

**Naskah diterima;**  
26 September 2024;

**Disetujui;**  
20 Oktober 2024;

**Publikasi Online;**  
Desember 2024;

**Korespondensi Penulis:**  
Fadhlan Akbarullah  
[f.akbarullah11@gmail.com](mailto:f.akbarullah11@gmail.com)

## OPTIMALISASI TEKNOLOGI DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN INOVASI DAN KUALITAS PEMBELAJARAN SMK MULTAZAM DESA CINANGGELA

Fadhlan Akbarullah, Mia Okotoviani, Enna Siti Rohmah,  
Intan Nurhasanah, Dian Siti Aisah, Dia Anezi, Ginanjar Badar P.,  
Heri Setiawan, Bela Salsabila, Hilman Farhani

Kelompok 6 Kuliah Kerja Nyata, Universitas Islam Nusantara

Jl. Soekarno Hatta No. 530, Sekejati Kec. Buah Batu, Kota Bandung, Jawa Barat 40286

**Abstrak :** Tujuan pengabdian ini adalah untuk mengukur dan mengobservasi, sejauh mana tingkat pengaruh teknologi dalam pembelajaran di SMK Multazam Desa Cinanggela Kecamatan Pacet Kabupaten Bandung sebagai bukti pengabdian kuliah kerja nyata kelompok 6 Universitas Islam Nusantara. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif deskriptif. Siswa & siswi SMK Multazam memiliki motivasi belajar yang tergolong rendah disebabkan kurangnya media pembelajaran interaktif oleh pengajar, siswa & siswi terbiasa dengan pembelajaran yang monoton, media pembelajaran yang konvensional yang terpaku pada buku paket. Karena itu kami mahasiswa KKN Universitas Islam Nusantara mengadakan kegiatan seminar yang bertajuk "Meningkatkan Pembelajaran Melalui Inovasi Digital". Seminar ini bertujuan untuk memberi edukasi kepada siswa & siswi beserta guru pengajar SMK Multazam untuk bisa memanfaatkan teknologi digital seperti AI (Artificial intelligent) dengan baik dalam kegiatan pembelajaran sehingga kegiatan belajar mengajar dikelas bisa lebih mengasyikan dan mendorong motivasi belajar siswa secara signifikan.

**Kata kunci:** *Teknologi Digital, Inovasi Digital, Artificial intelligent, Pembelajaran Interaktif*

**Abstract:** The purpose of preparing this journal and Education and Technology, is to measure and observe the extent of the influence of technology in learning at SMK Multazam, Cinanggela Village, Pacet District, Bandung Regency as evidence of dedication to the real work lectures of Group 6 of Nusantara Islamic University. The research method used is a descriptive qualitative research method. Students of SMK Multazam have relatively low learning motivation due to the lack of interactive learning media by teachers, students and students are used to watching learning, conventional learning media which is focused on textbooks. That's why we, KKN students at Nusantara Islamic University, are holding a seminar entitled "Improving Learning Through Digital Innovation". This seminar aims to provide education to students and teachers at SMK Multazam to be able to make good use of digital technology such as AI (Artificial Intelligence) in learning activities so that teaching and learning activities in class can be more exciting and significantly encourage student learning motivation.

**Keywords:** *Digital Technology, Digital Inovation, Artificial intelligent, Interactive learning*

### Pendahuluan

Desa Cinanggela adalah sebuah desa yang terletak di wilayah yang masih menghadapi banyak tantangan dalam pengembangan pendidikan. Desa ini memiliki potensi besar untuk maju, namun saat ini sedang menghadapi berbagai kendala dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran.

Fasilitas teknologi di desa ini sangat terbatas. Sekolah-sekolah di Cinanggela tidak memiliki laboratorium komputer, ruang multimedia, atau perangkat digital lainnya. Kekurangan ini membuat siswa dan guru kesulitan dalam menggunakan teknologi untuk mendukung pembelajaran mereka. Tanpa fasilitas yang memadai, akses ke materi ajar digital dan sumber daya online menjadi

sangat terbatas, yang berdampak pada kualitas pendidikan.

Selain itu, akses internet di desa ini juga merupakan masalah besar. Koneksi internet yang tidak stabil dan terbatas menghambat siswa dan guru dalam mengakses informasi, materi pendidikan online, dan platform pembelajaran daring. Keterbatasan ini menyulitkan mereka untuk memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) secara optimal, yang semakin penting di era digital ini.

Metode pembelajaran di Desa Cinanggela masih sangat konvensional. Sekolah-sekolah di desa ini masih menggunakan cara-cara tradisional dengan materi cetak, tanpa adanya teknologi yang bisa membuat pembelajaran lebih interaktif dan

**Citation (APA Style):** Fadhlan Akbarullah, Mia Okotoviani, dkk (2024). *Optimalisasi Teknologi Digital untuk Meningkatkan Inovasi dan Kualitas Pembelajaran SMK Multazam Desa Cinanggela*. <https://ojs.idipri.or.id/index.php/ngabdimas/issue/view/49>

menarik. Kurangnya program pelatihan teknologi bagi siswa dan guru menghambat pengembangan keterampilan digital yang diperlukan di zaman sekarang.

Selain itu, kurikulum di desa ini belum menekankan pada pendidikan keterampilan teknologi. Tidak adanya materi yang memadai tentang literasi digital dan keterampilan komputer mengurangi kesiapan siswa untuk memasuki dunia kerja yang semakin bergantung pada teknologi.

Program dan inisiatif teknologi untuk pendidikan di Desa Cinanggela juga sangat minim. Tanpa adanya proyek atau dukungan khusus untuk integrasi teknologi dalam pendidikan, upaya untuk memodernisasi metode pengajaran dan pembelajaran menjadi terhambat.

Untuk mengatasi berbagai tantangan ini, maka diadakan seminar bertajuk “Meningkatkan Pembelajaran Melalui Inovasi Digital”. Seminar ini bertujuan untuk memberikan pemahaman tentang pentingnya teknologi dalam pendidikan, berbagi informasi mengenai inovasi terbaru dalam metode pengajaran, serta merancang strategi untuk meningkatkan fasilitas dan akses teknologi. Dengan melibatkan berbagai pemangku kepentingan, seminar ini diharapkan dapat menjadi langkah awal menuju perbaikan dan peningkatan kualitas pendidikan di Desa Cinanggela.

Tabel 1. Tabel Data Pendidikan

No	Uraian	Jumlah Guru	Jumlah Murid
1	PAUD	2	65
2	SD	16	320
3	SLTP	12	180
4	SLTA	4	50
Jumlah		34	615

Dalam permasalahan yang dihadapi dalam lembaga pendidikan (TK) Anak-anak usia 3-5 tahun belum tertib berpakaian dan memerlukan pendampingan orang tua. Beberapa orang tua kurang sadar akan peran mereka. Motivasi anak cenderung menurun pada hari Jumat, di mana fokus kegiatan hanya pada praktik sholat. Dalam Lembaga Pendidikan (SD) Menghadapi masalah kekurangan ruang kelas dan pembelajaran bahasa Inggris yang kurang optimal. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan waktu, materi, dan tenaga pengajar yang kurang kompeten. Fasilitas pendidikan yang terbatas juga menghambat proses belajar. Adapun

Lembaga Pendidikan (SMP dan SMK) Terdapat enam kelas (tiga untuk SMP dan tiga untuk SMK), dengan satu jurusan menjahit di SMK. Total 90 siswa di SMP dan 13 guru di SMK. Kegiatan belajar berlangsung dari Senin hingga Sabtu, dengan program PKL yang melibatkan mitra bisnis untuk siswa SMK.

Desa ini menghadapi berbagai tantangan dan permasalahan dalam sektor-sektor kehidupan masyarakatnya, termasuk dalam bidang pendidikan. Fokus utama dari pemanfaatan teknologi di instansi pendidikan di desa ini dapat dipahami dalam konteks berikut kondisi Teknologi di Instansi Pendidikan Desa Cinanggela :

#### 1. Keterbatasan Fasilitas Teknologi.

Infrastruktur Teknologi tidak adanya fasilitas teknologi modern seperti laboratorium komputer, ruang multimedia, atau akses internet yang memadai di lembaga-lembaga pendidikan di Desa Cinanggela. Keterbatasan infrastruktur teknologi ini berdampak pada kualitas proses pembelajaran yang berlangsung di sekolah-sekolah. Kurangnya peralatan teknologi, seperti komputer dan perangkat pembelajaran digital, membatasi kemampuan siswa dan guru untuk memanfaatkan teknologi dalam proses belajar mengajar. Tanpa adanya fasilitas ini, materi ajar dan sumber daya digital tidak dapat diakses secara optimal.

#### 2. Keterbatasan Akses Internet.

Desa Cinanggela menghadapi masalah terkait konektivitas internet yang terbatas atau tidak stabil. Hal ini berpengaruh pada penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam pendidikan. Koneksi internet yang kurang memadai menyulitkan akses ke sumber daya online, materi pendidikan digital, dan platform pembelajaran daring.

#### 3. Penggunaan Teknologi dalam Pengajaran.

Saat ini metode pengajaran di desa cinanggela masih bergantung pada cara konvensional, seperti pembelajaran tatap muka dengan materi cetak. Tanpa adanya teknologi yang mendukung, guru menghadapi tantangan dalam menghadirkan pembelajaran yang interaktif dan menarik bagi siswa. Tidak ada indikasi adanya program khusus untuk pelatihan teknologi informasi bagi siswa atau guru. Maka hal ini menghambat pengembangan keterampilan digital penting bagi siswa dan guru.

#### 4. Pendidikan Keterampilan Teknologi.

Pendidikan teknologi atau keterampilan digital mungkin belum menjadi fokus utama dalam kurikulum pendidikan di Desa Cinanggela. Pendidikan mengenai teknologi informasi, keterampilan komputer, dan literasi digital tidak tercakup secara memadai, yang mengurangi kesiapan siswa untuk memasuki dunia kerja yang semakin terhubung dengan teknologi.

#### 5. Program dan Inisiatif Teknologi

Di Desa Cinanggela tidak adanya proyek atau inisiatif khusus untuk pengembangan teknologi pendidikan. Tanpa adanya dukungan atau program khusus, inisiatif untuk integrasi teknologi dalam pendidikan mungkin tidak berkembang secara maksimal.

Dari latar belakang di atas bisa di rumuskan mengenai permasalahan di SMK Multazam adalah sebagai berikut :

- 1) Apa yang menjadi dasar teknologi digital penting dalam bidang pendidikan ?
- 2) Bagaimana optimalisasi penggunaan teknologi digital di SMK Multazam ?
- 3) Berapa jauh pemahaman guru dan siswa SMK Multazam mengenai platform teknologi digital?
- 4) Apa saja pengaruh yang didapat dari penggunaan teknologi digital dibidang Pendidikan?

Adapun tujuan dari seminar pendidikan dan teknologi ini agar bisa menganalisis alasan atau dasar di balik perlunya penerapan teknologi digital dalam proses pembelajaran, baik dari segi efektivitas, efisiensi, maupun relevansinya di era modern, menemukan langkah-langkah atau strategi yang bisa dilakukan untuk memaksimalkan penggunaan teknologi digital di SMK Multazam sehingga dapat meningkatkan mutu pembelajaran. Kemudian untuk mengevaluasi sejauh mana guru dan siswa SMK Multazam menguasai dan memahami penggunaan platform teknologi digital dalam pembelajaran dan menilai dampak atau perubahan yang dihasilkan dari penggunaan teknologi digital di bidang pendidikan, baik yang bersifat positif maupun tantangan yang mungkin muncul.

### Tinjauan Pustaka

Penelitian yang ditulis oleh kelompok kuliah kerja nyata kelompok 6 Desa Cinanggela

merupakan penelitian dilembaga pendidikan jenjang sekolah menengah kejuruan mengenai optimalisasi teknologi digital dalam pembelajaran yang mana penelitian ini akan dicoba dikaitkan dengan penelitian terdahulu sehingga akan didapatkan keterkaitan dengan penelitian kuliah kerja nyata ini. Adapun penelitian yang dimaksud adalah sebagai berikut :

Jurnal Sinestesia, vol.12, No.1, 2022 yang ditulis oleh Hasriadi, dengan judul :Metode Pembelajaran Inovatif di Era Digitalisaasi. Jurnal ini membahas bahwa di era digitalisasi ini menuntut adanya kreatifitas seorang guru dalam menciptakan atau menginovasi metode pembelajaran agar peserta didik dapat ikut aktif dalam kegiatan tersebut, dalam hal ini guru harus berperan aktif dalam penggunaan teknologi agar tidak dapat digantikan oleh perkembangan teknologiyang semakin pesat dan ada beberapa platform untuk media pembelajaran.[1]

*“The rapid development of the world of educational technology must be responded to with implementation that is right on target in responding to challenges. Technology, which today is very beneficial for all mankind, must always be used in a positive way. Equal distribution of educational technology facilities is the goal in serving educational needs. Developing the quality of human resources must also be considered because technology is not something that can be felt instantly to benefit, but you must be able to learn and understand technology.”* Mohamad Fadel Rhomadoni menekankan bahwa teknologi di era saat ini sangat memiliki manfaat yang besar, terlebih di sektor Pendidikan yang mana tentunya harus di selalu dipergunakan kearah yang positif, tetapi teknologi tidak bisa secara instan memberi manfaat, teknologi harus dipelajari dan di pahami.[2]

Jurnal Pendidikan Agama Islam yaitu Jurnal Ulul Albab yang ditulis oleh Ulfah dan Saeful Anwar tahun 2024, dengan judul :Inovasi Digital dalam Pendidikan Islam : Meningkatkan Kualitas Pembelajaran dan Keterlibatan Mahasiswa. Jurnal ini membahas mengenai kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah menghasilkan era baru dimana pengetahuan, teknologi dan pendidikan menjadi sebuah sistem yang tidak dapat terpisahkan karena adanya evolusi yang mengharuskan lembaga pendidikan harus mengadopsi teknologi dalam mewujudkan

manajemen pembelajara yang efektif.[3]

Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan, Vol 14, No.1, 2023 yang ditulis oleh Ahmad Saiful Rizal, dengan judul :Inovasi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Era Digital. Jurnal ini membahsa bahwa metode serta media pembelajaran yang bervariasi sangat mempengaruhi peningkatan hasil belajar siswa, apalagi dalam perkembangan era digitalisasi ini akan mempermudah untuk mengembangkan inovasi pembelajaran baik dalam berbasis game dan berbasis teknologi, melibatkan teknologi karena dengan teknologi informasi pengetahuan mudah untuk diakses.[4]

Abdul Sakti berpendapat bahwa “Penggunaan media digital sebagai sarana pembelajaran dapat memberikan kontribusipositif dalam meningkatkan karakter dan tanggung jawab siswa. Melalui media digital, siswa dapat mengembangkan keterampilan kolaborasi, komunikasi, kemandirian, disiplin, kesadaran etika digital, serta tanggung jawab dalam penggunaan teknologi.”[5]

Dari kajian pustaka yang dibahas maka penulis dapat menemukan titik persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang diteliti. Adapun titik persamaanya adalah penelitian terbaru ini memiliki persamaan dangan penelitian terdahulu yaitu sama-sama membahas mengenai optimalisasi teknologi digital dalam inovasi pembelajaran. Perbedaannya yaitu terletak pada pengaruh penggunaan teknologi digital. Penelitian ini difokuskan pada pengaruh positif dan negatif penggunaan teknologi digital dalam inovasi pembelajaran di jenjang SMK.

## Metode

Pengabdian ini dilakukan dengan Partisipasi Aktif Masyarakat. dengan langkah sebagai berikut;

Rincian Aktivitas kegiatan seminar

1. Observasi dan Survey
2. Perencanaan kegiatan seminar
3. Pelaksanaan seminar
4. Evaluasi akhir setelah seminar

Penjadwalan dan organisasi kegiatan.

Tema Seminar

“Meningkatkan Pembelajaran melalui Inovasi Digital”

Rangkaian Acara

1. Pembukaan : oleh mc, laporan ketua pelaksana, sambutan ketua kkn, kepala sekolah, kades;

2. Pembacaan cv moderator oleh mc
3. Pembacaan cv pemateri oleh moderator
4. Pemaparan seminar oleh pemateri
5. Sesi tanya jawab
6. Kesimpulan oleh moderator
7. Penutup dengan doa bersama

Peserta dan partisipan seminar;

1. Siswa
2. Guru
3. Mahasiswa
4. Kepala desa

Pelaksanaan Kegiatan Seminar Pendidikan Dan Teknologi

1. Rincian aktifitas yang dilakukan selama seminar.

Seminar yang berjudul “ Meningkatkan Pembelajaran Melalui Inovasi Digital” peserta terlibat dalam berbagai aktifitas yang mendalam dan inovatif. Seminar yang berdurasi kurang lebih 1 setengah jam ini juga menjelaskan manfaat dan tantangan teknologi bagi pembelajaran. Pengelolaan teknologi bagi pembelajaran tidak hanya berdampak pada tenaga pendidikan saja melainkan ke pada siswa-siswa sekolah. Selain itu,seminar ini menekankan pentingnya partisipasi aktif tenaga pendidikan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang berhasil secara berkelanjutan. Rincian Aktifitas yang dilakukan selama seminar yang berjudul” Meningkatkan Pembelajaran Melalui Inovasi Digital” mencangkup dua sesi utama,yaitu:

- a. Impact Teknologi AI yang di jelaskan oleh Ibu Siti Nur,S.ST.,M.Kom.

Ibu Siti Nur, S.ST.,M.Kom. memaparkan tentang Impact Teknologi AI yang bertujuan untuk meningkatkan partisipasi tenaga pendidik dalam kegiatan membangun pembelajaran di era digital, dengan memanfaatkan teknologi sebagai alat atau media pembelajaran yang digunakan lingkungan pendidik. Pemanfaatan teknologi ini meningkatkan akses pembelajaran yang lebih luas,ineraktif,dan personalia, teknologi ini juga pastinya ada keuntungan dan tantangan bagi

pembelajaran. Keuntungannya ialah pembelajaran dapat diakses dari mana saja dan juga pengalaman pembelajaran lebih menarik serta materi dapat disesuaikan dengan kenutuhan individu. Sedangkan untuk tantangannya ialah ketergantungan pada perangkat dan koneksi internet,serta kurangnya keterampilan digital dieberapa kalangan dan juga risiko terkait data pribadi Dan keamanan siber. Di era digital saat ini banyak juga akses yang mampu atau mirip dengan percakapan swsama manusia contohnya ChatGPT.

b. Menggunakan media sosial dengan bijak yang dijelaskan oleh Pak Saji Sonjaya S.H.,M.Hkes.

Pak Saji Sonjaya S.H.,M.Hkes memaparkan bagaimana sikap kita dalam menggunakan media sosial dengan bijak bertujuan untuk tidak mudah percaya dengan berita yang belum tentu benar adanya atu yangh di sebut dengan hoax. Dengan menggunakan alat media dengan bijak pembelajaran juga dapat berjalan dengan lancar karena dapat mudah mengakses infomasi atau materi yang bisa di cari oleh individu masing masing. Untuk kaum milenial sebagai pengguna dapat melakukan komunikasi lewat media sosial dengan satu sama lain. Kemudahan memperoleh dan menyebarkan informasi memungkinkan media sosial dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran di sekolah, seperti berkomunikasi, mengorganisir berbagai kegiatan, belajar secara berani/online, berbagi materi pelajaran, dan mengerjakan tugas sekolah. Media sosial dimanfaatkan sebagai media komunikasi yang relatif murah dan efisien. Selain manfaat positif, ada juga dampak negatif dari media sosial, misalnya terlupakannya bahasa formal. Bahasa yang sering digunakan dalam media sosial pada umumnya adalah bahasa informal yang santai dan tanpa batasan. Bahasa informal ini sering mengabaikan tata bahasa yang baku.Selain itu secara sengaja atau tidak orang bisa melihat konten pornografi. Tatkala menggunakan media sosial, kaum remaja dapat menerima tautan yang diarahkan ke situs pornografi atau iklan bernuansa pornografi. Kaum remaja kerap terbawa emosi atas berita yang disebarakan melalui media sosial, sehingga terlalu mudah dan cepat berbagi berita tanpa mengetahui kebenarannya. Mungkin saja sebenarnya berita itu beredar palsu, hoaks, mengandung kebencian, bernuansa SARA, atau menyebarkan pesan pribadi tanpa persetujuan pemilik/pengirimnya.

### 1. Penjadwalan kegiatan

Penjadwalan kegiatan untuk seminar Meningkatkan Pembelajaran Melalui Inovasi Digital adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Rundown Acara Seminar

Acara	Pelaksana	Durasi	Waktu	Tempat	Ket.	Deskripsi
Persiapan panitia	Seluruh panitia	60 menit	07.00. sd 08.00 WIB	SMK	Panitia	Briefing panitia dan persiapan pelaksanaan
Persiapan panitia dan penerarahan siswa	Siswa	30 menit	08.30 sd 09.00 WIB	SMK		Humas menjaga di satu. untuk mengarahkan siswa langsung menuju tempat kegiatan acara menjaga di depan pintu ruang kegiatan untuk absensi
pembukaan	MC	5 menit	09.00 sd 09.05 WIB	SMK		MC membuka kegiatan dan Pubdok mendokumentasikan
Sambutan	MC	20 menit	09.05 sd 09.25 WIB	SMK		1. Laporan ketua Pelaksana 2. Sambutan ketua KKN 3. Sambutan Kepala Sekolah 4. Sambutan Kepala Desa seklaigus membuka kegiatan
Persiaian seminar	MC	5 menit	09.25 sd 09.30 WIB	SMK	Mia & Nenes	MC jeda waktu melihat kondisi
pembacaan CV moderator	MC	5 menit	09.30 sd 09.35 WIB	SMK		MC membacakan CV moderator
pembacaan CV pematari	Moderator	5 menit	09.35 sd 09.40 WIB	SMK	Yaya	MC membacakan CV pematari
Pemaparan materi	Pematari	45 menit	09.40 sd 10.30 WIB	SMK	Aji Sojaya	Pematari menjelaskan tentang materinya
Sesi Tanya Jawab	Moderator	15 menit	10.30 sd 10.45 WIB	SMK	Yaya	Pendalaman materi dengan tanya jawab
Kesimpulan Seminar	Moderator	5 menit	10.45 sd 11.00 WIB	SMK		Moderator membacakan kesimpulan dari pemaparan seminar
Do'a dan Penutup	MC	5 menit	11.00 sd 11.05 WIB	SMK	Mia	menutup acara dengan do'a

### 2. Partisipasi audience pada kegiatan seminar

Seminar yang berjudul “Meningkatkan Pembelajaran melalui Inovasi Digital” merupakan sebuah platform yang menggabungkan keahlian dan semangat mahasiswa dengan antusiasme siswa SMK Multazam dalam pelaksanaan seminar tersebut. Dalam acara ini, mahasiswa berperan

sebagai panitia yang bertanggung jawab atas berbagai aspek teknis dan administratif, mulai dari perencanaan jadwal, pengaturan materi presentasi, hingga koordinasi dengan pembicara dan peserta. peranan mahasiswa dalam manajemen acara dan teknologi informasi menjadi kunci keberhasilan seminar ini. Sementara itu, siswa SMK Multazam tidak hanya sebagai peserta, tetapi juga sebagai bagian aktif dalam diskusi dan kegiatan seminar yang diadakan. Mereka mendapatkan kesempatan untuk mendalami bagaimana inovasi digital dapat diterapkan dalam konteks pembelajaran sehari-hari, serta berinteraksi langsung dengan para ahli di bidangnya. Keterlibatan siswa dalam seminar ini juga memberikan mereka pandangan praktis dan inspirasi untuk menerapkan teknologi digital dalam proses belajar mereka sendiri. Kolaborasi antara mahasiswa sebagai panitia dan siswa sebagai peserta menciptakan suasana yang interaktif dan produktif, memungkinkan transfer pengetahuan yang efektif dan membangun jembatan antara teori dan praktik dalam inovasi digital di pendidikan. Dengan partisipasi yang aktif dan peran yang saling melengkapi, seminar ini berhasil mencapai tujuan utamanya, yaitu meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi digital.

### Hasil dan Dampak

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital dalam kegiatan belajar dan mengajar memiliki keterlibatan yang sangat besar dalam meningkatkan motivasi serta antusiasme belajar siswa & siswi di SMK Multazam. Teknologi adalah sebuah perubahan dalam dunia pendidikan, sebuah evolusi dari cara konvensional ke metode yang lebih modern. Peran teknologi dalam kegiatan belajar mengajar memiliki manfaat untuk mengakses informasi yang lebih luas, interaktivitas pengguna dan personalisasi yang dapat disesuaikan oleh individu. Yusuf (2012), menyatakan bahwa “Teknologi pendidikan adalah proses sistematis yang membantu menyelesaikan banyak masalah terkait pengajaran.”

Setelah adanya seminar pendidikan dan teknologi ini, baik guru maupun siswa & siswi di SMK Multazam sudah mulai mengaplikasikan pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran, contohnya dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam materi rukun iman yang ke 3 mengenai nama lain dari Al-Quran yaitu Al-Huda yang artinya petunjuk, guru memerintahkan siswa dan siswi untuk mencari informasi dalam platform

apapun di jejaring internet mengenai ayat Al-Quran berkenaan dengan Al-Huda, Siswa & siswi di SMK Multazam sudah mulai memanfaatkan platform AI (Artificial intellegent) yaitu ChatGPT untuk menemukan informasi terkait dengan materi yang diberikan oleh guru SMK Multazam. “Penerapan dan Pentingnya Cyber Security” adalah materi kedua yang di bahas dalam seminar Pendidikan dan Teknologi ini. Topik yang dibawa adalah bagaimana kita bisa memproteksi diri dari serangan malware dan phishing dari berbagai media sosial dan jejaring internet. Karena dari hasil penelitian lanjutan yang kami peroleh masyarakat desa Cinanggela marak mendapatkan ancaman dan penipuan dari orang yang tidak bertanggung jawab. Maka dari itu pembahasan cyber security ini sangat penting di edukasikan khususnya pada kaula muda layaknya siswa & siswi SMK Multazam, agar nantinya bisa menyebarkan dan mengedukasi kembali kerabat, keluarga, teman hingga masyarakat desa Cinanggela.

Walaupun terbilang sukses untuk memberikan dampak positif bagi siswa & siswi SMK Multazam, ada beberapa evaluasi yang harus di cermati, berdasarkan penelitian kami, masih ada 10% siswa & siswi malah menjadi ketergantungan menggunakan platform AI (Artificial intellegent) untuk mencari dan mengambil informasi secara mentah, sehingga siswa & siswi menjadi ingin serba instan untuk mengerjakan tugas yang di berikan oleh guru. Hal ini patut di garis bawahi karena teknologi digital ada sejatinya untuk memberikan kemudahan dalam hal apapun tetapi harus didasari dengan literasi dan kesadaran diri dalam penggunaannya.



Gambar 1. Kegiatan seminar pendidikan dan teknologi

## Pembahasan

Kegiatan seminar yang sekaligus menjadi salah satu program kerja utama oleh mahasiswa kuliah kerja nyata kelompok 6 Universitas Islam Nusantara ini dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 21 Agustus 2024, mengusung tema “Meningkatkan Pembelajaran Melalui Inovasi Digital”. Kegiatan yang berlangsung selama kurang lebih 2 jam ini membawakan dua materi yaitu “Pengenalan platform AI (Artificial intelligent)” dan “Penerapan dan Pentingnya Cyber Security”. Selama kegiatan berlangsung diperoleh fakta bahwa siswa & siswi SMK Multazam memang kurang bisa mengeksplor materi-materi dan bahan ajar di berbagai platform digital. Pengenalan Artificial intelligent juga adalah hal yang baru untuk siswa & siswi SMK Multazam. Para siswa lebih sering menggunakan buku paket untuk pembelajaran sehari-hari di kelas, penggunaan media ajar berupa gawai seperti handphone dan laptop juga hampir jarang digunakan. SMK Multazam adalah salah satu lembaga pendidikan di desa Cinanggela yang memiliki siswa & siswi dengan motivasi dan antusiasme terhadap pembelajaran yang tergolong rendah karena metode dan media pembelajaran yang digunakan oleh para guru di SMK Multazam terlalu monoton sehingga kurang memberikan ketertarikan kepada siswa & siswi dalam kegiatan belajar.

Transisi penggunaan teknologi pada pendidikan di Indonesia meningkat setelah adanya pandemi COVID 19 di tahun 2020 silam. Penggunaan media digital dalam pendidikan benar-benar sangat diperlukan, sehingga dibutuhkan metode dan media pembelajaran yang relevan dengan memanfaatkan media pembelajaran digital. Pembahasan materi “Pengenalan AI (Artificial intelligent)” berupaya mengedukasi para siswa & siswi dan guru SMK Multazam untuk lebih memanfaatkan media digital untuk menggali informasi berupa materi dan bahan ajar dengan menggunakan platform AI (Artificial intelligent) yaitu ChatGPT, dengan mempraktekannya

Teknologi dalam pendidikan memiliki banyak manfaat seperti halnya yang disebutkan di atas yaitu untuk menyelesaikan berbagai masalah, pada kasus ini adalah terkait tentang kegiatan belajar mengajar, teknologi pada sektor pendidikan dapat membantu guru dalam mengembangkan metode dan media pembelajaran serta memiliki manfaat bagi siswa & siswi untuk mencari pengetahuan dan informasi lebih luas terkait materi yang dipelajari,

salah satunya lewat pemanfaatan platform AI (Artificial Intelligence) yakni ChatGPT. Peran guru dalam mengawasi penggunaan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar tidak kalah pentingnya, agar siswa & siswi bisa menggunakan media teknologi ke arah yang lebih bermanfaat dan positif serta meminimalisir kegiatan negatif yang akan timbul akibat pemanfaatan teknologi digital yang tidak sesuai.

Teknologi di era digitalisasi 4.0 ini merupakan suatu hal yang tidak dapat dipisahkan dari genggamannya masyarakat terlebih untuk para remaja. Dalam bidang Pendidikan juga teknologi memiliki peran penting khususnya dalam kegiatan belajar mengajar, berikut beberapa manfaat teknologi di bidang pendidikan antara lain :

1. Menambah detail informasi.

Teknologi memiliki manfaat untuk menambah informasi atau menyempurnakan penyampaian informasi yang tidak dapat diberikan dari buku atau media cetak yang lainnya.

2. Meningkatkan kemampuan belajar.

Dengan mengakses jejaring internet, kita bisa mendapatkan informasi terkini secara cepat di bandingkan dengan buku atau sumber tradisional lainnya, bahkan siswa & siswi dapat mengakses materi dengan mandiri tanpa didampingi oleh guru.

3. Mempermudah proses belajar.

Teknologi juga dapat dimanfaatkan untuk mempermudah proses belajar, sehingga kegiatan belajar tidak hanya aktif di kelas, tetapi juga aktif di mana saja dan kapan saja contohnya mengakses tugas melalui email atau platform diskusi online lainnya seperti Google Classroom dan Google Drive.

4. Memberikan materi yang lebih intensif dan interaktif

Dengan memanfaatkan media digital untuk memberikan materi secara interaktif bisa memacu motivasi antusiasme siswa & siswi dalam proses penyampaian materi dengan media pembelajaran yang asyik dan menyenangkan, seperti video pembelajaran.

5. Meningkatkan minat belajar

Di era digitalisasi 4.0 ini seringkali teknologi menjadi sesuatu hal yang sangat diminati oleh para siswa & siswi karena bisa memberikan kemudahan dalam mengakses seluruh informasi mengenai

materi pembelajaran sehingga mendapatkan pengalaman belajar yang lebih dalam dan tidak monoton

Daribeberapa manfaat di atas dapat ditarik intisari bahwasanya media digital dalam sector pendidikan memiliki manfaat yang sangat signifikan kepada guru maupun siswa & siswi. Namun teknologi bagaikan pisau bermata dua. Penyalahgunaan teknologi dalam bidang pendidikan adalah hal yang sangat fatal, sehingga jika kurangnya pengawasan dari sebuah instansi pendidikan dalam penggunaan teknologi oleh siswa & siswi akan berdampak buruk. Contoh sedehernanya adalah bentuk plagiarisme yang dilakukan oleh siswa & siswi dalam kasus penggunaan platform ChatGPT yang jika tidak diawasi maka siswa dan siswi akan seandainya menyalin semua informasi yang ada tanpa melakukan literasi dan paraphrase terlebih dahulu. Hal buruk lainnya adalah adanya kecanduan bagi seorang guru dan siswa dalam hal penggunaan teknologi kala melakukan atau mengerjakan tugas dan pekerjaan sehingga tidak terjadinya interaksi antara guru dan siswa disaat kegiatan belajar mengajar. Maka untuk mengatasi hal tersebut perlu adanya etika penggunaan teknologi di bidang pendidikan yaitu perlunya kesadaran diri untuk meningkatkan literasi dalam penggunaan teknologi, agar informasi yang diterima bisa diolah dengan hati-hati dan diperhatikan penggunaannya



Gambar 3. Foto bersama panitia seminar dengan siswa/i SMK Multazam

### Daftar Pustaka

- 1,2,11-20,3,21,4-101. [2] Rhomadoni MF, Jadid UN. *Application of Educational Technology in Management Context : Opportunities and*. 2024;02(01):1275-1279.
2. Ali Akbar, Abdul Wahid, Syamsul Bahri, Ahlun Ansar, Askar Nur. *Penerapan Sistem Teknologi Pembelajaran dalam Pendidikan Nasional*. Al-Ubudiyah J Pendidik dan Stud Islam. 2023;4(1):119-130. doi:10.55623/au.v4i1.201
3. [5] Sakti A. *Meningkatkan Pembelajaran Melalui Teknologi Digital*. J Penelit Rumpun Ilmu Tek. 2023;2(2):212-219. <https://doi.org/10.55606/juprit.v2i2.2025>
4. [3] Ulfah U. *Inovasi Digital dalam Pendidikan Islam : Meningkatkan Kualitas Pembelajaran dan Keterlibatan Mahasiswa*. Published online 2024.
5. Lestari DI, Kurnia H. *Implementasi Model Pembelajaran Inovatif Untuk Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru Di Era Digital*. JPG J Pendidik Guru. 2023;4(3):205-222.
6. Patmasari L, Hidayati D, Ndari W, Sardi C. *Digitalisasi Pembelajaran Yang Berpusat Pada Siswa Di Smk Pusat Keunggulan*. J Ilm Mandala Educ. 2023;9(1):1-7. doi:10.58258/jime.v9i1.3729
7. Rista Maharani R, Dwi Saputri Y. *Analisis Peran dan Pengaruh Teknologi dalam Dunia Pendidikan*. 2024;2(3):83-90. <https://doi.org/10.61132/morfologi.v2i3.614>
8. Akanbi Yusuf M, Abubakar A, Yunusa, Sulaiman KA, Adeyemi IO. *Influence of Psychosocial Characteristics on Social Media Usage among Continuing Education Learners (Cels) in Kwara State University, Malete, Nigeria*. Indones J Curric Educ Technol Stud. 2022;10(2):86-100. doi:10.15294/ijcets.v10i2.58566
9. Utomo FTS. *Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital Di Sekolah Dasar*. 2023;08(September):1-14. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK558907/>
10. Lubis S. *Inovasi Pembelajaran Berbasis Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. J Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidik. 2022;2(12):1121-1126. doi:10.17977/um065v2i122022p1121-1126
11. Westra, Ketut I. *Inovasi Pembelajaran Berbasis Digital*. Inov Pembelajaran Berbasis Digital. 2022; (Prospek I):18-19.
12. [4] Saiful Rizal A. *Inovasi Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Era Digital*. Attanwir J Keislam dan Pendidik. 2023;14(1):11-28. doi:10.53915/jurnalkeislamandanpendidikan.v14i1.329
13. Nana, Surahman E. *Pengembangan Inovasi Pembelajaran Digital Menggunakan Model Blended POE2WE di Era Revolusi Industri 4.0*. Pros SNFA (Seminar Nas Fis dan Apl. 2019;4:82. doi:10.20961/prosidingsnfa.v4i0.35915
14. Agustian N, Salsabila UH. *Peran Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran*. Islamika. 2021;3(1):123-133. doi:10.36088/islamika.v3i1.1047
15. Wahyudi D, Prihatin T. *Teaching Digital Citizenship for Vocational Students through "Netizen" Application: its Urgency and Effectiveness*. Indones J Curric Educ

- Technol Stud. 2022;10(2):110-118. doi:10.15294/ijcets.v10i2.61101
16. Larasati D, Haryono H. The Effectiveness of Google Classroom in the Flipped Class-room Model for English Subjects in Vocational School. *Indones J Curric Educ Technol Stud.* 2022;10(1):25-35. doi:10.15294/ijcets.v10i1.54802
  17. Suksesi S, Subkhan E. The Management Process of the Emergency Curriculum and Its Influential Factors: Insight from the Field. *Indones J Curric Educ Technol Stud.* 2022;10(1):45-56. doi:10.15294/ijcets.v10i1.56103
  18. Arif M, Saro'i M, Asfahani, Mariana, Arifudin O. Challenges and Opportunities in Islamic Learning Innovation in the Digital Era. *Glob Educ J.* 2024;2(1):78-80. <https://journal.civiliza.org/index.php/gej>
  19. Sundari E. Transformasi Pembelajaran Di Era Digital: Mengintegrasikan Teknologi Dalam Pendidikan Modern. *Cendekia Pendidik.* 2024;3(6):101-112.
  20. Putra BAWP. Transformasi Pembelajaran Di Era Digital: Mengintegrasikan Teknologi Dalam Pendidikan Modern. Published online 2016:1-23.
  21. [1] Hasriadi H. Metode Pembelajaran Inovatif di Era Digitalisasi. *J Sinestesia.* 2022;12(1):136-151. <https://sinestesia.pustaka.my.id/journal/article/view/161>