

# Improvement of Learning Quality at SDN Ngancar 1 Through the Use of Technology-Based Media in the Umsida Community Service Program : Peningkatan Kualitas Pembelajaran di SDN Ngancar 1 Melalui Penggunaan Media Berbasis Teknologi dalam Program KKN-P Umsida

Anis Khoirin Hayati

Ervina Fatika Sari

Durrotun Nihayah

Rizky Rahmahdian Sandy

Ananda Firly Amelia

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

*Community service activities through the Muhammadiyah Sidoarjo University (UMSIDA) Real Work Lecture - Pencerahan (KKN-P) at SDN Ngancar 1 aim to improve the quality of learning by utilizing technology-based media such as ppt, animated videos, and electric boards as interactive media. The electric board is used as an evaluation tool that displays questions and answers, where students are asked to answer correctly so that the lights on the board can light up as an indicator of the correct answer. The methods used in this activity include observation, planning, implementation and evaluation. The evaluation results show that this innovation succeeded in creating a more interesting learning atmosphere, increasing student involvement in discussions, and strengthening understanding of the teaching material. However, the challenge faced is the limited number of technological devices available in schools. Apart from that, case-based learning methods and interactive quizzes are also applied to improve students' critical thinking. However, the challenge faced is the limited number of technological devices in schools. Therefore, further support is needed for the sustainability of this program so that it can continue to provide benefits for learning.*

## I. Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses pembelajaran yang berlangsung sepanjang hayat dan dapat terjadi di berbagai tempat serta situasi. Pendidikan tidak hanya terbatas pada masa sekolah, tetapi terus berlanjut sepanjang kehidupan seseorang (*long life education*)[1]. Sebagai elemen penting dalam pembangunan manusia seutuhnya, pendidikan memainkan peran besar dalam mencerdaskan dan meningkatkan kualitas hidup masyarakat. Melalui pendidikan, individu tidak hanya dibekali ilmu dan keterampilan, tetapi juga nilai-nilai yang menjadikannya manusia yang berakhlak mulia dan memiliki dedikasi dalam meneruskan cita-cita bangsa[2].

Pendidikan telah menjadi kebutuhan pokok yang tidak dapat diabaikan. Perkembangan ini menuntut pengembangan manusia yang berkualitas dan adaptif terhadap perubahan zaman[3]. Teknologi turut mengambil peran besar dalam dunia pendidikan dengan menghadirkan sarana proses pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan minat belajar siswa serta menjembatani proses transfer ilmu antara pengajar dan siswa. Namun, tidak semua wilayah memiliki akses yang sama terhadap pendidikan berkualitas[4].

Desa Ngancar, yang terletak di Kecamatan Ngancar, Kabupaten Kediri, Jawa Timur, merupakan salah satu daerah yang menghadapi berbagai tantangan dalam pengembangan pendidikan. Desa ini terdiri dari empat dusun, yaitu Dusun Puhrejo, Dusun Ngancar, Dusun Purwodadi, dan Dusun Panceran. Sebagian besar masyarakat Desa Ngancar bekerja di sektor pertanian dan perkebunan, terutama dalam produksi nanas dan tebu. Secara geografis, wilayah ini memiliki potensi sebagai akses menuju objek wisata Gunung Kelud.

Namun demikian, kondisi geografis dan dominasi sektor pertanian turut mempengaruhi tingkat pendidikan masyarakat. Tantangan yang dihadapi antara lain adalah terbatasnya fasilitas pendidikan, kualitas tenaga pendidik yang masih perlu ditingkatkan, serta rendahnya kesadaran masyarakat akan pentingnya pendidikan. Faktor ekonomi juga menjadi penghambat partisipasi sekolah, terutama bagi anak-anak dari keluarga yang menggantungkan penghasilan pada sektor pertanian[5].

Karena itu, untuk membangun sistem pendidikan yang dapat meningkatkan kualitas hidup masyarakat, perlu dilakukan tindakan yang mendukung peningkatan kualitas pendidikan. Program pengabdian masyarakat yang melibatkan perguruan tinggi adalah opsi yang bisa diambil. Mahasiswa, sebagai inisiator perubahan, dapat membantu masyarakat dengan berbagai masalah, termasuk masalah pendidikan[6].

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo (UMSIDA) telah menetapkan Kuliah Kerja Nyata (KKN) sebagai program wajib diikuti oleh setiap mahasiswa. KKN merupakan bentuk nyata pelayanan kepada lingkungan sekitar. Melalui program ini, mahasiswa diharapkan mampu menerapkan teori dan keahlian yang telah didapatkan selama perkuliahan untuk memberikan kontribusi positif bagi masyarakat di lokasi KKN.

Dalam kegiatan KKN, mahasiswa tidak hanya dituntut untuk mempraktikkan teori yang telah dipelajari, tetapi juga menghadirkan solusi nyata bagi berbagai permasalahan yang dihadapi oleh masyarakat[7]. Salah satu fokus utama adalah pada sektor pendidikan, terutama di desa-desa yang memiliki tantangan dalam meningkatkan mutu pembelajaran. Program-program seperti pendampingan belajar siswa, serta pengenalan teknologi pendidikan menjadi beberapa bentuk kontribusi yang dapat dilakukan mahasiswa[8].

Melalui sinergi antara mahasiswa, masyarakat, dan pemerintah desa, KKN dapat menjadi wadah yang efektif untuk membangun lingkungan pendidikan yang lebih baik. Selain itu, mahasiswa dapat memperoleh keterampilan yang lebih baik dalam komunikasi, kepemimpinan, dan kepekaan sosial melalui keterlibatan langsung dalam masyarakat yang bekal berharga nantinya. Diharapkan bahwa aktivitas ini selain berguna untuk warga Desa Ngancar, tetapi juga akan memberikan pengalaman berharga bagi mahasiswa Umsida untuk menunjukkan pengabdian nyata kepada bangsa dan negara mereka.

Kegiatan pengabdian masyarakat Umsida yang dilaksanakan oleh kelompok 2 yang berlokasi di SDN NGANCAR 1 ini memiliki tujuan yaitu untuk mahasiswa mampu berkontribusi secara aktif pada dunia Pendidikan yang nyata, kepekaan social dalam jiwa seorang mahasiswa dengan tantangan kehidupan bermasyarakat serta terjun langsung ke dalam dunia Pendidikan, yang dapat meningkatkan keterampilan berpikir dan menyelesaikan beberapa permasalahan yang dihadapi.

Pelaksanaan ini melibatkan dari beberapa langkah, yaitu :

Observasi dilakukan dengan metode survey lapangan, wawancara dengan kepala sekolah, tenaga pendidik dan wali murid untuk mengidentifikasi masalah utama serta potensi yang dapat dikembangkan dalam konsep kegiatan belajar dan mengajar (KBM) di sekolah.

Berdasarkan hasil observasi, tim KKN-P Kelompok 2 menyusun rencana program dengan mengembangkan konsep kegiatan belajar mengajar (KBM) yang lebih interaktif. Perencanaan ini

mencakup penggunaan teknologi sebagai alat bantu belajar yang interaktif yang dapat mendorong untuk meningkatkan siswa dalam belajar. Program yang dirancang meliputi penyusunan materi pembelajaran berbasis multimedia dan penggunaan media papan elektrik. Selain itu, metode pembelajaran berbasis CBL(*case-based learning*) dirancang untuk mendorong partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran dengan menghadirkan studi kasus nyata yang relevan dengan materi pembelajaran.

Pelaksanaan program melibatkan berbagai kegiatan, yakni :

1. Observasi
2. Perencanaan Program
3. Implementasi Program
4. Media pembelajaran berbasis teknologi memanfaatkan perangkat digital seperti proyektor, LCD, papan elektrik (*smartboard*), dan laptop sebagai sarana dalam proses belajar-mengajar. Media ini memungkinkan untuk menyampaikan materi pembelajaran secara visual dan interaktif melalui presentasi multimedia yang mencakup teks, gambar, video, dan animasi.
5. Melibatkan siswa dalam aktivitas interaktif seperti kuis. Selain itu, diskusi kelompok berbasis kasus (*case-based learning*) juga diterapkan untuk mendorong siswa berpikir kritis dalam mencari solusi atas permasalahan yang diberikan.

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan oleh Kelompok 2 Kuliah Kerja Nyata Pencerahan (KKN - P) Universitas Muhammadiyah Sidoarjo di SDN Ngancar 1 berhasil memberikan pengaruh yang baik terhadap proses belajar mengajar di sekolah . Salah satu terobosan utama yang dihadirkan adalah penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Dengan memanfaatkan perangkat seperti proyektor, LCD, laptop dan papan elektrik (*smartboard*), Papan elektrik (*smartboard*) merupakan teknologi interaktif yang digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan siswa. suasana belajar menjadi lebih menarik dan interaktif.

Papan elektrik digunakan sebagai alat evaluasi yang menampilkan soal dan jawaban, dimana peserta didik diminta menjawab dengan tepat agar lampu pada papan dapat menyala sebagai indikator jawaban benar. Selain papan elektrik (*smartboard*) dinilai efektif dan interaktif fitur teknologi yang seperti ini mendukung kolaborasi dan visualisasi konsep secara langsung mampu meningkatkan pemahaman siswa, terutama bagi mereka yang belajar menggunakan visual dan kinestetik. Gambar 3.1 dibawah ini menunjukkan pembelajaran menggunakan media papan elektrik (*smartboard*)



**Figure 1.** Gambar 3.1 Media pembelajaran papan elektrik (*smartboard*)

Presentasi multimedia yang memadukan teks, gambar, video, dan animasi terbukti efektif dalam meningkatkan minat siswa terhadap materi pembelajaran. Secara khusus, siswa yang lebih sering menggunakan gaya belajar visual menunjukkan pemahaman yang lebih baik tentang pelajaran.. Hal ini selaras dengan teori pembelajaran multimedia yang menekankan betapa pentingnya visualisasi dalam proses pembelajaran seperti pemberian materi berupa video animasi, power point interaktif, dan sebagainya.

Selain itu, materi yang disampaikan di rancang agar pendekatan ini bersifat relevan dan memiliki keterkaitan langsung dengan keseharian siswa. dengan tujuan membuat pembelajaran lebih bermakna. Hasilnya, siswa dapat dengan mudah mengaitkan konsep yang dipelajari dengan pengalaman mereka sendiri. Dengan demikian, mereka tidak hanya lebih mudah memahami materi namun juga termotivasi untuk menerapkannya di kehidupan nyata.

Meskipun metode ini memberikan dampak positif, tantangan yang dihadapi adalah keterbatasan jumlah perangkat teknologi yang tersedia di sekolah. Agar program ini dapat berkelanjutan dan memberikan manfaat yang maksimal, pihak sekolah perlu mempertimbangkan pengadaan perangkat tambahan. Hal tersebut dapat diamati pada gambar 3.2.



**Figure 2.** Gambar 3.2 Presentasi pembelajaran menggunakan LCD proyekto

Tidak hanya dari segi penggunaan media teknologi, para siswa pun juga terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu kegiatan yang mendapat respons positif adalah kuis interaktif. Dengan format kuis yang dilakukan secara langsung di dalam kelas, siswa menjadi lebih tertarik dan aktif dalam menjawab pertanyaan yang disajikan dalam sesi pembelajaran interaktif bersama mahasiswa KKN. Kondisi ini mendorong terciptanya suasana belajar yang kompetitif namun tetap menyenangkan. Peningkatan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran terlihat pada Gambar 3.3



**Figure 3.** Gambar 3.3 Kuis interaktif

Pada implementasi metode pembelajaran berbasis kasus nyata (*case-based learning*) KKN - P yang telah dilakukan terbukti efektif dalam mendorong siswa untuk berpikir secara mendalam, menganalisis permasalahan, dan berupaya mencari jawaban yang tepat berdasarkan situasi yang

diberikan. Dalam salah satu sesi pembelajaran, siswa diajak untuk mendiskusikan kasus mengenai bullying dan kurangnya motivasi belajar di lingkungan sekolah. Melalui proses diskusi yang terstruktur, mereka tidak hanya mengidentifikasi akar permasalahan tetapi juga mengembangkan berbagai solusi yang menunjukkan pemahaman mendalam serta kemampuan analisis terhadap isu yang dihadapi. Hal itu membuktikan bahwa metode ini tidak hanya memberikan wawasan kepada siswa mengenai pentingnya menyelesaikan masalah secara bijak, tetapi juga melatih kemampuan komunikasi dan kerja sama antar siswa. (lebih dalam lagi bisa)

Secara umum, berbagai kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang diselenggarakan kelompok 2 KKN-P UMSIDA di SDN Ngancar 1 telah memberikan kontribusi yang positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Penggunaan media berbasis teknologi dan metode pembelajaran berbasis kasus ini menjadi titik awal langkah berikutnya yang menjanjikan dalam menciptakan sistem pendidikan yang lebih berkualitas dan efisien serta adaptif di lingkungan sekolah tersebut. Dengan adanya dukungan yang terus-menerus dari Berbagai stakeholder, diharapkan program ini mampu memberikan hasil yang menguntungkan serta tentunya berdampak Dalam upaya memperbaiki standar pendidikan di desa Ngancar.

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan oleh Kelompok 2 KKN-P Universitas Muhammadiyah Sidoarjo di SDN Ngancar 1 telah memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran. Inovasi penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti proyektor, LCD, laptop, dan papan elektrik (smartboard), telah menciptakan

suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif. terbukti efektif dalam meningkatkan minat serta pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, khususnya bagi siswa dengan gaya belajar visual.

Selain itu, kegiatan kuis interaktif yang dilakukan secara langsung di dalam kelas berhasil mengajarkan siswa untuk lebih terlibat dan bersemangat dalam proses pembelajaran. Suasana belajar yang kompetitif namun tetap menyenangkan meningkatkan partisipasi siswa secara signifikan. Penerapan metode pembelajaran berbasis kasus nyata (*case-based learning*) juga turut memberikan manfaat besar dalam melatih siswa untuk berpikir kritis, mencari solusi atas permasalahan, serta meningkatkan kemampuan komunikasi dan kerja sama.

Meskipun berbagai capaian positif telah diraih, keterbatasan jumlah perangkat teknologi yang tersedia di sekolah masih menjadi tantangan yang perlu diatasi. Oleh karena itu, diperlukan dukungan dari pihak sekolah untuk meningkatkan perangkat tambahan guna mendukung keberlanjutan program ini. Diharapkan bahwa melalui program pengabdian masyarakat ini, akan dapat memberikan dampak yang lebih luas dalam meningkatkan mutu pembelajaran dan kualitas pendidikan di SDN Ngancar 1 serta lingkungan sekitarnya.

## References

1. S. Ujud, T. D. Nur, Y. Yusuf, N. Saibi, and M. R. Ramli, "Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sma Negeri 10 Kota Ternate Kelas X Pada Materi Pencemaran Lingkungan," *J. Bioedukasi*, vol. 6, no. 2, pp. 337–347, 2023, doi: 10.33387/bioedu.v6i2.7305.
2. D. Apriadi, Nurul Hidayat, Nizhamuddin AB, Ahmatang, and Sudarto, "Kuliah Kerja Nyata: Pengabdian Kepada Masyarakat Melalui Kegiatan Pendampingan Pendidikan," *J. Pengabdian Masy. Paguntaka*, vol. 1, no. 1, pp. 25–30, 2022, doi: 10.61457/jumpa.v1i1.2.
3. D. R. Dahlan, O. Sunardi, and R. R. Munandar, "Pengembangan Media Alat Peraga Papan Genetika Elektrik Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Siswa," *J. Biol. Educ. Res.*, vol. 1, no. 1, pp. 17–24, 2020, doi: 10.55215/jber.v1i1.2632.
4. S. Lestari, "Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi," *Edureligia; J. Pendidik. Agama Islam*, vol. 2, no. 2, pp. 94–100, 2018, doi: 10.33650/edureligia.v2i2.459.

5. R. Zulriyawan and A. C. Pierewan, "Pengaruh kondisi sosial ekonomi terhadap pemenuhan pendidikan formal anak pada keluarga petani Indonesia," *J. Pendidik. Sociol.*, vol. 10, no. 2, pp. 2-19, 2021.
6. N. N. Alifa, U. S. Shabihah, V. V. Noor, and S. Humaedi, "Peran Mahasiswa Dalam Pengembangan Desa Melalui Perspektif Community Development," *Focus J. Pekerj. Sos.*, vol. 6, no. 1, p. 202, 2023, doi: 10.24198/focus.v6i1.49129.
7. P. Muniarty, W. Wulandari, A. Pratiwi, and M. Rimawan, "Pengabdian Kepada Masyarakat Melalui Kuliah Kerja Nyata Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Bima," *J. Empower.*, vol. 2, no. 2, p. 172, 2022, doi: 10.35194/je.v2i2.1586.
8. S. Maulido, P. Karmijah, and P. L. Sekolah, "Upaya Meningkatkan Pendidikan Masyarakat Di Daerah Terpencil Vinanda Rahmi," *J. Sade. Pembelajaran dan Ilmu Sos.*, vol. 2, no. 1, pp. 3021-7377, 2024, [Online]. Available: <https://doi.org/10.61132/sadewa.v2i1.488>