengelola jadwal, serta melacak perkembangan belajar secara lebih terorganisir. penggunaan teknologi digital dalam administrasi pendidikan dapat membantu sekolah dalam mengambil keputusan yang lebih cepat dan akurat, serta meningkatkan transparansi dan akuntabilitas dalam pelaksanaan program pendidikan.

Berdasarkan latar belakang di atas perlu adanya kegiatan peningkatan pemahaman dan keterampilan kepada guru-guru dalam memanfaatkan media pembelajaran digital pada guru-guru di sekolah-sekolah yang ada di desa Sidokaton,

METODE

Sasaran utama kegiatan ini adalah guru-guru dari sekolah-sekolah yang ada di desa Sidokaton, yang sedang menghadapi tantangan dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam proses pembelajaran mereka. Kegiatan ini diikuti 20 peserta yang berasal dari perwakilan guru-guru TK Mawar Indah, KB PKK Kenanga, SDN Sidokaton, KB Al-madinah, RA Al-hikmah, dan MI Sunan Ampel. Acara diadakan di Balai Desa Sidokaton, Kecamatan Kudu, pada tanggal 22 Agustus 2024. Narasumber dalam kegiatan ini adalah Ibu Nur Khafidhoh, M.Kom Selaku dosen dari Fakultas Teknologi Informasi Universitas KH. A. Wahab Hasbullah,

Pendekatan *Participatory Action Research* (PAR) menjadi metode dalam kegiatan ini yang mana metode ini mengaitkan proses penelitian dengan perubahan sosial (Affandi, 2015), yang mengajak masyarakat dan para pendidik di Desa Sidokaton, Kecamatan Kudu, untuk berpartisipasi dalam seminar yang memperkenalkan pemanfaatan media digital dalam dunia pendidikan. Dengan adanya teknologi digital, diharapkan proses belajar mengajar dapat berlangsung lebih interaktif, efisien, dan relevan dengan perkembangan zaman. Selain itu, media digital juga berperan penting dalam peningkatan kualitas pendidikan, baik dari segi penyampaian materi maupun pengelolaan administrasi sekolah. Tahapan kegiatan meliputi : Pemaparan Materi (pengenalan aplikasi *canva*), tanya jawab, praktik penggunaan media digital (aplikasi *Canva*), dan pengenalan aplikasi ELH (Edukasi Lingkungan Hidup).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat di Desa Sidokaton, Kecamatan Kudu, dilakukan pada bulan Agustus 2024. Program ini melalui beberapa tahapan yang telah dilakukan sebagai berikut:

- Koordinasi Dengan Mitra

Yaitu dengan kepala Desa Sidokaton dan perwakilan pemerintahan desa dan hasil dari koordinasi ini mengizinkan pelaksanaan program Pengabdian Kepada Masyarakat.

- Penyusunan Materi

Materi untuk kegiatan ini disusun oleh tim pelaksana bidang pendidikan dengan fokus pada pemanfaatan aplikasi digital dalam pendidikan. Proses penyusunan melibatkan kajian pustaka tentang berbagai aplikasi digital seperti YouTube, Animaker, Zoom, Google Classroom, dan Canva. Tim pelaksana merancang struktur seminar untuk mencakup teori dasar dan sesi praktik, dengan praktik langsung menggunakan Canva sebagai salah satu contohnya. Aplikasi ELH (Edukasi Lingkungan Hidup) diperkenalkan melalui tampilan di layar proyektor, memungkinkan peserta untuk melihat langsung cara kerja dan fitur aplikasi ini dalam konteks edukasi lingkungan. Persiapan materi mencakup penyusunan panduan praktis dan penyediaan alat yang diperlukan untuk mendukung pembelajaran

Pelaksanaan kegiatan Kegiatan ini mengundang narasumber Ibu Nur Khafidhoh, M.Kom selaku dosen dari Fakultas Teknologi Informasi Universitas KH. A. Wahab Hasbullah menyampaikan materi tentang: a. Definisi Media Digital dalam Pembelajaran, b. Keuntungan Penggunaan Media Digital, c. Tantangan Penerapan Media Digital, d. Jenis-jenis Media Digital, e. Strategi Mengintegrasikan Media Digital, f. Peran Guru dalam Mengoptimalkan Media Digital, g. Dampak Media Digital pada Hasil Belajar, dan h. Etika dan Keamanan Penggunaan Media Digital.



Gambar 1. Pemaparan Materi

- Praktik Penggunaan Media Digital (Contoh: Canva) Setelah sesi tanya jawab, kegiatan berlanjut dengan praktik langsung penggunaan media digital. Peserta diarahkan untuk mencoba membuat media pembelajaran atau administrasi, seperti membuat daftar absensi menggunakan Canva. Pemateri akan memberikan panduan step by-step kepada peserta, sehingga mereka dapat memahami cara memanfaatkan Canva untuk kebutuhan pendidikan mereka.



Gambar 2. Sesi Tanya Jawab

- Pengenalan Aplikasi ELH (Edukasi Lingkungan Hidup) Kegiatan diakhiri dengan pengenalan aplikasi ELH yang merupakan produk inovasi dari mahasiswa bidang pendidikan. Aplikasi ini dijelaskan sebagai platform edukasi yang dirancang untuk mendukung pembelajaran terkait lingkungan hidup.



Gambar 3. Pengenalan Aplikasi ELH

Pemanfaatan Aplikasi ELH dan Media digital di semua sekolah yang ada di Desa Sidokaton, Kecamatan Kudu, memiliki berbagai dampak positif yang signifikan dari segi ekonomi, sosial, serta sektor lain. Berikut adalah beberapa dampak yang diharapkan:

- Ekonomi

Aplikasi ELH dan penggunaan media digital dalam pendidikan dapat menurunkan biaya operasional lembaga pendidikan dengan mengurangi ketergantungan pada materi cetak dan fisik. Dengan aplikasi ini, lembaga pendidikan dapat mengakses sumber daya dan materi edukasi yang lebih murah dan mudah

diperbarui. Selain itu, adopsi teknologi digital dapat menciptakan peluang ekonomi baru, seperti pengembangan aplikasi pendidikan, layanan pelatihan, dan konsultasi teknologi, yang dapat meningkatkan pendapatan di sektor teknologi dan pendidikan.

- **Sosial**

Secara sosial, aplikasi ELH berperan penting dalam meningkatkan kesadaran lingkungan di kalangan siswa dan masyarakat. Aplikasi ini menyediakan platform yang menarik dan interaktif untuk belajar tentang isu-isu lingkungan, yang dapat mempengaruhi perilaku dan sikap peserta terhadap perlindungan lingkungan. Dengan memfasilitasi pemahaman yang lebih baik tentang isu lingkungan, aplikasi ini mendukung pembentukan masyarakat yang lebih sadar lingkungan dan bertanggung jawab.

- **Sektor Lain** Dalam sektor lain, khususnya Sektor Pendidikan Aplikasi ELH dan media digital memperkaya kurikulum dengan menawarkan metode pengajaran yang inovatif dan interaktif. Media digital seperti video, animasi, dan presentasi interaktif membuat materi lebih menarik dan mudah dipahami. Aplikasi ELH, khususnya, memberikan alat yang efektif untuk mengajarkan konsep-konsep lingkungan dengan cara yang menarik dan aplikatif, mendukung pembelajaran yang lebih mendalam dan memotivasi siswa untuk terlibat lebih aktif

Kegiatan diakhiri dengan pengenalan aplikasi ELH yang merupakan produk inovasi dari mahasiswa bidang pendidikan. Aplikasi ini dijelaskan sebagai platform edukasi yang dirancang untuk mendukung pembelajaran terkait lingkungan hidup. Peserta akan melihat demo fitur aplikasi, seperti Kegiatan ini berhasil meningkatkan wawasan peserta mengenai pemanfaatan teknologi digital dalam pendidikan. Selama seminar, mereka menunjukkan antusiasme dan minat yang tinggi terhadap penerapan 17 teknologi digital dalam konteks pembelajaran. Pengenalan aplikasi ELH (Edukasi Lingkungan Hidup) juga mendapatkan respons positif, dengan peserta menyatakan ketertarikan untuk menggunakan aplikasi ini dalam pendidikan lingkungan hidup di sekolah mereka. Keberhasilan kegiatan ini tercermin dari umpan balik peserta yang positif dan rencana mereka untuk mengaplikasikan teknologi yang dipelajari dalam kegiatan pendidikan di masa mendatang.

SIMPULAN

Kegiatan Pengabdian masyarakat di desa Sidokaton pada 22 Agustus 2024 berhasil memfasilitasi peningkatan pemahaman dan keterampilan guru dalam penggunaan media digital untuk pendidikan. Kegiatan ini meliputi pemaparan materi, sesi tanya jawab, praktik penggunaan media digital, dan pengenalan aplikasi ELH. Para peserta menunjukkan antusiasme dan minat tinggi terhadap penerapan teknologi dalam pengajaran. Aplikasi ELH mendapatkan sambutan positif dan diharapkan dapat meningkatkan pendidikan lingkungan hidup di sekolah. Dampak seminar ini meliputi penghematan biaya operasional, peningkatan kesadaran lingkungan, dan inovasi dalam metode pengajaran. Luaran utama adalah aplikasi ELH yang menyediakan materi edukasi lingkungan secara interaktif, mendukung pengajaran di sekolah-sekolah setempat.

DAFTAR RUJUKAN

- Afandi, A. (2015) Modul Participatory Action Research (PAR) untuk Pengorganisasian Masyarakat (Community Organizing). Surabaya: Dwiputra Pustaka Jaya
- Anam, K., Mulasi, S., & Rohana, S *Efektifitas Penggunaan Media Digital dalam Proses Belajar Mengajar*. Genderang Asa: Journal of Primary Education, 2(2), 76–87. <https://doi.org/10.47766/ga.v2i2.161>
- Muhazaroh. (2023). *Pemanfaatan Media Digital Dalam*. 2(1), 153–157.
- Pujiati. (2024). *Media Pembelajaran Digital dan Manfaatnya*. Depublish Store.
- Widyaningsih, B., Hidayatulloh, M. K. Y., & Mujahid, B. I. (2024). Pelatihan Peningkatan Kemampuan Menulis Huruf Hijaiyyah Bagi Anak Usia Dini di TPQ Al-Hikmah. *Jumat Keagamaan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 6-15.