

Sosialisasi Penerapan Pembelajaran Interaktif berbasis digital dalam peningkatan intelektual siswa di SMA Negeri 1 Angkola Barat Tahun Pelajaran 2025-2026

Drs. Parlindungan ¹ Robiatul Adawiyah²

^{1,2}Universitas Grahan Nusantara Padangsidempuan

Email: parlindungan061@gmail.com¹, robiyatuladawiyah@gmail.com

Absrak

Program pengabdian kepada masyarakat (PKM) ini merupakan salah satu dari kegiatan Tridarma Perguruan Tinggi. Pengabdian yang dilakukan di SMA Negeri 1 Angkola Barat merupakan pengabdian yang sudah pernah dilaksanakan sebelumnya dalam peningkatan mutu pembelajaran khususnya dalam peningkatan media pembelajaran berbasis digital. Adapun tujuan dilaksanakannya pengabdian ini adalah untuk memberikan ilmu pengetahuan dalam bidang pembelajaran untuk pemecahan masalah siswa dalam proses pembelajaran yang semakin rumit yang disebabkan oleh pergantian kurikulum. PKM yang dilakukan dengan mengenalkan pembelajaran berbasis digital dalam peningkatan intelektual pembelajaran siswa dengan beberapa tujuan antara: (a) Guru dapat mempraktekkan pembelajaran berbasis digital di dalam kelas, (b) Tujuan pembelajaran yang terdapat di kurikulum di gunakan melalui pembelajaran berbasis digital sehingga tujuan lebih mudah tercapai, (c) peningkatan minat belajar dan motivasi belajar lebih meningkat melalui media pembelajaran berbasis digital. Dalam PKM ini adapun guru yang ikut dalam sosialisasi berjumlah 18 guru dengan kepala sekolah. banyak capaian dan harapan yang telah sesuai dengan target capaian dalam PKM yang dilaksanakan di SMA Negeri 1 Angkola Barat dengan banyak motivasi yang hadir dalam sosialisasi, interaksi yang baik serta peningkatan dalam pembelajaran yang diterapkan melalui berbasis digital memberikan hasil optimal.

Kata Kunci: *SMA Negeri 1 Angkola Barat, Berbasis digital.*

Abstract

This community service program (PKM) is one of the Tridarma Perguruan Tinggi activities. The community service carried out at SMA Negeri 1 Angkola Barat is a service that has been carried out previously in improving the quality of learning, especially in improving digital-based learning media. The purpose of this community service is to provide knowledge in the field of learning to solve student problems in the increasingly complex learning process caused by curriculum changes. PKM is carried out by introducing digital-based learning in improving student intellectual learning with several objectives including: (a) Teachers can practice digital-based learning in the classroom, (b) Learning objectives contained in the curriculum are used through digital-based learning so that goals are more easily achieved, (c) increasing interest in learning and learning motivation is increased through digital-based learning media. In this PKM, there

were 18 teachers who participated in the socialization with the principal. Many achievements and expectations have been in accordance with the achievement targets in the PKM carried out at SMA Negeri 1 Angkola Barat with many motivations present in the socialization, good interactions and improvements in learning implemented through digital-based providing optimal results.

Keywords: *State Senior High School 1 West Angkola, Digital based*

PENDAHULUAN

Media merupakan alat yang digunakan oleh guru dalam peningkatan pembelajaran dengan memudahkan penyampaian materi pembelajaran yang akan menjadikan tujuan pembelajaran lebih cepat di telaah oleh siswa dengan adanya media pembelajaran maka akan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan yang lebih efektif dan efisien. (Nurrita, 2018). Media pembelajaran akan menciptakan suasana pembelajaran efektif, madiri sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Pembelajaran dengan media mengarahkan siswa lebih termotivasi dalam mengetahui materi pembelajaran dan juga materi pembelajaran yang akan dipelajarinya. (Azzet. 2020). Di era globalisasi yang menekankan guru dapat mengikuti arus proses perubahan pembelajaran serta perubahan dalam mengajarkan materi pembelajaran. Perubahan kurikulum juga sangat menekankan guru untuk dapat aktif dan cepat memahami materi pembelajaran

yang akan disampaikan kepada siswa. Salah satu strategi pemecahan masalah yang dihadapi oleh guru dengan menghadirkan media pembelajaran berbasis digital dalam peningkatan intelektual dan cara berpikir siswa dalam memahami materi pembelajaran. Banyak permasalahan yang dihadapi guru dalam menyampaikan materi tanpa penggunaan media diantaranya guru hanya dapat mengajar dengan teknik konvensional yaitu melalui metode ceramah yang dapat menjadikan pembelajaran yang membosankan. Kemudian pembelajaran tanpa media menjadikan siswa menjadi kurang kreatif dan inovatif dalam mengembangkan ide pembelajarannya, yang terakhir pembelajaran tanpa adanya media pembelajaran akan menjadikan siswa tidak termotivasi dalam memberikan ide –ide yang akan di tuangkan dalam pembelajarannya. Permasalahan pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital juga dialami oleh guru di SMA Negeri 1 Angkola Barat.

METODE PELAKSANAAN

Metode merupakan tata cara yang digunakan dalam mengembangkan sosialisasi yang telah dilaksanakan dilapangan yang berguna dalam pemberian tujuan dilaksanakannya pengabdian masyarakat di sekolah. Adapun tahapan yang dilaksanakan dalam melakukan sosialisasi pengabdian masyarakat yang dilaksakana di SMA Swasta Nurul Ilmi melalui beberapa tahapan yaitu sebagai berikut:

a. Tahap 1 Survey

Survey langsung dilakukan ke lapangan dengan tujuan mencari permasalahan yang terjadi di sekolah khususnya dalam pembelajaran siswa. Survey yang dilakukan langsung di SMA Negeri 1 Angkola Barat dengan mencatat hasil yang diperoleh dilapangan melalui wawancara antara dosen dengan guru-guru yang ada di SMA Negeri 1 Angkola Barat. Adapun tujuan dalam tahapan survey yang dilakukan dengan melihat secara langsung permasalahan secara valid tanpa adanya manipulasi data.

b. Tahap Pelaksanaan

Tahap selanjutnya yang dilakukan melalui tahap kedua yaitu tahap pelaksanaan pengabdian yang dilaksanakan dilapangan yaitu SMA Negeri 1 Angkola Barat. Pada tahap kedua dilakukan dengan beberapa persiapan sebelum dilaksanakannya sosialisasi dilapangan dengan mempersiapkan beberapa hal sebagai berikut :

1. Mempersiapkan surat izin pengabdian di Kampus FKIP UGN Padangsidempuan

dengann surat izin dari fakultas keguruan dan ilmu pendidikan , sebelum melaksanakan pengabdian di lapangan

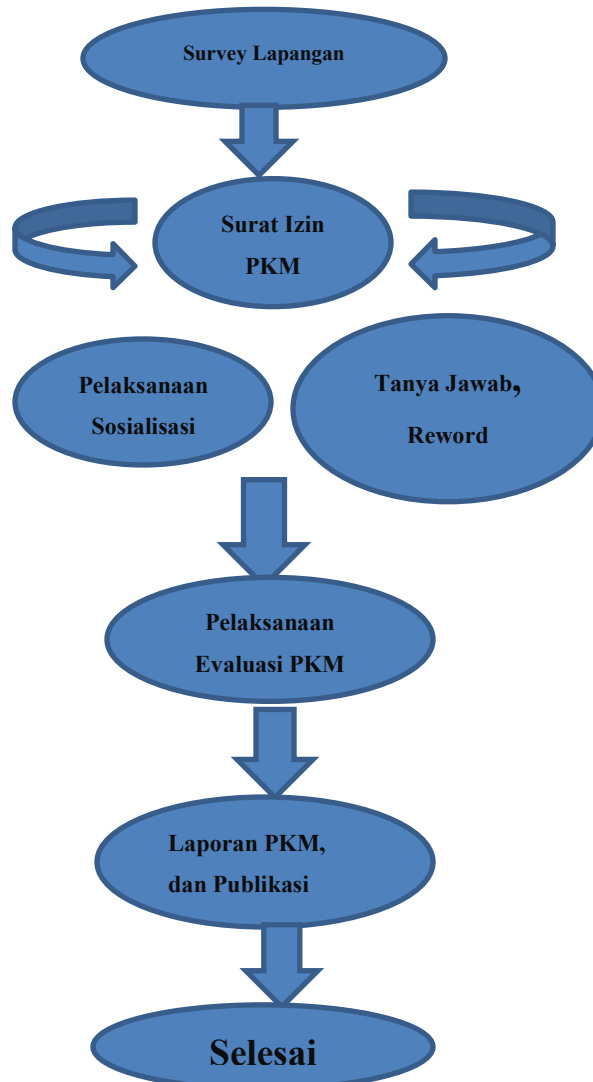
2. Persiapan materi sebelum dilaksanakannya pengabdian dilapangan. Materi yang dipersiapkan berkaitan dengan media pembelajaran berbasis digital.
3. Setelah pemberian materi yang sesuai dengan judul pengabdian, maka haal lain yang dilakukan adalah pemberian penghargaan, games serta kuiz dalam merangsang keadaan pengabdian yang jauh dari kata membosankan dan kejenuhan.
4. Dalam tahapan selanjutnya yaitu tahapan pembuatan laporan, setelah pelaksanaan pengabdian dilakukan dilapangan.
5. Tahapan yang terakhir setelah selesai laporan adalah publikasi atau jurnal pengabdian.

Adapun sasaran utama untuk pelaksanaan pengabdian yang akan dilakukan di SMA Negeri 1 Angkola Barat yaitu guru-guru yang mengejar dengan mata pelajaran masing-masing. Pengabdian dengan sosialisia dilaksanakan dengan mengenalkan media berbasis digita yang belum pernah dikenal oleh guru. Pembelajaran berbasis digital sangat memberikan pengaruh besar dalam pengembangan pembelajaran siswa khususnya dalam pembelajaran interaktif dan menyenangkan. (Mursid, M.Ag .2020)

Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam melaksanakan sosialisasi pengabdian di dalam sekolah adalah sebagai berikut:

1. Guru mempersiapkan computer atau laptop
2. Guru mendengarkan langkah-langkah pembelajaran pembelajaran berbasis digital.
3. Guru belajar menggunakan laptop dalam pembuatan media pembelajaran berbasis digital dalam pembelajaran siswa.
4. Guru berbagi pendapat dan ide yang lain dalam mengembangkan media interaktif yang lain dalam pembelajaran
5. Tahapan kelima yaitu memasukan soundtrack pada video yang akan kita gunakan.
6. Tahapan terakhir yaitu guru melakukan presentase terhadap hasil games pembelajaran yang telah dibuat di depan dan mengarahkan guru dalam pembuatan games pembelajaran
7. Pembuatan games melalui pembelajaran berbasis digital.

Pelaksanaan Pengabdian Yang dilakukan di sekolah memiliki Tahapa-tahapan Pada Bagan Berikut:



Gambar1. Proses Pengabdian Masyarakat

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam pengabdian yang dilaksanakan di SMA Negeri 1 Angkola barat dapat memberikan nilai positif bagi guru dalam pengembangan pembelajaran siswa. Banyak guru yang lebih aktif dalam memperoleh informasi yang lain mengenai pembelajaran berbasis digital. Tujuan dan arah yang sama dalam dosen dan guru yang mengarahkan perkembangan pengetahuan yang lebih banyak lagi dalam memajukan pembelajaran siswa. Motivasi yang diberikan dalam sosialisasi memberikan pencerahan bagi guru tanpa memandang usia dalam mengembangkan media pembelajaran siswa. Banyak pertanyaan yang diberikan guru kepada

dosen sebagai pelaksana PKM yang dijadikan sebagai tolak ukur keberhasilan terlaksananya PKM dilapangan. Interaksi dengan dua arah dirasakan dalam pelaksanaan pPKM dilapangan dengan menghadirkan jawaban-jawaban untuk dapat mengarahkan guru dalam memproses pengetahuan dalam mengajar. Guru interaktif dalam memdalam prosedur pembuatan media pembelajaran berbasis digital yang dilaksanakan, serta menciptakan media pembelajaran sendiri dengan berbasis digital. Adapun gambar dalam proses sosialisasi yang dilakukan dapat dilihat melalui gambar-gambar sebagai berikut:



Gambar 2. Pelaksanaan Pengabdian

a. Pembahasan

Pengabdian Kepada masyarakat merupakan Tri Dahrma Dosen yang dilakukan di dalam masyarakat atau sekolah. Pelaksanaan pengabdian yang dilaksanakan dilapangan diharapkan dapat memberikan perubahan yang mengarah ke nilai positif dalam mengembangkan

dua pendidikan. Sosialisasi dilaksanakan sebagai pengabdian kepada masyarakat diharapkan dapat memberikan solusi bagi guru dalam mengembangkan tata cara mengajar di era globasis dengan perkembangan pembelajaran berbasis digital.

Nara sumber sebagai dosen yang mengampu mata kuliah pendidikan menjadikan nara sumber yang siap dalam memajukan dunia pendidikan melalui kegiatan sosialisasi di sekolah-sekolah melalui guru dan juga siswa. Hal ini dapat dilihat dari profil dosen sebagai nara sumber yang telah

menjadi dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Graha Nusantara Padangsidempuan yang akan memberikan ilmu mengenai tata cara mengajar melalui teknik dan penggunaan media berbasis digital.

KESIMPULAN

Dunia pendidikan memiliki berbagai permasalahan dalam peningkatan kemajuan pembelajaran siswa. Salah satu permasalahan yang terjadi khususnya guru yaitu dengan perubahan tata cara belajar siswa dengan hadirnya kurikulum baru yang disesuaikan dengan perubahan zaman. Guru yang dulu hanya mengajar dengan penggunaan kapur dan papan tulis, akan tetapi sekarang sudah jauh ditinggalkan dengan hadirnya computer. Hal inilah yang harusnya menjadikan perubahan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran di kelas. Salah satu solusi yang hadir dalam mengembangkan cara mengajar dan sebagai alat bantu guru dalam mengajar dengan menghadirkan media pembelajaran berbasis

digital. Perkembangan kurikulum dapat menjadikan kemajuan yang signifikan dalam dunia pendidikan. Dalam pembelajaran interaktif yaitu melalui kurikulum deep learning yang sedang di laksanakan di dalam sekolah sekarang ini. Terdapat tiga konsep yang dijadikan menjadi pembelajaran mendalam dan bermakna yaitu suasana mindful (sadar), meaningful (bermakna), dan joyful (menyenangkan), yang melibatkan olah pikir, hati, rasa, dan raga secara holistik. Dengan kehadiran pembelajaran berbasis digital akan sesuai dengan perubahan kurikulum yang menjadikan pembelajaran mandiri, inovatif dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

Azzet. 2020. *Kurikulum merdeka kaktifan siswa*. Bandung. Arruz Media.

Ari. (2022). *Model Pembelajaran Berbasis digital*. Bandung: Arruz Media

Dahlan, 2020. *Pembelajaran menyenangkan*. Bandung. Cinde Books.

Hasbullah. 2019. *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan (Edisi Revisi)* Jakarta. Rajagrafindo Persada

Moh. Zaiful Rasyid. 2019. *Belajar Di luar Kelas*. Jakarta. Bumi Aksara

Nugraha, M. T., & Hasanah, 2022. A. (n.d.). *Membentuk Karakter melalui deeplearning*. Jakarta: Bumi Aksara

Mursid, M.Ag .2020.*Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta. Bumi Aksara

Putri, R. 2024 *Inovasi Pendidikan melalui penggunaan Model Deep Learning* di Indonesia. Bandung: Cinde Books