

---

## Edukasi Media Pembelajaran Berbasis Digital Sebagai Upaya Meningkatkan Inovasi Pembelajaran Bagi Guru-Guru MGMP EKONOMI SMA Kabupaten Lamongan Jawa Timur

### *Digital-Based Learning Media Education as an Effort to Improve Learning Innovation for Teachers of MGMP ECONOMICS SMA Lamongan Regency East Java*

Imam Bukhori<sup>1</sup>, Elfia Nora\*<sup>2</sup>, I Nyoman Suputra<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Dosen Departemen Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Malang.

Korespondensi penulis\*: [elfia.nora.fe@um.ac.id](mailto:elfia.nora.fe@um.ac.id)

---

#### Article History:

Received: Agustus 14, 2024;

Revised: September 21, 2024;

Accepted: Oktober 22, 2024;

Online Available: Oktober 23, 2024;

#### Keywords:

Education, Learning Media, Digital, Innovation.

**Abstract :** Through using digital-based learning media, teachers can manage student assignments through a collaborative platform. By using digital-based learning media, students can access learning materials from anywhere. Some of the interactive digital-based learning media that can be used by teachers to teach are Genially which is used to create Power Points, Google Sites, Book Creator used to make E-books, Animation studio to make learning animation videos, Blogger to share or publish learning materials to students. The problems of this community service partner are the teachers of MGMP Economics High School Lamongan Regency, namely: 1) There are still many teachers who have not used digital-based learning media in the learning process, 2) Teaching methods are still monotonous, with learning media that are not yet innovative. The solutions offered to overcome partner problems are: 1) Providing education about digital-based learning media to MGMP Economics teachers of Lamongan Regency, East Java, 2) Practice and assistance in making digital-based learning media. From the results of community service activities, it is known that 1) there are still many teachers who have not used digital-based learning media in the learning process, this can be seen from the number of teachers who are new to the application that can be used as a learning medium, 2) many teachers still use conventional learning media, because there is still a lack of knowledge and education about digital-based learning media applications.

---

#### Abstrak

Melalui penggunaan media pembelajaran berbasis digital, guru dapat mengelola tugas siswa melalui platform kolaboratif. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis digital, siswa siswi dapat mengakses materi pembelajaran dari mana saja. Beberapa media pembelajaran berbasis digital interaktif yang bisa digunakan oleh guru untuk mengajar yaitu Genially yang digunakan untuk membuat *Power Point*, *Google Sites*, *Book Creator* digunakan untuk membuat *E-book*, *Animation studio* untuk membuat video animasi pembelajaran, *Blogger* untuk membagikan atau mempublikasikan materi pembelajaran pada siswa. Permasalahan mitra pengabdian kepada Masyarakat ini yaitu guru-guru MGMP Ekonomi SMA Kabupaten Lamongan, yaitu :1) Guru-guru masih banyak yang belum memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital dalam proses pembelajaran, 2) Metode mengajar masih monoton, dengan media pembelajaran yang belum inovatif. Solusi yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan mitra adalah: 1) Memberikan Edukasi mengenai media pembelajaran berbasis digital kepada guru-guru MGMP Ekonomi SMA Kabupaten Lamongan Jawa Timur, 2) Praktek dan pendampingan membuat media pembelajaran berbasis digital. Dari hasil kegiatan pengabdian kepada Masyarakat diketahui 1) Guru-guru masih banyak yang belum memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital dalam proses pembelajaran, hal ini bisa diketahui dari banyaknya guru-guru yang baru mengetahui aplikasi yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran, 2) Guru-guru masih banyak yang menggunakan media pembelajaran yang konvensional, karena masih kurangnya pengetahuan dan edukasi mengenai aplikasi media pembelajaran berbasis digital.

**Kata Kunci:** Edukasi, Media Pembelajaran, Digital, Inovasi.

## **1. PENDAHULUAN**

Digitalisasi menjadi salah satu tonggak tergantikannya tenaga manusia dengan mesin. Dengan digitalisasi semua pekerjaan dapat diselesaikan dengan cepat dan mudah serta terbentuk inovasi yang dapat membuat pekerjaan tampak berbeda dan menarik, sehingga terbentuk kinerja yang lebih baik. Sekolah sebagai Lembaga Pendidikan tentunya harus mampu beradaptasi dengan digitalisasi, karena era generasi Z untuk kategori Pendidikan SMA/SMK/Sederajat sampai generasi Alpha kategori Tingkat Sekolah Dasar sampai SMP/Sederajat, sudah sangat dekat dengan teknologi digital, bahkan sudah menjadi kebutuhan mereka. Sehingga untuk menarik perhatian siswa-siswi di sekolah, guru harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang didukung oleh media pembelajaran yang berbasis digital. Melalui penggunaan media pembelajaran berbasis digital, guru dapat mengelola tugas siswa melalui platform kolaboratif. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis digital, siswa siswi dapat mengakses materi pembelajaran dari mana saja. Guru atau dosen dapat men-submit bahan ajar, tugas, proyek, dan video pembelajaran ke 'kelas online' untuk dapat diakses dan dipelajari oleh mahasiswa kapan dan di mana saja tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu, Palinussa & Mananggal (2021). Hal penting lainnya yaitu dengan adanya pembelajaran menggunakan media digital ini mampu mengasah keterampilan menggunakan komputer bagi para siswa (Tunmibi et al., 2015).

Beberapa jenis media pembelajaran berbasis digital yang sering digunakan saat ini, untuk tujuan pembelajaran: 1) E-book: E-book merupakan bentuk digital dari buku yang dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti tablet, smartpone, atau komputer. E-book memungkinkan siswa untuk membaca dan mengakses materi pembelajaran secara digital, serta mencari kata kunci dan menandai bagian yang penting, (Insight, 2022), 2) Video pembelajaran: ini dapat digunakan untuk memberikan penjelasan materi pembelajaran secara visual, misalnya dengan menggabungkan animasi, narasi, dan gambar. Video pembelajaran juga dapat berfungsi sebagai media untuk menggali lebih dalam konsep-konsep tertentu atau mendemonstrasikan praktik yang berbeda, 3) Aplikasi pembelajaran: yang dirancang khusus untuk tujuan pembelajaran, dan aplikasi dapat berupa aplikasi umum atau aplikasi yang dikembangkan khusus untuk satu mata pelajaran. Aplikasi pembelajaran bisa digunakan untuk mengakses materi pembelajaran, serta menjawab kuis atau ujian, untuk memberikan umpan balik terhadap kemajuan siswa, 4) Simulasi dan game pembelajaran: ini dapat digunakan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik kepada siswa serta dapat memfasilitasi pemahaman konsep, dan membantu siswa untuk memecahkan masalah, dengan meningkatkan keterampilan kritis dan kreatif, 5) Webinar dan video konferensi: dapat digunakan untuk

memberikan kelas secara online atau jarak jauh. Webinar dan video konferensi memungkinkan siswa untuk belajar langsung dari guru, mengajukan pertanyaan, dan berinteraksi dengan teman sekelas dalam waktu yang real-time.

Media merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerimanya (Bastian 2019:29). pembelajaran yaitu proses adanya interaksi antara siswa dengan guru dengan menggunakan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, 2003:2). Sehingga media pembelajaran dikatakan suatu alat yang digunakan untuk menyalurkan materi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian siswa (Mashuri, 2019:4). Media Digital memiliki peran yang sangat penting sebagai media pendidikan agar dapat berjalan dengan baik tanpa mengurangi makna dan pesan pendidikan yang terkandung di dalamnya terhadap peserta didik, meski mereka berada di tempat yang berbeda dan jarak yang jauh (Silalahi et al., 2022). Hampir semua peserta didik sekarang ini mempunyai ketergantungan pada internet melalui komputer dan Hanphone untuk mencari informasi. Sehingga, hal ini memberikan pengaruh terhadap keikutsertaan mereka dalam proses pembelajaran (Irfan Naufal Umar & Sajap Maswan, 2004).

Proses pembelajaran yang berbasis digital bukanlah menjadi hal yang baru di dengar di telinga, namun yang terjadi dilapangan, pemanfaatan media e-digital belum efektif, masih banyak guru yang menggunakan kelas konvensional (Jayawardana, 2017). Ada beberapa alasan mengapa para pendidik khususnya guru belum bisa melaksanakannya, Bisa jadi, sebagai pendidik juga masi gagap terhadap teknologi virtual, atau kita sudah mahir tetapi masih enggan mengajarkannya, atau kita sudah mengajarkannya tetapi caranya tidak tepat sehingga hasil kinerja yang didapatkan tidak maksimal. Oleh karena itu, diperlukan kesadaran dan semangat kita untuk meningkatkan kualitas pembelajaran agar peserta didik kita menjadi lulusan yang siap menghadapi dunia kerja pada era revolusi 4.0 (Yustanti & Novita, 2019). Ketika suatu institusi ingin meningkatkan tingkat digitalisasi dalam proses pembelajaran maupun administrasi, dibutuhkan suatu kreativitas dan keberanian untuk mencoba metode dan teknologi baru yang lebih efektif dan efisien (Hermawansyah, 2021).

Beberapa media pembelajaran berbasis digital interaktif yang bisa digunakan oleh guru untuk mengajar yaitu Genially yang digunakan untuk membuat *Power Point*, *Google Sites*, *Book Creator* digunakan untuk membuat *E-book*, *Animation studio* untuk membuat video animasi pembelajaran, *Blogger* untuk membagikan atau mempublikasikan materi pembelajaran pada siswa. Tujuan dari kegiatan pengabdian kepada Masyarakat ini adalah (1) Mengetahui apakah Guru-guru masih banyak yang belum memanfaatkan media pembelajaran

berbasis digital dalam proses pembelajaran, (2) Mengetahui penyebab metode mengajar yang digunakan guru masih monoton, dan belum memanfaatkan media pembelajaran yang belum inovatif.

## **2. METODE**

Mitra kegiatan ini adalah MGMP Ekonomi SMA Kabupaten Lamongan Jawa Timur, yang diwakili oleh Ketua MGMP Ekonomi SMA Kabupaten Lamongan dalam menandatangani perjanjian Kerjasama dalam pelaksanaan kegiatan ini, mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan sampai evaluasi kegiatan. Berikut tahapan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang akan dilakukan; 1. Tahap Perencanaan, a) Melakukan pendataan mengenai jumlah guru-guru yang akan mengikuti kegiatan / sebagai peserta, b) Menetapkan pemateri yang akan memberikan materi, c) Mempersiapkan sarana dan prasarana kegiatan, dan konsumsi (Tim Dosen), d) Mempersiapkan akomodasi untuk pemateri dan peserta (Tim Dosen), e) Mempersiapkan tugas-tugas untuk peserta dan teknis pendampingan pembuatan tugas bahan ajar, (oleh Tim Dosen), 2. Tahap Pelaksanaan, a) Pembukaan kegiatan oleh Perwakilan dari mitra Ketua MGMP Ekonomi SMA Kabupaten Lamongan, b) Penyampaian materi oleh pemateri, c) Pemateri memberikan tugas kepada peserta, d) Pendampingan pengerjaan tugas pembuatan materi pembelajaran menggunakan media berbasis digital, 3) Tahap Evaluasi Kegiatan. Setelah pelaksanaan kegiatan, maka dilakukan evaluasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini., Adapun evaluasi yang dilakukan adalah sebagai berikut: a) Menilai hasil test-test awal dan akhir, b) Menilai/mereview hasil tugas-tugas, c) Melakukan pendampingan dan bimbingan praktek membuat bahan ajar yang dibuat oleh guru-guru berbasis online ataupun offline.

## **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pembelajaran digital sebagai penyampaian dengan bentuk media digital misalnya teks atau gambar melalui internet. Konten pembelajaran yang disediakan bertujuan untuk meningkatkan efektivitas pengajaran dan menambah pengetahuan serta keterampilan pribadi peserta didik. Media pembelajaran digital mempunyai banyak manfaat bagi seorang guru di antaranya yaitu sebagai alat belajar yang dapat digunakan untuk mempermudah penyampaian materi dan merupakan sebuah metode baru untuk meningkatkan pembelajaran dan suasana kelas yang lebih menyenangkan, Holzberger (2013). Kegiatan pengabdian kepada Masyarakat ini dilakukan pada tanggal 25 dan 26 Juli 2024, dengan peserta guru-guru MGMP Ekonomi di Kabupaten Lamongan Jawa Timur. Kegiatan pertama pada tanggal 25 Juli 2024, berupa

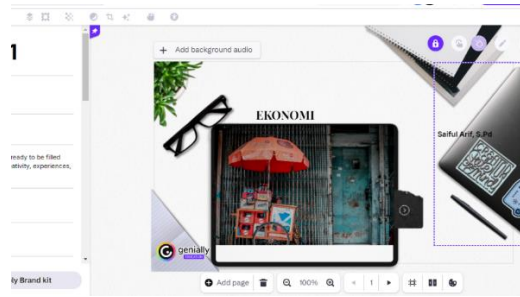
penyampaian materi pembelajaran berbasis digital dengan mengenalkan beberapa platform digital media e-learning. Guru-guru banyak yang menyampaikan masih belum mengenal beberapa aplikasi digital yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran interaktif seperti Genially dan Sway. Guru-guru dalam membuat media pembelajaran masih banyak yang hanya memanfaatkan power point dan Google Site. Penggunaan Gamma app. Juga tidak pernah dilakukan oleh guru-guru walaupun banyak yang sudah mengenal aplikasi *Artificial intelligence* ini. Sehingga Ketika penyampaian materi media pembelajaran berbasis digital ini banyak guru-guru yang bertanya dan menggali lebih dalam media e-learning apa yang relevan dan menarik diterapkan untuk siswa siswi Sekolah Menengah atas.

Pengabdian kepada Masyarakat tanggal 26 berupa praktek dan pendampingan penggunaan media pembelajaran berbasis digital, genially dan Sway yang sebelumnya sudah disampaikan Langkah-langkah dan petunjuk penggunaannya. Kendalanya dalam praktek ini adalah masih banyaknya guru-guru yang masih khawatir dalam menggunakan atau meng-klik tombol-tombol menu yang tersedia pada aplikasi sehingga harus diberi pendampingan dan contoh supaya mereka bisa lancar dalam melaksanakan praktek penggunaan aplikasi media pembelajaran digital ini. Guru-guru menyampaikan sangat tertarik dengan media pembelajaran digital Sway karena sangat banyak menu yang akan membuat tampilan bahan yang diajarkan menjadi lebih menarik.

Media e-learning Genially juga sangat diminati oleh guru-guru karena belum pernah mengenal dan mencoba praktek penggunaan media e-learning ini sebelumnya. Namun guru-guru ada kekhawatiran jika platform media e-learning ini berbayar, sehingga sangat hati-hati dalam mengoperasikannya, dan hasilnya guru-guru banyak yang menyukai praktek penggunaan aplikasi media e-learning ini. Berikut contoh hasil praktek media e-learning Genially yang sudah dibuat oleh guru-guru MGMP Ekonomi SMA Kabupaten Lamongan Jawa Timur:



**Gambar 1. Media pembelajaran digital Sway**



**Gambar 2. Penggunaan Aplikasi Genially**

Guru-guru diminta untuk mengerjakan tugas pembuatan materi pembelajaran menggunakan media berbasis digital yang sudah dipelajari, dan bagi guru-guru yang sudah selesai diberikan sertifikat pelatihan sesuai nama sebagai peserta yang diisi pada google form.



**Gambar 3. Praktek media e-learning Sway dan Genially**



**Gambar 4. Materi Media Pembelajaran Berbasis Digital**

#### **4. DISKUSI**

Edukasi media pembelajaran ini dilaksanakan, karena informasi yang disampaikan oleh mitra, bahwa sangat diperlukan informasi dan pelatihan mengenai media pembelajaran berbasis teknologi untuk mendukung proses pembelajaran, dimana masih banyak guru-guru yang belum mengetahui platform atau aplikasi-aplikasi digital yang bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran inovatif dan interaktif, dengan tampilan visual yang menarik disertai audio maupun gambar-gambar variative dan kreatif. hal ini tentunya akan menambah semangat siswa untuk belajar dan memahami apa yang disampaikan oleh guru. Hasil penelitian Munadi (2013:7) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan sesuatu yang menyalurkan dan menyampaikan pesan secara sistematis dari sumber pesan untuk membuat suasana belajar yang

baik, di mana penerima pesan dapat melakukan proses pembelajaran secara baik dan benar. Pada perkembangan teknologi saat ini sudah banyak dikembangkan cara pembelajaran dengan digital. Media digital mampu menyajikan pembelajaran secara kontekstual, audio, maupun visual secara menarik dan interaktif (umam,2013:101). Media pembelajaran berbasis digital dapat memberi banyak manfaat bagi guru salah satunya menjadi alat belajar yang dapat digunakan untuk mempermudah penyampaian materi dan merupakan sebuah metode baru untuk meningkatkan pembelajaran dan suasana kelas yang lebih menyenangkan.

## 5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian kepada Masyarakat yang sudah dilakukan disimpulkan bahwa: 1) Guru-guru masih banyak yang belum memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital dalam proses pembelajaran, hal ini bisa diketahui dari banyaknya guru-guru yang baru mengetahui aplikasi yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran. 2) Guru-guru masih banyak yang menggunakan media pembelajaran yang konvensional, karena masih kurangnya pengetahuan dan edukasi mengenai aplikasi media pembelajaran berbasis digital.

## ACKNOWLEDGEMENT

Pengabdian Kepada Masyarakat ini dilakukan atas dukungan dana dari Non PNBPU Universitas Negeri Malang, untuk itu kami tim penelitian mengucapkan terimakasih kepada pimpinan, Rektor, LP2M, Dekan FEB, KaDep. Manajemen FEB, serta Ketua MGMP Ekonomi SMA dan Guru-guru Ekonomi SMA Kabupaten Lamongan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bastian, Ade. 2019. "Pengembangan Media Learning Game Al-Qur'an Berbasis Multimedia Interaktif." *INFOTECH Journal* 5(2):29–33.
- Hermawansyah. (2021). Manajemen, pendidikan, berbasis, Digitalisasi, covid -19. *Jurnal Studi Pendidikan*, 28–46.
- Holzberger, D., Philipp, A., & Kunter, M. (2013). How teachers' self-efficacy is related to instructional quality: A longitudinal analysis. *Journal of Educational Psychology*, 105(3), 774–786. <https://doi.org/10.1037/a0032198>
- Insight (2022) Buku Digital Adalah: Fungsi, Format, Kelebihan dan Kekurangan. Available at: [https://deepublishstore.com/pengertianbuku-digital/#Fungsi\\_dan\\_Manfaat\\_Buku\\_Digital](https://deepublishstore.com/pengertianbuku-digital/#Fungsi_dan_Manfaat_Buku_Digital) (Accessed: 14 February 2024).

- Irfan Naufal Umar, & Sajap Maswan. (2004). Aplikasi pendekatan inkuiri dalam persekitaran pembelajaran berasaskan web. *Persidangan E-Pembelajaran Kebangsaan 2004*, 1–9.
- Jayawardana, H. B. A. (2017). Paradigma pembelajaran biologi di era digital. *Jurnal Bioedukatika*, 5(1), 12–17.
- Mashuri, Sufri. 2019. *Media Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Deepublish.
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran ( Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: Referensi
- Palinussa, A. L., & Mananggal, M. B. (2021). Model Pembelajaran Flipped Classroom. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(3), 1809–1822.
- Silalahi, D. E., Handayani, E. A., Munthe, B., Simanjuntak, M. M., Wahyuni, S., Mahmud, R., Jamaludin, Laela, N. A., Sari, D. M. M., Hakim, A. R., & Safii, M. (2022). Literasi Digital Berbasis Pendidikan (Teori, Praktek dan Penerapannya). PT. GLOBAL EKSEKUTIF TEKNOLOGI.
- Tunmibi, S., Aregbesola, A., Adejobi, P., & Ibrahim, O. (2015). Impact of ELearning and Digitalization in Primary and Secondary Schools. *Journal of Education and Practice*, 6(17), 53–58.
- Umam, Kaiful. 2013. “Penerapan Media Digital Dalam Pembelajaran Apresiasi Batik Kelas X SMA Negeri 1 Blega.” *Jurnal Seni Rupa*. Vo.1. no.1 <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/va/article/view/9788/9643>.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003.
- Yustanti, I., & Novita, D. (2019). Pemanfaatan E-Learning Bagi Para Pendidik Di Era Digital 4.0 Utilization Of E-Learning For Educators In Digital Era 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas Pgrri Palembang*, 12(01).