

**PELATIHAN PEMANFAATAN APLIKASI TEKNOLOGI SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN DIGITAL BAGI GURU SEKOLAH MENENGAH KABUPATEN
MUARO JAMBI**

**TRAINING ON THE UTILIZATION OF TECHNOLOGY APPLICATIONS AS DIGITAL
LEARNING MEDIA FOR SECONDARY SCHOOL TEACHERS IN MUARO JAMBI
REGENCY**

**Dedy Kurniawan¹, Hidayati Hidayati^{2*}, Tubagus Zam Zam Al Arif³, Delita Sartika⁴,
Reli Handayani⁵**

^{1,2,3,4,5} Universitas Jambi, Jambi, Indonesia

*corresponding author e-mail: hidayati@unja.ac.id

Abstrak: Pesatnya perkembangan dan kemajuan teknologi saat ini berdampak pada peningkatan jumlah pengguna *information and communication technology* (ICT). Perkembangan teknologi tersebut melahirkan berbagai macam aplikasi yang dapat dimanfaatkan dalam konteks pembelajaran. Namun, perkembangan teknologi tersebut tidak dibarengi dengan peningkatan kompetensi guru dalam mengintegrasikan teknologi terhadap pembelajaran. Kondisi ini disebabkan karena guru kurang termotivasi dan tidak mendapatkan pengetahuan serta skills yang cukup untuk memanfaatkan aplikasi-aplikasi pembelajaran tersebut. Kegiatan pelatihan yang dilaksanakan ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan Aplikasi Teknologi sebagai media pembelajaran digital sekaligus menghasilkan artikel ilmiah sebagai hasil dari pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan. Pelatihan ini dilaksanakan secara tatap muka di sekolah menengah negeri di Kabupaten Muaro Jambi dengan agenda dan materi yang telah disiapkan oleh tim pengabdian. Jumlah peserta yang hadir dalam pelatihan ini sebanyak 50 orang guru yang berasal dari 4 sekolah berbeda yang berada di sekitar tempat pelaksanaan kegiatan. Materi pelatihan berupa praktik penggunaan aplikasi pembelajaran yaitu H5P. Hasilnya yaitu adanya peningkatan keterampilan peserta dalam mengembangkan media pembelajaran digital.

Kata kunci: *Aplikasi Pembelajaran; Guru; ICT; Media Pembelajaran; Teknologi*

Abstract: *The rapid development and advancement of technology today has impacted the increasing number of information and communication technology (ICT) users. This technological development has given birth to various applications that can be utilized in the context of learning. However, this technological development is not accompanied by an improvement in teachers' competence in integrating technology into learning. This condition occurs because teachers lack motivation and do not receive sufficient knowledge and skills to utilize these learning applications. The training activities carried out aim to improve teachers' competence in utilizing Technology Applications as digital learning media while producing scientific articles as a result of the community service conducted. This training was conducted face-to-face at a state high school in Muaro Jambi Regency with an agenda and materials prepared by the service team. The number of participants attending this training was 50 teachers from 4 different schools located around the activity venue. The training material consisted of practical use of learning applications, namely H5P. The result was an improvement in participants' skills in developing digital learning media.*

Keywords: *Learning application; teacher; ICT; Learning media; technology*

Article History:

Received	Revised	Published
22 Mei 2025	10 Juli 2025	15 Juli 2025

Pendahuluan

Perkembangan *Information and Communication Technology* (ICT) begitu pesat beberapa tahun belakangan ini. ICT sendiri didefinisikan sebagai bentuk dari teknologi yang digunakan untuk menciptakan, membuat, menampilkan, menyimpan, memanipulasi, dan bertukar informasi. (Meleisea, 2007). ICT secara khusus diartikan sebagai computer-based technologies seperti desktop, laptops, tablets, smartphone, software, dan internet-based technologies termasuk email, website, social media (Davies dan Hower, 2009). Perkembangan ICT yang begitu pesat saat ini telah berdampak pada meningkatnya jumlah pengguna perangkat mobile teknologi. Pengembangan ICT tersebut melahirkan berbagai macam aplikasi yang dapat digunakan pada perangkat mobile teknologi seperti smartphone, mobilephone, gadget, tablet, dan gawai, sehingga muncul istilah mobile learning (m-learning).

Mobile learning didefinisikan sebagai bentuk pembelajaran berbasis internet menggunakan perangkat mobile termasuk mobilephone, smartphone, gadget, dan gawai (Wang, Wu & Wang, 2009). M-learning sangat bermanfaat dalam pendidikan, seperti collaborative learning, independent learning, dan lifelong learning (Hine, Rentoul, & Specht, 2004; Bull & Reid, 2004; Attewell & Savill-Smith, 2004). Menurut laporan lembaga riset digital marketing (e-marketer), jumlah pengguna perangkat mobile teknologi (smartphone, mobilephone, tablet, gadget, atau gawai) terus meningkat setiap tahunnya di Indonesia. Pada tahun 2018, jumlah pengguna perangkat mobile di Indonesia berjumlah 83,5 juta, dan terus meningkat hingga 92 juta jiwa di tahun 2019. Hasil ini mendudukkan Indonesia menjadi negara ke empat terbesar di dunia dalam hal jumlah pengguna aktif perangkat mobile teknologi.

Seharusnya peningkatan jumlah pengguna ini diiringi dengan pelatihan dan edukasi tentang penggunaan perangkat mobile teknologi tersebut. Namun sayangnya jumlah edukasi ini belum cukup banyak. Hal ini terbukti dari peningkatan jumlah kasus yang berkaitan dengan penyalahgunaan perangkat mobile teknologi. Sebagai contoh yaitu masih terdapat banyak kasus kepemilikan konten pornografi di dalam perangkat mobile teknologi. Kemudian, kasus pengeroyokan sesama siswi yang bersumber saling ejek di media sosial di SMAN 3 Pematang siantar pada tahun 2015. Selain itu, siswa lebih banyak menghabiskan waktu mereka dalam menggunakan perangkat mobile teknologi untuk tujuan umum dan hiburan semata, dibandingkan untuk tujuan pembelajaran (Al Arif, 2019). Menyikapi begitu banyaknya kasus penyalahgunaan perangkat mobile teknologi, tim pengabdian memandang perlu adanya pelatihan penggunaan perangkat mobile teknologi untuk tujuan pembelajaran. Pada tahun 2021 ini, tim pengabdian akan memberikan pelatihan ini pada guru sekolah menengah di Kota Jambi. Pelatihan ini bertujuan untuk melatih guru menggunakan perangkat teknologi berbasis mobile teknologi dalam pembelajaran.

Alasan perlunya dilakukan pelatihan ini yaitu; pertama adalah menghadapi tantangan pendidikan abad 21 yang ditandai dengan pesatnya penggunaan ICT dalam bidang pendidikan, maka tim memandang perlu adanya pelatihan ini. Guru-guru wajib dibekali dengan keterampilan menggunakan teknologi berbasis mobile teknologi dalam mengelola pembelajaran abad 21. Alasan kedua adalah perlu adanya pembaharuan dalam metode mengajar dari pembelajaran konvensional menuju pembelajaran digital, khususnya pembelajaran online yang sedang terjadi saat ini. Metode mengajar yang disisipi dengan penerapan teknologi berdasarkan beberapa hasil penelitian dianggap mampu menjadikan proses belajar mengajar lebih menarik dan

interaktif. Pelatihan ini ditujukan pada guru-guru sekolah menengah di Kabupaten Muaro Jambi. Setelah pelatihan ini diharapkan guru-guru mampu mengaplikasikan perangkat aplikasi teknologi di kelas baik secara online maupun offline, dimana untuk melaksanakan hasil pelatihan ini para siswa juga akan menggunakan perangkat teknologi mereka. Namun karena siswa sekolah menengah diasumsikan telah memiliki perangkat teknologi pribadi, maka pelatihan ini hanya ditujukan untuk guru sekolah menengah.

Berdasarkan latar belakang diatas, tim pengabdian mengidentifikasi beberapa permasalahan. Permasalahan pertama adalah tantangan yang dihadapi guru untuk menguasai keterampilan yang dibutuhkan dalam bidang pendidikan di abad 21 khususnya keterampilan dalam menggunakan teknologi berbasis mobile learning dalam pembelajaran. Permasalahan kedua adalah tantangan yang dihadapi guru untuk menemukan dan mengembangkan proses belajar mengajar yang menarik dan interaktif. Berdasarkan uraian tersebut, maka tim pengabdian memandang perlu untuk melakukan kegiatan pelatihan pemanfaatan aplikasi teknologi sebagai media pembelajaran digital bagi guru sekolah menengah kabupaten Muaro Jambi.

Metode

Kegiatan pengabdian ini mengadopsi bentuk pelatihan pemanfaatan aplikasi teknologi bagi guru-guru di Kabupaten Muaro Jambi. Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan di SMPN 46 Muaro Jambi pada tanggal 12 Agustus 2023. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dihadiri oleh guru-guru dari 4 sekolah yang berbeda yang berlokasi disekitar tempat pelaksanaan kegiatan pengabdian yaitu; SMPN 46 Muaro Jambi selaku tuan rumah tempat kegiatan pengabdian berlangsung, MA Raudhatul Muhajirin, MTs Raudhatul Muhajirin, dan MI Raudhatul Muhajirin. Para guru diberikan pembimbingan atau tutorial memanfaatkan aplikasi teknologi dalam pembelajaran yaitu; H5P. Kegiatan pengabdian ini dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Tahap persiapan; Menentukan tempat pengabdian dengan menghubungi Kepala SMPN 46 Muaro Jambi, melakukan survey lokasi tempat pelaksanaan kegiatan pengabdian, dan menyusun rundown acara kegiatan pengabdian kepada masyarakat.
- 2) Tahap pelaksanaan; Tahap pelaksanaan dilakukan pada tanggal 12 Agustus 2023. Tim pengabdian memberikan pemaparan materi tentang pemanfaatan aplikasi H5P untuk membuat media pembelajaran guna menunjang pembelajaran di dalam dan diluar kelas.

Tabel 1: Rundown Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

No	Waktu Acara	Materi
1	08:00-09:00	Registrasi Peserta Tim Pengabdian
2	09:00-09:15	Opening Meeting SMPN 46 Ma. Jambi dan Tim Pengabdian
3	09:15-12:00	Media Pembelajaran/Tb. Zam Zam Al Arif
4	12:00-13:00	Ishoma
5	13:00-16:00	Penggunaan Aplikasi H5P/Dedy Kurniawan

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pelatihan pemanfaatan aplikasi teknologi dalam pembelajaran ini ditujukan untuk guru guru sekolah yang berada di Kecamatan Sungai Gelam, Kabupaten Muaro Jambi.

Pelaksanaan kegiatan bertempat di SMPN 46 Muaro Jambi. Terdapat 4 sekolah yang berlokasi di sekitar desa Tangkit Baru, Kecamatan Sungai Gelam, Kabupaten Muaro Jambi yaitu; SMPN 46 Muaro Jambi, MA Raudhatul Muhajirin, MTs Raudhatul Muhajirin, dan MI Raudhatul Muhajirin. Peserta guru yang di jadikan sasaran berjumlah 50 orang yang mengampu mata pelajaran yang berbeda-beda.

Gambar 1. Opening Meeting Pengabdian Kepada Masyarakat



Output yang dihasilkan dari kegiatan pengabdian pada masyarakat ini adalah sebagai berikut:

- 1) Para guru diberikan penjelasan manfaat penggunaan aplikasi teknologi dalam pembelajaran. Kemudian kegiatan pengabdian ini juga sebagai kegiatan diskusi dan sharing dari pengalaman-pengalaman guru di sekolah atas penggunaan aplikasi teknologi dalam pembelajaran.
- 2) Para guru mendapat penjelasan penggunaan aplikasi H5P untuk membuat media pembelajaran digital yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran baik secara daring maupun luring.
- 3) Para guru melakukan praktik penerapan aplikasi H5P sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

Sedangkan outcome yang didapatkan dari kegiatan pengabdian ini yaitu:

- 1) Dengan adanya kegiatan pelatihan pemanfaatan aplikasi teknologi dalam pembelajaran ini diharapkan para guru dapat meningkatkan kompetensi dan keterampilan penggunaan ICT dalam pembelajaran. Selain itu, para guru juga diharapkan mampu mengimplementasikan beberapa aplikasi pembelajaran interaktif yang telah dipraktikkan dalam pembelajaran di kelas baik secara daring maupun luring.
- 2) Mempromosikan Universitas Jambi agar semakin dikenal oleh para guru sebagai universitas yang peduli dan mampu mencari solusi terhadap kendala dan tantangan pembelajaran abad 21.

Gambar 3. Sesi Foto Bersama Setelah Kegiatan Pelatihan



Hasil pelatihan menunjukkan bahwa peserta secara umum antusias dengan kegiatan pelatihan, terutama saat mempraktikkan penggunaan aplikasi pembelajaran H5P. Peserta terlihat termotivasi untuk memanfaatkan aplikasi pembelajaran tersebut. Ditambah lagi saat simulasi penggunaan aplikasi H5P dalam pembelajaran para peserta semakin termotivasi untuk menggunakan aplikasi tersebut dalam pembelajaran kepada siswa. Kondisi ini menjadi pemicu peserta pelatihan untuk mengikuti pelatihan dengan semangat dan konsisten, ditambah dengan peran pimpinan, dalam hal ini kepala sekolah, yang sejak awal kegiatan sudah berkontribusi untuk membantu tim pengabdian menjaga komitmen peserta pelatihan, sehingga dapat berjalan dengan lancar.

Gambar 3. Hasil Survey terhadap Pelaksanaan Kegiatan



Berikan penilaian Bapak/Ibu terhadap Pelatihan Ini

Kategori	Nilai Rata-rata
Manfaat	4.6
Daya Tarik	4.2
Alokasi Waktu	4
Metode Penyajian	4.1
Alat Peraga	4
Kemudahan	3.8

[illegible]

1613



Kesimpulan

Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pelatihan pemanfaatan aplikasi teknologi kepada guru agar mampu memanfaatkan perangkat teknologi dalam pembelajaran di kelas baik secara luring maupun daring. Selain itu, guru diharapkan mampu memberikan instruksi dan mengarahkan siswa untuk aktif dalam pembelajaran berbasis teknologi. Kegiatan pengabdian ini telah dilakukan secara tatap muka di SMPN 46 Muaro Jambi yang dihadiri oleh 50 orang guru dari 4 sekolah (SMPN 46 Muaro Jambi, MA Raudhatul Muhajirin, MTs Raudhatul Muhajirin, dan MI Raudhatul Muhajirin) pada tanggal 12 Agustus 2023.

Hasil kegiatan pengabdian ini nantinya dapat bermanfaat bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan mengintegrasikan aplikasi teknologi. Selain itu, hasil pengabdian ini dapat menambah referensi dan khasanah keilmuan terhadap penggunaan aplikasi teknologi dalam pembelajaran. Selanjutnya, akademisi lainnya dapat melakukan kegiatan pengabdian terhadap topik pengabdian yang masih berkaitan dengan pemanfaatan ICT dalam pembelajaran.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi yang telah mendanai kegiatan pengabdian ini. Selanjutnya, ucapan terimakasih disampaikan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian yang telah mendukung penuh terlaksananya kegiatan ini.

Referensi

- Al Emran, M., & Shaalan, K. (2014). E-podium technology: a medium of managing knowledge at Al Buraimi University College via M-learning. In BCS international IT conference.
- Alzaza, N. S., & Yaakub, A. R. (2011). Students' awareness and requirements of mobile learning services in the higher education environment. *American Journal of Economics and Business Administration*, 3(1), 95.

- Astuti, Dwi Irni Agusti, Dasmo, dan Ria, A.S. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan Menggunakan Aplikasi APPYPIE di SMK Bina Mandiri Depok. Jurnal Unimed Volume 24 No. 2, April - Juni 2018 p-ISSN: 0852-2715 | e-ISSN: 2502-7220 <http://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jpkm/article/view/10525> retrieved on 4 February 2020
- Attewell, J., & Savill-Smith, C. (2004). Mobile learning and social inclusion: Focusing on learners and learning. In J. Attewell & C. Savill-Smith (Eds.), *Learning with mobile devices: Research and development* (pp. 3–11). London, UK: Learning Skills and Development Agency.
- Bull, S., & Reid, E. (2004). Individualised revision material for use on a handheld computer. In J. Attewell & C. Savill-Smith (Eds.), *Learning with mobile devices: Research and development* (pp. 35–42). London, UK: Learning Skills and Development Agency.
- Davies, G., & Hewer, S. (2009). Introduction to New Technologies and How They Can Contribute to Language Learning and Teaching. Module 1.1. in G Davies (Ed.), *Information and Communication Technology for Language Teachers (ICT4LT)*. Slough: Thames Valley University.
- Hine, N., Rentoul, R., & Specht, M. (2004). Collaboration and roles in remote field trips. In J. Attewell & C. Savill-Smith (Eds.), *Learning with mobile devices: Research and development* (pp. 69–72). London, UK: Learning Skills and Development Agency.
- Homan, S., & Wood, K. (2003). Taming the mega-lecture: wireless quizzing. *Syllabus Magazine*, Oct 7-8. Matias, A., & Wolf, D. F. (2013). Engaging students in online courses through the use of mobile technology. *Cutting-edge Technologies in Higher Education*, 6, 115-142.
- Mcconatha, D., Praul, M., & Lynch, M. J. (2008). Mobile learning in higher education: an empirical assessment of a new educational tool. *Online Submission*, 7(3).
- Meleisea, E. (2007). *The UNESCO ICT in Education Program*. Bangkok, Thailand: United Nations, Education, Scientific, and Cultural Organization.
- Mirski, P. J., & Abfalter, D. (2004). Knowledge enhancement on site-guests' attitudes towards mlearning. In *Proceeding of the information and communication technologies in tourism 2004, 11th ENTER international conference in Cairo, (ICC'04), Cairo, Egypt* (pp. 592-600).
- Munir. 2017. *Pembelajaran Digital*. Alfabeta : Bandung
- Mobile Assisted Language Learning (2017), Lorena Turc. <https://rate.org.ro/blog2.php/1/mobile-assisted-language-learning-mall> retrieved on 4 february 2020
- Yi-Shun Wang, Ming-Cheng Wu, & Hsiu-Yuan Wang. (2009). Investigating The Determinants and Age and Gender Differences in the Acceptance of Mobile Learning. *British Journal of Educational Technology*, 40(1), 92-118.