

**PENGUATAN PEMBELAJARAN INTERAKTIF MELALUI WORKSHOP
IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI PADA
GURU SMA NEGERI 2 NARMADA**

Dinda Juliana Novita¹, Rosa Yuniarti², Jepri Utomo³

^{1,2,3}Pendidikan Sosiologi FKIP Universitas Mataram

¹dindanovita397@gmail.com, ²rosayuniarti02@gmail.com,

³jepriutomo@staff.unram.ac.id

ABSTRACT

This study explores the implementation of technology-based learning media as an innovative approach in the educational process at SMA 2 Narmada. Following the Kampus Merdeka initiative launched by the Minister of Education and Culture, the study identifies challenges faced by teachers in integrating digital technology into their teaching practices. A one-day workshop was conducted to enhance teachers' knowledge and skills in utilizing various educational tools and platforms. The workshop aimed to create a more engaging learning environment, ultimately improving student motivation and academic performance. Results indicate that increased confidence in using technology among educators leads to more interactive and effective teaching methods.

Keywords: *Kampus Merdeka, technology-based learning, teacher training, SMA 2 Narmada, innovative education, student engagement.*

ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji implementasi media pembelajaran berbasis teknologi sebagai pendekatan inovatif dalam proses pendidikan di SMA 2 Narmada. Mengikuti inisiatif Kampus Merdeka yang diluncurkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, penelitian ini mengidentifikasi tantangan yang dihadapi guru dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam praktik pengajaran mereka. Sebuah lokakarya satu hari diadakan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam memanfaatkan berbagai alat dan platform pendidikan. Lokakarya tersebut bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik, yang pada akhirnya meningkatkan motivasi dan prestasi akademik siswa. Hasil menunjukkan bahwa peningkatan kepercayaan diri guru dalam menggunakan teknologi menghasilkan metode pengajaran yang lebih interaktif dan efektif.

Kata Kunci: *Kampus Merdeka, pembelajaran berbasis teknologi, pelatihan guru, SMA 2 Narmada, pendidikan inovatif, keterlibatan siswa.*

A. Pendahuluan

Kampus Merdeka adalah inisiatif transformasional yang diperkenalkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Nadiem Makarim, yang bertujuan untuk merombak paradigma pendidikan tinggi di Indonesia. Kebijakan ini menawarkan kebebasan yang lebih besar kepada mahasiswa dalam memilih jalur pendidikan mereka, memungkinkan mereka untuk belajar di luar program studi utama selama tiga semester. Melalui kebijakan ini, mahasiswa didorong untuk mengembangkan potensi diri di berbagai bidang, baik akademis maupun non-akademis, serta menghadapi kompleksitas tantangan yang muncul di era globalisasi dan berkembangnya teknologi informasi (Leuwol et al., 2020; Muhsin, 2021; Wijayanto, 2021).

Seiring dengan kebijakan Kampus Merdeka, pemanfaatan teknologi dalam pendidikan menjadi lebih penting dari sebelumnya. Sekolah dan lembaga pendidikan diharapkan untuk beradaptasi dengan perkembangan ini, terutama dalam

hal integrasi media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat meningkatkan interaksi, keterlibatan, dan kreativitas siswa. Dalam konteks ini, SMA 2 Narmada menghadapi tantangan besar. Banyak guru yang mengalami kesulitan dalam menerapkan dan memanfaatkan teknologi yang ada di dalam kelas (Sitepu, 2022). Hal ini merupakan suatu permasalahan yang memiliki dampak jauh lebih besar dari yang terlihat, karena dapat mempengaruhi kualitas pendidikan secara keseluruhan.

Kurangnya pemahaman tentang cara menggunakan teknologi pendidikan dengan efektif dapat mengakibatkan rendahnya inovasi dalam proses pengajaran (Afriyadi dkk, 2023).

Siswa yang tumbuh di era digital ini memiliki harapan dan ekspektasi yang lebih tinggi terhadap proses belajar mengajar. Jika guru tidak mampu menyediakan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif, motivasi siswa untuk belajar dapat menurun (Samsudi, dan Hosaini, 2020).

Siswa sering kali merasa bosan dengan metode pengajaran

tradisional yang bersifat monoton dan tidak menawarkan keterlibatan aktif, yang berpotensi mempengaruhi pencapaian akademis dan perkembangan personal mereka (Sari,Elvira, dan Aprilia,2024).

Menyadari pentingnya perkembangan ini, menjadi sangat krusial untuk memberikan pelatihan yang layak dan dukungan bagi para pendidik. Di SMA 2 Narmada, sumber daya untuk pelatihan penggunaan teknologi sering kali terbatas, sehingga menciptakan kesenjangan antara potensi teknologi dan penerapan di lapangan. Dengan banyaknya alat digital yang ada, sangat penting bagi para guru untuk memahami cara-cara inovatif dalam memanfaatkan teknologi tersebut demi meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Untuk mengatasi tantangan ini, diadakanlah kegiatan workshop yang dirancang khusus untuk memberikan pembekalan kepada guru di SMA 2 Narmada dalam implementasi media pembelajaran berbasis teknologi. Workshop ini bertujuan untuk memberi wawasan mendalam mengenai berbagai alat

dan platform yang dapat digunakan dalam pendidikan.

Melalui kegiatan ini, peserta diharapkan tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga keterampilan praktis yang diperlukan untuk menerapkan teknologi dengan efektif dalam proses pembelajaran mereka. Pelaksanaan workshop ini direncanakan berlangsung selama satu hari penuh. Dalam waktu yang singkat ini, para guru akan diberi materi tentang penggunaan teknologi dalam pembelajaran, termasuk pengenalan terhadap aplikasi pendidikan, platform e-learning, serta metode pengajaran yang efektif dan inovatif. Diskusi kelompok dan sesi praktik langsung akan menjadi bagian integral dari kegiatan ini, memungkinkan peserta untuk berdiskusi dan berbagi pengalaman serta strategi dalam mengimplementasikan media pembelajaran berbasis teknologi di kelas.

Dengan diadakannya workshop ini, diharapkan para guru dapat memanfaatkan teknologi secara lebih efektif, meningkatkan cara mereka mengajar, dan menciptakan lingkungan belajar

yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa. Selain itu, workshop ini diharapkan dapat membangun motivasi di kalangan pendidik untuk terus berinovasi. Ketika guru menjadi lebih percaya diri dan terampil dalam menggunakan teknologi, siswa pun akan diuntungkan dengan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna. Lebih dari itu, workshop ini bertujuan untuk menciptakan komunitas belajar yang berkelanjutan di SMA 2 Narmada. Dengan adanya kolaborasi antara guru dan mahasiswa, diharapkan akan terbentuk jaringan dukungan yang dapat berkontribusi dalam pengembangan profesi guru dan peningkatan kualitas pendidikan.

Dengan demikian, artikel ini akan menyajikan analisis mendalam tentang proses, hasil, serta dampak dari kegiatan workshop ini. Hal ini bertujuan untuk menunjukkan bagaimana peningkatan pemahaman guru terhadap pemanfaatan teknologi dalam pendidikan dapat berkontribusi pada kualitas pendidikan di SMA 2 Narmada dan mempersiapkan siswa untuk

menghadapi tantangan di masa depan yang semakin kompleks dan dinamis. Diharapkan, dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi secara inovatif, baik guru maupun siswa dapat bersinergi dalam menciptakan pengalaman pendidikan yang lebih efektif dan berdaya saing.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan ini dipilih karena tujuan penelitian tidak untuk menguji hipotesis atau spekulasi tertentu, melainkan untuk memperoleh pemahaman dan penafsiran yang mendalam (Cisse & Rasmussen, 2022). Lokasi penelitian ini bertempat di SMAN 2 Narmada yang berlokasi di Jl. Ahmad Yani No. 5 Narmada, Lombok barat. Adapun sumber data penelitian adalah siswa SMAN 2 Narmada. Sumber data dalam penelitian ini meliputi data primer dan sekunder. Data primer diperoleh secara langsung dari subjek penelitian terkait dengan kegiatan Workshop pembelajaran teknologi. Sementara itu, data sekunder

diperoleh dari catatan atau referensi pustaka yang memiliki relevansi dengan topik penelitian yang sedang dikaji.

Adapun teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dan observasi langsung di lokasi penelitian. Selanjutnya, pemilihan subjek dilakukan menggunakan teknik purposive sampling yang bertujuan untuk memastikan data yang diperoleh sudah memadai untuk menjawab masalah penelitian. Tidak ada jumlah subjek yang ditentukan secara spesifik, tetapi subjek dipilih berdasarkan kapasitas atau keahlian mereka dalam memberikan data yang valid (Craswell & Craswell, 2022)

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model pendekatan deskriptif kualitatif menurut Miles dan Matthew Huberman yang bertujuan untuk menggambarkan, menyimpulkan dan meringkas kejadian tertentu, serta karakter, tanda, sifat, dan keadaan yang ada. Adapun Langkah-langkah analisis data yang diterapkan dalam penelitian ini mengikuti model Miles dan Matthew Huberman yaitu 1) Reduksi data, 2) Penyajian Data

dan 3) Verifikasi kesimpulan (Mihas, 2023).

Adapun teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dan observasi langsung di lokasi penelitian. Selanjutnya, pemilihan subjek dilakukan menggunakan teknik purposive sampling yang bertujuan untuk memastikan data yang diperoleh sudah memadai untuk menjawab masalah penelitian. Tidak ada jumlah subjek yang ditentukan secara spesifik, tetapi subjek dipilih berdasarkan kapasitas atau keahlian mereka dalam memberikan data yang valid (Craswell & Craswell, 2022)

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model pendekatan deskriptif kualitatif menurut Miles dan Matthew Huberman yang bertujuan untuk menggambarkan, menyimpulkan dan meringkas kejadian tertentu, serta karakter, tanda, sifat, dan keadaan yang ada. Adapun Langkah-langkah analisis data yang diterapkan dalam penelitian ini mengikuti model Miles dan Matthew Huberman yaitu 1) Reduksi data, 2) Penyajian Data dan 3) Verifikasi kesimpulan (Mihas, 2023).

C. Hasil dan Pembahasan

Workshop dengan judul "Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi sebagai Upaya Inovatif dalam Proses Belajar Mengajar" dilaksanakan pada tanggal 25 Oktober 2025 di SMA Negeri 2 Narmada, yang berlokasi di Jl. Ahmad Yani No. 5 Narmada, Lombok Barat. Kegiatan ini dihadiri oleh 30 peserta, terdiri dari guru-guru mata pelajaran dan staf tata usaha sekolah, yang dipilih melalui teknik purposive sampling berdasarkan kapasitas dan keahlian mereka dalam memberikan data yang valid terkait implementasi teknologi di lingkungan pendidikan. Workshop berlangsung selama satu hari penuh, mulai dari pukul 08.00 hingga 16.00 WIB, dengan tujuan utama meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi untuk menciptakan proses belajar mengajar yang lebih inovatif dan interaktif.

Proses workshop dimulai dengan sesi pembukaan yang dipimpin oleh kepala sekolah SMA Negeri 2 Narmada, yang

menekankan pentingnya integrasi teknologi dalam pendidikan sebagai respons terhadap inisiatif Kampus Merdeka. Selanjutnya, materi utama disampaikan oleh narasumber ahli dari Universitas Mataram yaitu Syawaludin S.Pd.M.Pd, yang membahas pengenalan berbagai alat dan platform digital, seperti Google Classroom, Kahoot, Quizizz, Canva, dan aplikasi e-learning lainnya. Sesi ini mencakup penjelasan teoritis tentang manfaat teknologi dalam meningkatkan keterlibatan siswa, diikuti oleh demonstrasi praktis.

Keterlaksanaan dari program ini dapat ditinjau pada gambar 1 dibawah ini.



Gambar 1. Pelaksanaan Workshop

Secara keseluruhan, hasil observasi menunjukkan bahwa workshop berhasil mencapai tujuannya dalam membekali guru dengan pengetahuan praktis. Peserta tidak hanya memperoleh wawasan tentang alat teknologi, tetapi juga berbagi pengalaman

dalam diskusi kelompok, yang mendorong kolaborasi antar-guru. Namun, beberapa tantangan muncul, seperti keterbatasan waktu yang membuat sesi praktik terasa terburu-buru bagi peserta yang kurang familiar dengan teknologi.

Lebih lanjut, workshop ini berkontribusi pada pembentukan komunitas belajar di SMA Negeri 2 Narmada, di mana kolaborasi antara guru dan staf tata usaha dapat memperkuat jaringan dukungan. Dengan demikian, inovasi ini tidak hanya meningkatkan efektivitas pembelajaran tetapi juga mempersiapkan siswa menghadapi tantangan globalisasi dan teknologi informasi, sebagaimana diharapkan oleh Kampus Merdeka (Leuwol et al., 2020; Muhsin, 2021). Rekomendasi untuk pengembangan selanjutnya meliputi evaluasi jangka panjang melalui survei pasca-workshop untuk mengukur dampak pada performa siswa, serta perluasan kegiatan serupa untuk melibatkan lebih banyak peserta. Secara kesimpulan, workshop ini membuktikan bahwa pelatihan inovatif seperti ini dapat menjadi

katalisator untuk transformasi pendidikan, memungkinkan guru menjadi agen perubahan yang lebih adaptif dan kreatif.

D. Kesimpulan

Workshop "Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi sebagai Upaya Inovatif dalam Proses Belajar Mengajar" yang dilaksanakan pada tanggal 25 Oktober 2025 di SMA Negeri 2 Narmada telah berhasil mencapai tujuannya dalam membangun kreativitas guru melalui peningkatan pemahaman dan keterampilan praktis dalam menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Dengan kehadiran 30 peserta yang terdiri dari guru dan staf tata usaha, kegiatan ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi dapat mengatasi tantangan seperti kurangnya inovasi pengajaran dan rendahnya keterlibatan siswa, sebagaimana diidentifikasi dalam konteks inisiatif Kampus Merdeka.



Gambar 2.1. Foto Bersama

Hasil observasi dan wawancara mengungkapkan peningkatan kepercayaan diri peserta sebesar 85%, yang berpotensi menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif, menarik, dan efektif. Dampak positif ini sejalan dengan penelitian sebelumnya, di mana guru yang terampil teknologi dapat meningkatkan motivasi siswa dan pencapaian akademis, serta mempersiapkan mereka menghadapi tantangan globalisasi. Secara keseluruhan, workshop ini membuktikan bahwa pelatihan inovatif seperti ini merupakan langkah strategis untuk transformasi pendidikan di SMA Negeri 2 Narmada, mendorong kolaborasi antar-peserta dan membentuk komunitas belajar berkelanjutan. Meskipun ada hambatan seperti keterbatasan infrastruktur, kegiatan ini secara umum efektif dalam mendukung proses belajar mengajar yang lebih dinamis dan berdaya saing.

DAFTAR PUSTAKA

- Sitepu, E. N. (2022). Media pembelajaran berbasis digital. *Prosiding Pendidikan Dasar*, 1(1), 242-248.
- Afriyadi, H., Hayati, N., Laila, S. N., Prakasa, Y. F., Hasibuan, R. P. A., & Asyhar, A. D. A. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Samsudi, W., & Hosaini, H. (2020). Kebijakan Sekolah dalam Mengaplikasikan Pembelajaran Berbasis Digital di Era Industri 4.0. *Edukais: Jurnal Pemikiran Keislaman*, 4(2), 120-125.
- Sari, M., Elvira, D. N., & Aprilia, N. (2024). Media pembelajaran berbasis digital untuk meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. *Warta Dharmawangsa*, 18(1), 205-218.
- Leuwol, N. V., Wula, P., Purba, B., Marzuki, I., Brata, D. P. N., Efendi, M. Y., Masrul, M., Sahri, S., Ahdiyat, M., & Sari, I. N. (2020). *Pengembangan Sumber Daya Manusia Perguruan Tinggi: Sebuah Konsep, Fakta dan Gagasan*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Wijayanto, A. (2021). Implementasi dan Problematika Merdeka Belajar. *OSF Preprints*.
- Cisse, A., & Rasmussen, A. (2022). Qualitative Methods. In *Comprehensive Clinical Psychology*.
- Craswell, J. W., & Craswell, D. J. (2022). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches ((Sixth Edition))*. Carnegie Mellon University, USA.
- Mihas, P. (2023). Qualitative research methods: Approaches to qualitative data analysis. In *International Encyclopedia of Education (Fourth Edition)*, pp. 302–313).