

PEMANFAATAN TEKNOLOGI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KREATIF DI ERA 4.0

Nena Puspita Sari¹, Afrida Hanum², Cut Maulina³, Rini Susiani⁴, Nurmalina⁵

^{1,2,3}Universitas Iskandar Muda, Banda Aceh, Indonesia

⁴Universitas Abulyatama, Banda Aceh, Indonesia

⁵IAIN Takengon, Aceh Barat, Indonesia

nenapuspitasaki2@gmail.com

Abstrak: Pemanfaatan teknologi merupakan suatu tuntutan yang harus dilakukan dimasa era 4.0. Dalam dunia pendidikan, teknologi dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran berbasis teknologi ini dapat dikembangkan sesuai dengan kreatifitas guru. Peran guru sangatlah penting dalam menyampaikan ilmu dan akan mudah jika disesuaikan dengan perkembangan era 4.0 yaitu menggunakan media teknologi. SD Negeri Pertiwi Lamgarot Kabupaten Aceh Besar merupakan salah satu sekolah yang ingin mengimplementasikan media pembelajaran berbasis teknologi ini. Oleh karena itu, penulis melakukan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dengan memberikan seminar terhadap seluruh guru di sekolah tersebut yang berjumlah 25 guru sebagai peserta kegiatan. Metode yang dilakukan pada kegiatan tersebut adalah ceramah, diskusi dan tanya jawab. Hasil yang diperoleh dari kegiatan ini adalah menambah wawasan tentang pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dan para guru mulai mengembangkan ide kreatif untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis teknologi tersebut yang selanjutnya dapat diimplementasikan pada proses pembelajaran di sekolah tersebut.

Kata Kunci: Era 4.0, Teknologi, Media Pembelajaran

Abstract: *The use of technology is a demand that must be carried out in the 4.0 era. In the world of education, technology can be used as a medium of learning. This technology-based learning media can be developed according to the teacher's creativity. The teacher's role is very important in conveying knowledge and it will be easy if it is adjusted to the development of the 4.0 era, namely using technological media. SD Negeri Pertiwi Lambarot Aceh Besar District is one of the schools that want to implement this technology-based learning media. Therefore, the author carried out Community Service activities by giving seminars to all teachers at the school, totaling 25 teachers as activity participants. The methods used in these activities are lectures, discussions, and questions and answers. The results obtained from this activity are to add insight into the use of technology-based learning media and teachers begin to develop creative ideas to produce technology-based learning media which can then be implemented in the learning process at the school.*

Keywords: *Era 4.0, Technology, Learning Media*

Pendahuluan

Revolusi industri 4.0 berdampak pada perubahan di segala aspek kehidupan. Salah satunya adalah bidang pendidikan. Pendidikan era 4.0 merupakan pendidikan yang didasarkan pada perkembangan teknologi. Perkembangan teknologi yang begitu besar harus dapat dimanfaatkan oleh segala aspek bidang agar dapat mengikuti setiap perkembangan yang ada. Salah satu bidang yang berdampak pada revolusi industri ini adalah dunia pendidikan. Pendidikan yang berkembang saat ini adalah pendidikan berbasis teknologi dengan mengimplemetasikan di sekolah-sekolah sebagai saluran pendidikan. Syamsuar & Reflianto (2018), menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi di sekolah dapat dilakukan dengan menyediakan sarana dan prasarana pembelajaran berbasis digital, serta memaksimalkan kemampuan siswa dalam menggunakan ICT. Penggunaan teknologi pada pendidikan dapat dilakukan melalui pembelajaran di dalam kelas atau pembelajaran yang di luar kelas (Rusyidiyah,

2019). Oleh karena itu, perlu adanya peran penting seorang guru.

Rahim et al., (2019) mengungkapkan bahwa guru harus dapat memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran sebagai salah satu kompetensi pedagogik dalam pengelolaan pembelajaran. Hal ini dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran memiliki fungsi dalam proses pembelajaran, diantaranya adalah sebagai alat bantu dalam pembelajaran dan sebagai sumber belajar mandiri yang dapat digunakan baik di kelas ataupun di luar kelas. Media pembelajaran berbasis teknologi yang menunjang pembelajaran dapat berupa media audio, media visual, dan media audio visual. Media ini dapat diimplementasikan pada materi pembelajaran pada saat proses pembelajaran sehingga guru harus terus melakukan inovasi dengan media yang akan digunakan tersebut (Firmadani, 2020). Guru juga dapat mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dicapai dalam suatu proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran tersebut dapat berjalan dengan efektif dan efisien (Muhson, 2010).

Selain itu, penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran kreatif dapat menjadi solusi dalam berkomunikasi. Komunikasi tersebut merupakan cara penyampaian materi selama proses pembelajaran (Atapukang, 2016). Komunikasi ini sangat penting dalam proses pembelajaran, karena guru menyampaikan ilmunya melalui komunikasi yang harus mudah dipahami oleh siswa. Komunikasi yang baik dan mudah diterima oleh siswa adalah komunikasi yang biasa digunakan sesuai dengan era saat ini. Era 4.0 merupakan era berbasis teknologi maka tentu saja dengan menggunakan teknologi inilah siswa dapat mudah memahami apa yang ingin disampaikan oleh seorang guru pada proses pembelajaran. Tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah untuk meningkatkan pengetahuan tentang pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran kreatif yang merupakan salah satu kompetensi pedagogik seorang guru di era 4.0.

Metode

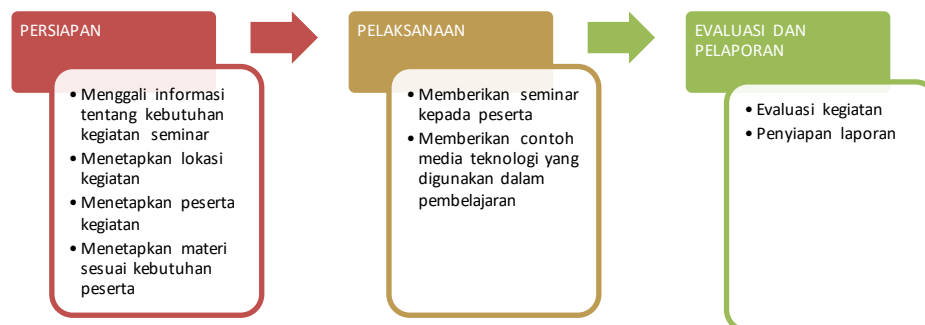
Pengabdian kepada masyarakat (PKM) ini dilakukan di SD Negeri Pertiwi Lamgarot, Kabupaten Aceh Besar yang dilaksanakan pada tanggal 1-3 September 2022. Kegiatan ini di prakarsai oleh Universitas Iskandar Muda dan diikuti oleh 16 Perguruan Tinggi di Wilayah Aceh yang berjumlah 64 dosen. Adapun 16 perguruan tinggi tersebut adalah Akper Kesdam Iskandar Muda Lhokseumawe, Akper Kesdam Banda Aceh, STIT Darussalam Lhokseumawe, Universitas Bumi Persada, Politeknik Indonesia Venezuela, Universitas Abulyatama, IAIN Takengon, Institut Seni Budaya Indonesia Aceh, Universitas Jabal Ghafur, IAIN Langsa, Kementerian Kelautan dan Perikanan, STT Iskandar Thani, SUPM Ladong Aceh, Universitas Serambi Mekkah, Politeknik AUP Kementerian Kelautan dan Perikanan. Selain itu, peserta kegiatan berjumlah 25 peserta dari guru

sekolah SD Negeri Pertiwi Lamgarot dan perwakilan mahasiswa yang berjumlah 12 orang mahasiswa.

Kegiatan PKM ini memiliki tema yaitu pengetahuan berbasis kurikulum merdeka dan teknologi di revolusi industry 4.0. adapun salah satu program yang dilaksanakan adalah seminar tentang pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran kreatif di era 4.0.

Metode kegiatan pelaksanaan PKM ini menggunakan metode ceramah, diskusi dan tanya jawab agar peserta seminar mendapat sasaran dan tujuan yang ingin dicapai dari kegiatan tersebut.

Pelaksanaan kegiatan PKM ini mengikuuti alur sebagai berikut:



Gambar 1. Alur Pelaksanaan PKM di SD Negeri Pertiwi Lamgarot

Hasil dan pembahasan

PKM merupakan salah satu Tridharma Perguruan tinggi yang rutin dilaksanakan pada setiap semester. Kegiatan yang dilakukan di SD Negeri Pertiwi Lamgarot Kabupaten Aceh Besar merupakan kegiatan semester ganjil 2022/2023. Universitas Iskandar Muda kembali melakukan kelaorasi PKM dari 16 Perguruan tinggi di wilayah Aceh dengan berbagai bidang ilmu pengetahuan. Hal ini dapat memberikan manfaat bagi peserta untuk memberikan solusi dari berbagai masalah yang dialami oleh peserta seminar. Sasaran pada kegiatan PKM ini adalah Seluruh guru SD Negeri Pertiwi Lamgarot Kabupaten Aceh Besar.

Salah satu program yang dilaksanakan adalah tentang pemanfaatan teknologi sebagai solusi dalam melaksanakan pembelajaran kreatif di era 4.0. Berdasarkan hasil pemaparan seminar yang telah dilakukan di sekolah tersebut, terungkap bahwa guru di SD Negeri Pertiwi Lamgarot Kabupaten Aceh Besar sudah mulai menggunakan teknologi sebagai salah satu alat yang dapat membantu proses pembelajaran. Adapun jenis teknologi yang sudah digunakan dalam pembelajaran adalah *google meet* dan *google form*. Namun demikian, guru-guru tersebut belum dapat mengembangkan secara mandiri dan kreatif media pembelajaran berbasis teknologi tersebut. mereka hanya dapat menggunakan media yang ada. Oleh karena itu, setelah kegiatan PKM ini, guru-guru lebih semangat dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi.

Pentingnya pemilihan dan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi, sangat dipengaruhi oleh kreativitas sumber daya manusia yang baik (Syamsuar & Reflianto, 2018). Dalam hal ini adalah peran dari seorang guru, karena guru yang menjadi pusat perhatian siswa selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, pelaksanaan program kegiatan seminar yang dilakukan terhadap guru memberikan dampak terhadap wawasan guru dan mulai menumbuhkan rasa percaya diri untuk mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi sebagai suatu usaha kreatif guru.

Beberapa pelaksanaan kegiatan yang dilakukan pada saat pelaksanaan PKM dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 2. Kegiatan Pemaparan Materi Seminar



Gambar 3. Kegiatan foto bersama peserta, panitia dan mahasiswa

Kesimpulan

Pelaksanaan kegiatan PKM dengan program pemanfaatan teknologi melalui media pembelajaran sesuai dengan tantangan pendidikan di era 4.0 dapat memberikan wawasan kepada guru di sekolah SD Negeri Pertiwi Lamgarot kabupaten Aceh Besar bahwa guru harus mampu lebih kreatif dalam pengembangan media pembelajaran tersebut. Diharapkan setelah

kegiatan seminar ini, guru mampu merancang dan mengembangkan ide untuk menghasilkan suatu media pembelajaran berbasis teknologi dan diimplementasikan pada proses pembelajaran di SD Negeri Pertiwi Lamgarot kabupaten Aceh Besar.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Kepala Sekolah SD Negeri Pertiwi Lamgarot yang telah mengundang penulis untuk memberikan seminar dalam kegiatan PKM ini. Serta kepada suruh guru dan staf sekolah yang ikut berpartisipasi sebagai peserta pada kegiatan ini. Selanjutnya ucapan terima kasih kepada 64 Dosen yang mewakili 16 Perguruan Tinggi di wilayah Aceh yaitu Akper Kesdam Iskandar Muda Lhokseumawe, Akper Kesdam Banda Aceh, STIT Darussalam Lhokseumawe, Universitas Bumi Persada, Politeknik Indonesia Venezuela, Universitas Abulyatama, IAIN Takengon, Institut Seni Budaya Indonesia Aceh, Universitas Jabal Ghafur, IAIN Langsa, Kementerian Kelautan dan Perikanan, STT Iskandar Thani, SUPM Ladong Aceh, Universitas Serambi Mekkah, Politeknik AUP Kementerian Kelautan dan Perikanan yang telah memilih Universitas Iskandar Muda sebagai Perguruan Tinggi pelaksana kegiatan kolaborasi PKM mandiri untuk semester Ganjil 2022/2023.

Ucapan terima kasih juga kepada seluruh mahasiswa Universitas Iskandar Muda yang mewakili prodi pendidikan Matematika, prodi pendidikan bahasa inggris dan prodi teknik sipil yang ikut berperan aktif dalam melaksanakan kegiatan ini.

Referensi

- Atapukang, N. (2016). Kreatif Membelajarkan Pembelajar Dengan Menggunakan Media Pembelajaran yang Tepat Sebagai Solusi Dalam Berkomunikasi. *Ejournal Undiksha*, 17(2), 45–52.
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97. http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2). <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>
- Rahim, F. R., Suherman, D. S., & Murtiani, M. (2019). Analisis Kompetensi Guru dalam Mempersiapkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Eksakta Pendidikan (Jep)*, 3(2), 133. <https://doi.org/10.24036/jep/vol3-iss2/367>
- Rusdiyah, E.F. (2019). *Teknologi Pembelajaran*. Surabaya: UIN Sunan Ampel Press.
- Syamsuar, & Reflianto. (2018). Pendidikan dan Tantangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 6(2), 1–13.