

Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Bagi Mahasiswa

Ulyan Nasri^{1*}, M. Gufran², Hesti Dina Aulia³, Abdul Haris Rasyidi⁴

^{1,3}Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Hamzanwadi Nahdlatul Wathan Lombok Timur, Indonesia

²Program Studi Komunikasi dan Penyiaran, Fakultas Dakwah, Institut Agama Islam Hamzanwadi Nahdlatul Wathan Lombok Timur, Indonesia

⁴Program Studi Pendidikan Agama Islam, Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Palapa Nusantara, Indonesia

Korespondensi;

Nama*: Ulyan Nasri

Email*: ulyan@iaihnwlotim.ac.id

Diterima: 12 Januari 2025. Disetujui: 17 April 2025. Dipublikasikan: 28 April 2025

ABSTRAK

Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi sangat penting di era digital, khususnya untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Program pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk memperkuat kemampuan mahasiswa STIT Palapa Nusantara, NTB, dalam membuat media pembelajaran berbasis teknologi melalui pelatihan selama program Magang III dan KKN Terpadu. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini meliputi sesi pelatihan, diskusi kelompok fokus, dan pendampingan langsung di lokasi magang dan KKN. Teknik pengumpulan data melibatkan observasi, wawancara, dan analisis dokumen terkait penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Data yang dikumpulkan dianalisis menggunakan teknik deskriptif kualitatif untuk mengevaluasi efektivitas program. Hasil menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam kemampuan mahasiswa untuk merancang dan menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi, yang berdampak positif pada proses pembelajaran di sekolah mitra. Kesimpulan dari kegiatan ini adalah bahwa pendampingan yang intensif dan berkelanjutan secara efektif meningkatkan keterampilan teknologi mahasiswa. Implikasi dari hasil ini menekankan pentingnya integrasi teknologi dalam kurikulum dan program pengabdian masyarakat di perguruan tinggi untuk menghasilkan lulusan yang kompeten dan siap menghadapi tantangan pendidikan di era digital.

Kata kunci: pelatihan, media pembelajaran, teknologi, mahasiswa

PENDAHULUAN

Di era digital yang berkembang pesat, penggunaan teknologi dalam pendidikan telah menjadi kebutuhan mendesak bagi para pendidik dan peserta didik [1]. Masyarakat, khususnya institusi pendidikan, menghadapi tantangan besar dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran [2]. Keterampilan dalam mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi bukan lagi hanya keunggulan tambahan, tetapi telah menjadi kemampuan esensial yang harus dimiliki oleh pendidik masa kini [3].

Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Palapa Nusantara Lombok sebagai lembaga pendidikan tinggi memiliki peran strategis dalam mempersiapkan mahasiswa yang siap menghadapi tuntutan ini. Namun, berdasarkan observasi awal dan hasil evaluasi program pembelajaran, ditemukan bahwa sebagian besar mahasiswa belum memiliki keterampilan yang memadai dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis

teknologi. Hal ini disebabkan oleh kurangnya akses terhadap pelatihan yang relevan serta minimnya pengalaman praktis dalam penerapan teknologi dalam pembelajaran [4].

Tantangan ini semakin nyata ketika mahasiswa dihadapkan pada pelaksanaan Magang III dan KKN Terpadu, di mana mereka dituntut untuk mampu menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam lingkungan sekolah yang semakin terdigitalisasi. Sekolah-sekolah mitra yang menjadi lokasi KKN dan Magang juga sering kali membutuhkan bantuan dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan berbasis teknologi untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Oleh karena itu, program pengabdian masyarakat ini dirancang untuk menjawab kebutuhan tersebut dengan tujuan memperkuat kemampuan mahasiswa dalam mengembangkan dan mengimplementasikan media pembelajaran berbasis teknologi.



Gambar 1. Pemaparan Materi Pelatihan Teknologi Pembelajaran Magang III dan KKN Terpadu di STIT Palapa Nusantara Lombok

Kajian pustaka menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa. Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa pendampingan dan pelatihan yang berkelanjutan merupakan strategi efektif untuk meningkatkan keterampilan teknologi mahasiswa. Berdasarkan kajian ini, program pendampingan ini dirancang untuk memberikan pelatihan praktis dan pendampingan langsung, dengan harapan mampu menjawab tantangan yang dihadapi oleh mahasiswa dan sekolah mitra. Tujuan akhirnya adalah untuk menghasilkan lulusan yang tidak hanya mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi, tetapi juga mampu berkontribusi secara signifikan dalam meningkatkan kualitas pendidikan di daerah mereka.

METODE

Pelaksanaan program pengabdian masyarakat ini dilakukan melalui beberapa tahapan yang dirancang untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh mahasiswa dan sekolah mitra dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi. Tahapan pertama adalah analisis kebutuhan, di mana tim pengabdian melakukan survei dan wawancara dengan mahasiswa peserta Magang III dan KKN Terpadu serta para pendidik di sekolah-sekolah mitra [5]. Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi keterampilan teknologi yang perlu ditingkatkan dan jenis media pembelajaran yang dibutuhkan oleh sekolah-sekolah tersebut [6].

Tahapan kedua adalah penyusunan modul pelatihan. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, tim pengabdian mengembangkan modul pelatihan yang berfokus pada penggunaan perangkat lunak desain pembelajaran, aplikasi pembelajaran interaktif, dan platform digital lainnya yang relevan dengan konteks pendidikan di sekolah mitra [7]. Modul ini dirancang untuk memberikan pemahaman teoritis dan keterampilan praktis kepada mahasiswa dalam mengembangkan media pembelajaran yang efektif dan inovatif [8].

Tahapan ketiga adalah pelaksanaan pelatihan dan pendampingan. Pelatihan dilakukan dalam bentuk workshop intensif yang melibatkan mahasiswa peserta program. Selama workshop, peserta diberi kesempatan untuk mengembangkan media pembelajaran secara mandiri dengan bimbingan dari tim pengabdian [9].

Setelah workshop, mahasiswa diterjunkan ke lokasi Magang III dan KKN Terpadu untuk menerapkan hasil pelatihan mereka secara langsung di sekolah-sekolah mitra. Tim pengabdian memberikan pendampingan secara berkelanjutan selama mahasiswa berada di lokasi untuk memastikan implementasi teknologi berjalan dengan baik [10].

Tahapan keempat adalah evaluasi dan refleksi. Setelah pelaksanaan program di lapangan, dilakukan evaluasi untuk menilai efektivitas pelatihan dan pendampingan yang telah diberikan [11]. Evaluasi ini mencakup penilaian terhadap media pembelajaran yang dihasilkan oleh mahasiswa, tingkat kepuasan guru dan siswa di sekolah mitra, serta pencapaian tujuan program secara keseluruhan. Hasil evaluasi ini kemudian digunakan untuk melakukan refleksi dan perbaikan program di masa mendatang [12].

Dengan tahapan-tahapan ini, program pengabdian diharapkan dapat memberikan solusi yang efektif dan berkelanjutan dalam meningkatkan kemampuan mahasiswa dan kualitas pembelajaran di sekolah-sekolah mitra melalui pemanfaatan teknologi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Program pengabdian masyarakat ini berhasil mencapai tujuan utamanya, yaitu memperkuat kemampuan mahasiswa STIT Palapa Nusantara Lombok dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi. Selama pelaksanaan kegiatan, sejumlah hasil signifikan dicapai, yang dapat dilihat dari tiga aspek utama: peningkatan keterampilan teknologi mahasiswa, peningkatan kualitas media pembelajaran di sekolah mitra, dan dampak terhadap proses pembelajaran.

1. Peningkatan Keterampilan Teknologi Mahasiswa

Melalui pelatihan intensif dan pendampingan langsung, terjadi peningkatan signifikan dalam keterampilan mahasiswa dalam menggunakan perangkat lunak dan aplikasi yang relevan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi. Sebelum pelaksanaan program, hasil survei awal menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa hanya memiliki pengetahuan dasar mengenai teknologi pembelajaran, seperti penggunaan presentasi berbasis PowerPoint. Namun, setelah pelatihan, mahasiswa mampu mengembangkan berbagai bentuk media pembelajaran interaktif, termasuk video pembelajaran, aplikasi pembelajaran berbasis web,

dan infografis yang mendukung materi pembelajaran.

2. Peningkatan Kualitas Media Pembelajaran di Sekolah Mitra

Selain peningkatan keterampilan mahasiswa, program ini juga menghasilkan peningkatan kualitas media pembelajaran di sekolah mitra. Sebelum program dimulai, sekolah mitra umumnya menggunakan media pembelajaran konvensional seperti buku teks dan papan tulis. Dengan adanya pendampingan dari mahasiswa, sekolah-sekolah tersebut kini memiliki akses ke media pembelajaran yang lebih variatif dan interaktif, yang tidak hanya meningkatkan minat belajar siswa, tetapi juga memfasilitasi pemahaman mereka terhadap materi pelajaran.



Gambar 2. Program Pendampingan

Pencapaian hasil program ini menunjukkan bahwa pendampingan intensif dan pelatihan praktis merupakan strategi yang efektif dalam meningkatkan keterampilan teknologi mahasiswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Huang et al, yang menunjukkan bahwa program pelatihan yang terstruktur dan berkelanjutan mampu meningkatkan kompetensi teknologi mahasiswa Pendidikan [13]. Selain itu, hasil ini juga mendukung teori Vygotsky tentang pembelajaran berbasis konstruktivis, di mana interaksi antara mahasiswa dengan lingkungan yang mendukung (seperti pelatihan dan pendampingan) memungkinkan mereka untuk mencapai zona perkembangan proksimal dalam menguasai keterampilan baru [14].

Dalam konteks peningkatan kualitas media pembelajaran di sekolah mitra, program ini berhasil memenuhi kebutuhan mendesak untuk inovasi dalam metode pengajaran. Studi sebelumnya oleh Mei menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama dalam hal motivasi dan keterlibatan siswa [15]. Hasil pengabdian ini memperkuat temuan tersebut dengan menunjukkan bahwa pengembangan media yang tepat, didukung oleh pendampingan yang efektif, dapat memberikan dampak positif yang signifikan pada pengalaman belajar siswa [16].

Namun, meskipun hasil program ini sangat positif, beberapa tantangan tetap ada. Misalnya, beberapa

3. Dampak Terhadap Proses Pembelajaran

Hasil evaluasi di lapangan menunjukkan bahwa integrasi media pembelajaran berbasis teknologi yang dikembangkan oleh mahasiswa memiliki dampak positif terhadap proses pembelajaran di sekolah mitra. Berdasarkan wawancara dengan para guru, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi telah membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, terutama dalam konteks pembelajaran daring yang diimplementasikan di beberapa sekolah. Para guru juga melaporkan bahwa siswa lebih mudah memahami materi pelajaran ketika disajikan melalui media interaktif seperti video dan animasi.

mahasiswa dan guru masih menghadapi kendala teknis dalam penggunaan teknologi baru, seperti kurangnya akses ke perangkat yang memadai dan masalah konektivitas internet di daerah tertentu [17]. Hal ini menunjukkan perlunya dukungan infrastruktur yang lebih baik untuk memastikan keberlanjutan penggunaan teknologi dalam pembelajaran [18].

Secara keseluruhan, hasil dan pembahasan ini menunjukkan bahwa program pengabdian masyarakat ini tidak hanya berhasil dalam mencapai tujuannya tetapi juga memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan kualitas pendidikan di sekolah mitra. Keberhasilan ini menegaskan pentingnya kolaborasi antara institusi pendidikan tinggi dan sekolah-sekolah dalam memanfaatkan teknologi untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih [19].

Dengan hasil ini, diharapkan program serupa dapat terus dikembangkan dan ditingkatkan, sehingga dampak positifnya dapat dirasakan oleh lebih banyak institusi pendidikan, baik di Lombok maupun di wilayah lain di Indonesia.

KESIMPULAN

Program pendampingan yang dilaksanakan di STIT Palapa Nusantara Lombok berhasil mencapai tujuan utamanya, yaitu memperkuat kemampuan mahasiswa dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi. Melalui serangkaian kegiatan pelatihan, pendampingan, dan implementasi di sekolah mitra, mahasiswa menunjukkan peningkatan signifikan dalam

keterampilan teknologi, yang tercermin dalam hasil media pembelajaran interaktif yang mereka kembangkan. Selain itu, program ini juga berdampak positif pada kualitas pembelajaran di sekolah mitra, di mana penggunaan media berbasis teknologi berhasil meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Meskipun demikian, beberapa kendala teknis masih ditemukan, seperti keterbatasan infrastruktur teknologi di sekolah mitra dan variasi kemampuan awal mahasiswa. Namun, kendala-kendala ini dapat diatasi melalui pendekatan pendampingan yang lebih personal dan koordinasi yang baik dengan pihak sekolah. Program ini menunjukkan bahwa kolaborasi antara institusi pendidikan tinggi dan sekolah mitra dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi adalah strategi yang efektif dalam menghadapi tantangan pendidikan di era digital.

Dengan hasil yang positif ini, program pendampingan serupa diharapkan dapat terus dikembangkan dan diterapkan secara lebih luas, sehingga lebih banyak institusi pendidikan dan mahasiswa yang dapat memperoleh manfaatnya. Selain itu, dukungan berkelanjutan dalam bentuk pelatihan lanjutan dan peningkatan infrastruktur teknologi sangat diperlukan untuk memastikan keberlanjutan dan peningkatan kualitas pembelajaran berbasis teknologi di masa depan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam kesuksesan program pendampingan ini. Khususnya, kami sampaikan penghargaan dan terima kasih kepada STIT Palapa Nusantara, NTB, atas kerjasama yang baik dan dukungan yang telah diberikan. Terima kasih telah mengundang kami dari Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Institut Agama Islam Hamzanwadi NW Lombok Timur sebagai pemateri pendampingan dalam program ini.

Penghargaan setinggi-tingginya juga kami sampaikan kepada para dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan motivasi kepada mahasiswa selama proses pelaksanaan program. Ucapan terima kasih yang tulus juga kami haturkan kepada para mahasiswa peserta Magang III dan KKN Terpadu yang telah menunjukkan dedikasi dan kerja keras dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi.

Tak lupa, kami sampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada sekolah-sekolah mitra yang telah bersedia menjadi tempat pelaksanaan program ini. Dukungan dan kerja sama dari kepala sekolah, guru, serta seluruh staf sekolah sangat berarti dalam implementasi media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Akhirnya, kami berharap agar hasil dari program ini dapat memberikan manfaat yang nyata dan berkelanjutan bagi semua pihak yang terlibat, serta menjadi langkah awal dalam upaya meningkatkan

kualitas pendidikan berbasis teknologi di masa mendatang. Terima kasih.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ummah, N. H. (2023). Pemanfaatan Sosial Media Dalam Meningkatkan Efektivitas Dakwah Di Era Digital. *JMD: Jurnal Manajemen Dakwah*, 11(1), 151–169.
<https://doi.org/10.15408/jmd.v11i1.32914>
- [2] Armutcu, B., Tan, A., Amponsah, M., Parida, S., & Ramkissoon, H. (2023). Tourist behaviour: The role of digital marketing and social media. *Acta Psychologica*, 240, 104025.
<https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2023.104025>
- [3] Stolpe, K., & Hallström, J. (2024). Artificial intelligence literacy for technology education. *Computers and Education Open*, 6, 100159.
<https://doi.org/10.1016/j.caeo.2024.100159>
- [4] Davoodi, A. (2024). Digital echoes of heritage: Toward a culturally balanced pedagogy in technology-enhanced bilingual education. *Journal for Multicultural Education*, 18(1/2), 192–205.
<https://doi.org/10.1108/JME-10-2023-0107>
- [5] Mihas, P. (2023). Qualitative research methods: Approaches to qualitative data analysis. In *International Encyclopedia of Education (Fourth Edition)* (pp. 302–313). Elsevier.
<https://doi.org/10.1016/B978-0-12-818630-5.11029-2>
- [6] Santos, J., & Dano, E. (2024). Introduction to Systems Analysis. In *Encyclopedia of Sustainable Technologies* (pp. 1–17). Elsevier.
<https://doi.org/10.1016/B978-0-323-90386-8.00081-4>
- [7] Barrick, L. (2020). Interviews: In-Depth, Semistructured. In *International Encyclopedia of Human Geography* (pp. 403–408). Elsevier.
<https://doi.org/10.1016/B978-0-08-102295-5.10832-7>
- [8] Barrett, D., & Twycross, A. (2018). Data collection in qualitative research. *Evidence Based Nursing*, 21(3), 63–64. <https://doi.org/10.1136/eb-2018-102939>
- [9] Nasri, U., & Indinabila, Y. (2024). Community Engagement: Meningkatkan Kesadaran tentang Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Smartphone di Kalangan Siswa SMA NW Syaikh Zainuddin Anjani, Lombok Timur, NTB. *Jurnal Masyarakat Merdeka (JMM)*, 7(1), 39–48.
<https://doi.org/10.51213/jmm.v7i1.149>
- [10] Moser, A., & Korstjens, I. (2018). Series: Practical guidance to qualitative research. Part 3: Sampling, data collection and analysis. *European Journal of General Practice*, 24(1), 9–18.
<https://doi.org/10.1080/13814788.2017.1375091>
- [11] Nielsen, B. K., Nielsen, L. A., & Lasgaard, M. (2024). Loneliness in emerging adulthood: A qualitative study using cultural probes and in-depth interviews. *Current Research in Behavioral Sciences*, 7, 100154.
<https://doi.org/10.1016/j.crbeha.2024.100154>

- [12] Mersinas, K., Bada, M., & Furnell, S. (2024). Cybersecurity Behavior Change: A conceptualization of Ethical Principles for Behavioral Interventions. *Computers & Security*, 104025. <https://doi.org/10.1016/j.cose.2024.104025>
- [13] Huang, Y., Lin, M., & Liu, X. (2024). Digital media and interactive E-learning application in art teaching process based on big data platform. *Entertainment Computing*, 51, 100737. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2024.100737>
- [14] Jones, P. E. (2022). Vygotsky's machinery of the will. Or: Descartes in the dog house. *Language & Communication*, 86, 52-59. <https://doi.org/10.1016/j.langcom.2022.06.008>
- [15] Mei, C. (2024). Application of e-learning and new media teaching platform based on human computer interaction technology in civil and commercial law courses. *Entertainment Computing*, 50, 100677. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2024.100677>
- [16] Li, Z., Du, X., Zhao, Y., Tu, Y., Lev, B., & Gan, L. (2022). Lifecycle research of social media rumor refutation effectiveness based on machine learning and visualization technology. *Information Processing & Management*, 59(6), 103077. <https://doi.org/10.1016/j.ipm.2022.103077>
- [17] Henriques, S., Damásio, M. J., & Rosa, P. J. (2023). School-based interventions using media technologies to promote health behavior change and active learning about nutrition: A systematic literature review and meta-analysis. In *Active Learning for Digital Transformation in Healthcare Education, Training and Research* (pp. 113-145). Elsevier. <https://doi.org/10.1016/B978-0-443-15248-1.00014-X>
- [18] John, A., & Bates, S. (2024). Barriers and facilitators: The contrasting roles of media and technology in social-emotional learning. *Social and Emotional Learning: Research, Practice, and Policy*, 3, 100022. <https://doi.org/10.1016/j.sel.2023.100022>
- [19] Kellogg, D. (2021). How do Korean children learn to say no to adults? A Hallidayan sequel to Vygotsky's unfinished theory of emotions. *Learning, Culture and Social Interaction*, 31, 100565. <https://doi.org/10.1016/j.lcsi.2021.100565>