

Penggunaan Teknologi dan Pembelajaran Digital di MA Pembangunan Syarif Hidayatullah Jakarta

Neli Kamalia Hana¹, Tifanka Risma Rosyidah², Heni Amanda³,
Amilatun Nasibah⁴, Ridho Riyadli⁵.

^{1,2,3,4,5}UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan

nelykamalia6@gmail.com¹, tifankarismar@gmail.com², heniamanda21@gmail.com³,
amilatunnasibah1502@gmail.com⁴, ridho.riyadi@uingusdur@ac.id⁵

ABSTRACT

The use of technology is not unfamiliar when applied in schools. The existence of this technology shifts conventional learning media into digital learning. The purpose of this research is to find out the technology used by MA development as a digital tool. This research is expected to provide information that in this digital era educational institutions also participate in utilizing technology as an alternative to learning, one example is MA Pembangunan Syarif Hidayatullah Jakarta. The research method used is direct observation and interviews at MA Pembangunan Jakarta. The results and discussion are that MA Pembangunan Jakarta has implemented technology as a learning medium, by replacing notebooks and blackboards with tab and laptop technology. As well as using e-book learning modules. Using certain applications such as Canva to design modules and student assignments. The conclusion of this research is that MA Pembangunan Jakarta has successfully used technology in education and digital learning well, as evidenced by various achievements, for example in creative design competitions.

Keywords : *Technology, MA Development Syarif Hidayatullah, Digital.*

ABSTRAK

Penggunaan teknologi tidak asing lagi jika diterapkan di sekolah. Adanya teknologi tersebut menggeser media pembelajaran konvensional menjadi pembelajaran digital. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui teknologi yang digunakan oleh MA pembangunan sebagai alat digital. Dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan memberi informasi bahwa di era yang serba digital ini lembaga pendidikan juga ikut serta dalam memanfaatkan teknologi sebagai alternatif pembelajaran, salah satu contohnya adalah MA Pembangunan Syarif Hidayatullah Jakarta. Metode Penelitian yang digunakan adalah observasi dan wawancara langsung di MA Pembangunan Jakarta. Hasil dan pembahasan yaitu MA Pembangunan Jakarta telah menerapkan teknologi sebagai media pembelajaran, dengan mengganti buku tulis dan papan tulis dengan teknologi tab dan laptop. Serta menggunakan modul pembelajaran e-book. Menggunakan aplikasi-aplikasi tertentu seperti canva untuk mendesain modul dan pengerjaan tugas siswa. Kesimpulan penelitian ini bahwa MA Pembangunan Jakarta telah berhasil menggunakan teknologi dalam pendidikan dan pembelajaran digital dengan baik, terbukti diraihinya berbagai prestasi contohnya pada lomba *creative design*.

Kata kunci : *Teknologi, MA Pembangunan Syarif Hidayatullah, Digital.*

PENDAHULUAN

Teknologi semakin menjarah luas dari masa ke masa (Setiawan, 2017). Pada zaman ini kehidupan manusia tidak bisa dipisahkan dari sesuatu yang bernama teknologi. Teknologi sudah berkontribusi bagi manusia karena membantu memudahkan pekerjaan dalam berbagai masalah. Munculnya teknologi memberikan dampak positif dan negatif tergantung cara penggunaannya. Hal ini akan memunculkan tantangan baru dalam era

sekarang ini. Tantangan tersebut terdapat pada berbagai bidang termasuk pendidikan. Dalam bidang pendidikan, teknologi akan memberikan pengaruh dalam ilmu pengetahuan karena siswa diajarkan tentang gejala dan fakta alam. Dengan adanya teknologi ini manusia bisa memanfaatkannya untuk menerapkan ilmu tersebut. Dalam hal ini internet termasuk bagian dari teknologi sebagai penunjang media pembelajaran yang ada. Lembaga pendidikan hendaknya melakukan inovasi untuk menciptakan suasana baru dalam pembelajaran. (Maritsa et al., 2021) Salah satu inovasi tersebut adalah dengan menerapkan teknologi pendidikan. Sarana prasarana yang baik juga akan menjadikan pembelajaran lebih efektif.

Media pembelajaran juga terintegrasi dalam sistem pendidikan untuk mencapai pembelajaran yang diinginkan. Media pembelajaran yang sudah dikombinasikan dengan teknologi merupakan inovasi yang dapat dikelola dengan komputer. Media pembelajaran berbasis teknologi merupakan penemuan baru yang didukung oleh kemampuan komputer yang canggih. Dengan media semacam itu, materi pembelajaran dapat diakses dengan fleksible dan tidak monoton. Selain itu, memberikan tantangan kepada siswa untuk mengeksplor materi secara menarik dan lebih mendalam. Kemajuan ini merupakan contoh pesatnya perkembangan teknologi digital dalam bidang pendidikan. Pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital akan mempengaruhi siswa untuk belajar aktif, menambah pengetahuan, mendorong kemampuan memecahkan masalah serta perolehan informasi pelajaran yang lebih dalam. Teknologi digital memiliki fungsi lain yaitu sebagai penghubung guru dan murid yang berbeda tempat atau disebut pembelajaran daring.

Teknologi pendidikan ini dijadikan sarana untuk mencari materi pembelajaran atau mengakses pengerjaan tugas. Teknologi ini digunakan di dalam kelas juga supaya pembelajaran di kelas menjadi aktif agar muncul komunikasi dan diskusi yang diinginkan, memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada siswa, serta yang utama adalah menarik hati siswa dengan membuat pembelajaran yang menarik sehingga pembelajaran lebih efektif dan efisien (Belva Saskia Permana et al., 2024). Teknologi ini memberikan pengaruh terhadap media pembelajaran zaman sekarang. Sekolah dituntut menyesuaikan dengan teknologi dalam penggunaan suatu media pembelajaran. Maka dari itu, guru harus dibekali dengan kemampuan digital dan menguasai teknologi digital. Namun dalam lapangan, tidak semua guru berkompetensi di bidang teknologi, terlebih guru yang masih menggunakan metode konvensional. Sehingga pembelajaran berbasis teknologi belum maksimal atau kurang efektif.

Selain guru, siswa juga seharusnya dibiasakan mengoperasikan teknologi digital dalam proses pembelajaran (Nisa et al., 2023). Bahkan, bisa dikatakan siswa lebih pandai daripada guru dalam penguasaan teknologi. Hal tersebut karena zaman sekarang anak-anak sudah disuguhkan teknologi sejak kecil sehingga ketika memasuki usia sekolah mereka sudah tidak asing dengan perangkat teknologi seperti *handphone*. Oleh karena itu agar menghindari penyimpangan dalam pemanfaatan teknologi, maka dibuatkan media pembelajaran berbasis digital agar yang diakses siswa adalah hal-hal positif untuk belajar.

Dengan melihat latar belakang diatas, peneliti mengadakan penelitian untuk mengetahui pemanfaatan teknologi yang digunakan oleh pihak MA Pembangunan Jakarta dalam upaya digitalisasi pembelajaran. Rumusan masalah penelitian ini adalah :

El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat

Vol 4 No 5 (2024) 1958 - 1967 P-ISSN 2746-9794 E-ISSN 2747-2736

DOI: 10.47467/elmujtama.v4i5.2686

1. Apa saja teknologi yang digunakan dalam pembelajaran di MA Pembangunan Jakarta?
2. Bagaimana digitalisasi pembelajaran dapat meningkatkan daya saing sekolah dan lulusannya di masa depan?
3. Apa saja aplikasi pembelajaran digital yang dimanfaatkan menggunakan teknologi?

Penelitian ini menunjukkan kebaruan (novelty) dengan artikel ilmiah terdahulu dengan membandingkan hasil penelitian yang telah dilakukan berdasarkan tema pembelajaran digital di MA Pembangunan Syarif Hidayatullah Jakarta.

No.	Judul	Penulis	Tahun	Hasil Penelitian
1.	Efektivitas Penggunaan QR Code sebagai Media Pembelajaran Teks Resensi Siswa Kelas XI MA Pembangunan UIN Jakarta Tahun Pelajaran 2022/2023	Kanaya Afflaha Nissa	2023	Menunjukkan bahwa penggunaan QR Code sebagai media pembelajaran teks resensi siswa kelas XI IIS 1 MA Pembangunan UIN Jakarta mendapatkan respons positif dari guru dan siswa, dengan pemerolehan nilai rata-rata yaitu 73,9 pada kategori baik.
2.	Pengaruh Media Pembelajaran Aplikasi Ruangguru Terhadap Keterampilan Menjawab Soal Higher Order Thinking Skills Mata Pelajaran Geografi (Kelas X Ma Pembangunan Uin Jakarta)	Miellaty Hanifah	2023	Terdapat pengaruh media pembelajaran menggunakan aplikasi ruangguru terhadap keterampilan menjawab soal HOTS geografi kelas X MA Pembangunan UIN Jakarta.
3.	Penggunaan Media Youtube "Helo Bagus" Dalam Pembelajaran Menulis Puisi Pada Siswa Kelas X Ma Pembangunan Uin Jakarta Tahun Pelajaran 2023/2024	Siti A'thisya Putri	2023	Hasil penelitian ini menunjukkan penggunaan media YouTube "Helo Bagus" dalam menulis puisi memperoleh nilai rata-rata 76, dengan kategori baik (B)

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Kualitatif adalah menjabarkan materi secara detail. Sumber primer penelitian ini adalah kepala sekolah MA Pembangunan, tenaga pendidik dan tenaga kependidikan. Sedangkan data sekunder penelitian ini yaitu brosur penerimaan peserta didik baru MA Pembangunan, dokumen, piala, dan materi yang sudah disediakan pihak madrasah.

Teknik Pengumpulan data :

1. Wawancara, adalah teknik pengumpulan data dengan cara mendapatkan informasi melalui pertanyaan lisan yang kemudian digunakan sebagai hasil data penelitian. Wawancara dilakukan dengan guru madrasah yaitu bapak Umam dan bapak Hanafi. Selain itu, wawancara juga dilakukan dengan salah satu OSIS yaitu Dania wakil ketua divisi kaderisasi yang berlangsung sekitar satu jam.
2. Dokumentasi, untuk memperoleh data langsung dari penelitian. Meliputi pengambilan gambar di lingkungan madrasah seperti memfoto TV Smart, dan laboratorium komputer.
3. Observasi: metode pengumpulan data secara sistematis melalui pengamatan, pencatatan terhadap hal yang diteliti. peneliti menggunakan alat bantu buku catatan, handphone untuk mengamati secara langsung selama penelitian.

Penelitian dilakukan di MA Pembangunan Syarif Hidayatullah Jakarta yang berlokasi di Jalan Ibnu Taimia IV Kompleks UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, Tangerang Selatan, Banten. Penelitian dilakukan pada tanggal 8 Mei 2024.

Teknik Analisis Data Analisis data menurut Bogdan ialah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain, sehingga dapat mudah dipahami, dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain. Untuk menganalisis data yang diperoleh dilakukan dengan cara kualitatif. Kualitatif yaitu menguraikan data yang didapat dengan bahasa yang mudah dipahami. Penguraian ini terlebih dahulu disesuaikan dengan masalah yang diteliti dalam penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Teknologi yang digunakan dalam pembelajaran

Teknologi hakikatnya yaitu proses untuk memperoleh nilai tambah yang belum ada dalam suatu produk sehingga lebih bermanfaat (Nana & Surahman, 2019).

1. Smart TV



Smart TV sebagai media pembelajaran yang digunakan untuk share screen video, games interaktif, serta bacaan yang biasanya hanya bisa dibagikan menggunakan laptop sekarang bisa melalui gadget lain seperti smartphone/tablet (Yudapratama et al., 2022). Smart Tv yang ada di MA Pembangunan adalah pengganti papan tulis. Kegunaan Smart Tv tersebut untuk informasi yang akan dibagikan kepada warga sekolah.

2. Tab Samsung

Tab adalah teknologi masa kini yang berebentuk seperti android namun dengan ukuran lebih besar. Tab dibagikan kepada guru dan siswa agar pembelajaran berjalan efektif. Tab didatangkan langsung dari korea dengan jumlah sekitar 1200-1500 unit tab. Tab ini dipergunakan sebagai pengganti buku tulis atau buku cetak karena mengingat pembelajaran sudah berbasis digital.

3. Wi-fi

Madrasah menyediakan wi-fi disetiap ruangan dengan jumlah kapasitas yang cukup. Hal ini untuk menghindari perebutan jaringan yang akan menghambat proses belajar.

4. Laptop

Setiap siswa memegang laptop untuk kegiatan belajarnya. Laptop digunakan untuk materi yang membutuhkan ruang yang luas dan lebih mudah pengerjaannya. Laptop juga digunakan saat ujian berlangsung. Merk laptop yang digunakan semua sama karena berasal dari pihak sekolah. Hal ini kemungkinan untuk menghindari kesenjangan sosial dan menyamaratakan siswa.

Digitalisasi pembelajaran dapat meningkatkan daya saing sekolah dan lulusannya di masa depan

Pembelajaran digital adalah buah dari perkembangan zaman di masa revolusi industri 4.0 (Nana & Surahman, 2019). Terlihat ada perbedaan antara pembelajaran zaman dahulu atau disebut konvensional dengan pembelajaran digital sekarang ini. Model pembelajaran digital dilakukan dengan langkah-langkah yaitu guru membagikan materi pembelajaran secara online melalui perangkat digital, kemudian siswa mempelajarinya baik secara online maupun manual (offline). Ada juga yang menggunakan metode tanpa kehadiran guru, maksudnya guru memberikan materi pelajaran lalu siswa mengunduh dan mempelajari sendiri dimana pun dan kapanpun. Apalagi zaman sekarang internet menyebar luas sehingga informasi apapun dapat diakses oleh semua orang tanpa adanya guru secara nyata.

Inovasi pembelajaran era digital sudah diwajibkan bagi lembaga pendidikan, pembelajaran tradisional sudah mulai tidak digunakan meskipun masih beberapa sekolah yang belum transformasi ke pembelajaran digital. Beberapa akses digital pembelajaran yang beredar di era sekarang yaitu sebagai berikut (Rojabi, 2022) :

a. Google sites

Google sites merupakan produk dari google yang mempunyai fungsi membuat situs. Sites ini mudah dioperasikan oleh pengguna pemula karena fitur yang tersedia mudah dipahami. Google sites biasanya digunakan guru atau dosen sebagai media pembelajaran online. Juga agar pembelajaran di kelas lebih menarik dan lengkap. Dengan begitu, siswa dapat memperoleh materi dengan cepat dan mudah melalui situs sites tersebut.

b. Whatsapp

Sekarang ini dimanfaatkan untuk saran mendapat informasi melalui pembuatan grup Whatsapp. Misalnya, mata pelajaran fiqih, guru pengampu membuat grup di

aplikasi WA dengan memasukan siswa-siswinya kedalam grup tersebut. Lalu guru membagikan informasi terkait mata pelajaran tersebut.

c. Google drive

Pemanfaatan drive sangat penting dalam dunia pendidikan, guru dalam melakukan kegiatan belajar mengajar didalamnya. Misalnya mengirimkan video atau dokumen yang berisi materi pelajaran, kemudian siswa mengunduhnya melalui perangkat masing-masing. Selain itu, guru bisa membagikan tugas siswa dalam bentuk drive dengan cara mengupload tugas yang akan diberikan baik dalam bentuk word, ppt, dan sebagainya. Kelebihan drive yaitu menyediakan penyimpanan yang cukup besar sampai 15 GB.

Desain pembelajaran era digital memiliki ciri khas masing-masing diantaranya diaplikasikan dalam pembelajaran digital atau website. Langkah mendesain pembelajaran era digital biasanya dengan memperhatikan alat atau sarana pengelolaan pembelajaran digital. Dengan kata lain, harus ada teknologi yang menunjang proses pembelajaran dan pembelajaran berorientasi system digital dan teknologi pelatihan.

Dilihat dari program unggulan madrasah ini salah satunya poin 6 yang berbunyi “pembelajaran berbasis digital, peserta didik menggunakan perangkat digital dan bahan ajar digital dalam proses pembelajaran”. Hal ini menandakan bahwa orientasi yang ditempuh madrasah adalah berbasis digital baik bahan ajarnya maupun alat yang digunakan.

Pembelajaran di MA Pembangunan Jakarta menggunakan bahan ajar digital. Guru membuat bahan ajar melalui aplikasi yang direkomendasikan pihak madrasah. Pembelajaran yang diterapkan oleh madrasah ini layaknya sekolah pada umumnya. Hanya saja MA Pembangunan menggunakan media pembelajaran digital yang dibantu tab dan laptop. Ketika pembelajaran akan dimulai guru membagikan bahan ajar, dilanjut berdoa bersama di kelas. Setelah selesai berdoa, guru meminta siswa membuka tab masing-masing untuk membaca bahan ajar yang telah dibagi. Guru menjelaskan materi didepan kelas dan murid mendengarkan. Selain mendengarkan penjelasan guru, siswa diminta untuk presentasi di depan kelas sesuai dengan kurikulum merdeka yang menuntut keaktifan siswa. Selama proses pembelajaran, guru dan siswa memegang tab sendiri-sendiri, namun terkadang ada materi pelajaran yang mengharuskan menggunakan laptop. Ketika pembelajaran menggunakan laptop, siswa tidak diperkenankan membuka aplikasi atau situs lain selain aplikasi belajar yang sedang berlangsung. Siswa harus memperhatikan guru dengan seksama. Dengan diadakannya pembelajaran digital, maka sistem evaluasi peserta didik pun melalui digital dengan tab atau laptop tersebut. Siswa dibekali *skill* teknologi yang sangat cukup sebagai upaya digitalisasi pembelajaran di Madrasah Aliyah Pembangunan Syarif Hidayatullah Jakarta.

Adanya teknologi yang dipakai dalam proses pembelajaran menjadikan daya saing dan meningkatkan mutu pendidikan di madrasah ini. Madrasah mempunyai ciri khas yang sudah memakai pembelajaran modern sehingga menjadi nilai tambah. Juga diadakannya ekstrakurikuler sains dan teknologi dengan tiga macam cabang yaitu Kelompok Ilmiah Remaja (KIR), Klub Bidang Studi (KBS), dan Robotik. Ekstrakurikuler tersebut dibentuk untuk lebih menunjang kemampuan siswa dalam memahami dan memanfaatkan

teknologi di lembaga pendidikan. MA Pembangunan juga meraih prestasi dalam bidang digital yaitu juara 2 tingkat Nasional kategori Creative Design Madrasah Festival tahun 2003. Hal demikian akan semakin menjadi daya tarik peserta didik untuk memiliki MA pembangunan Jakarta sebagai sekolah impian. Melihat pembelajaran digital di madrasah ini, tentunya melahirkan lulusan yang kompeten di bidang teknologi dan agama. Dapat dilihat dari banyak lulusan yang diterima di Perguruan Tinggi Negeri Ternama di beberapa daerah seperti Universitas Indonesia, UGM dan lain sebagainya. Siswa yang ingin melanjutkan ke perguruan tinggi impian biasanya menuliskan nama diri sendiri dan universitas yang dituju di banner yang ditempel di dinding kelas. Hal ini dilakukan untuk menambah semangat mengejar sesuatu yang dicita-citakan. Pembekalan kompetensi teknologi dan pemanfaatan digital menjadi bekal di masa mendatang untuk menghadapi tantangan global yang semakin bergantung kepada kecanggihan teknologi.

Aplikasi pembelajaran digital yang dimanfaatkan menggunakan teknologi

1. Smart MP

Smart MP adalah aplikasi khusus yang didesain untuk guru dan siswa MA Pembangunan Jakarta. Didalamnya memuat modul pembelajaran, tugas yang diberikan guru, serta nilai siswa. Aplikasi Smart MP ini seperti halnya e-learning yang menyediakan modul pembelajaran sampai nilai siswa. Modul Pembelajaran adalah bahan ajar yang dirancang secara sistematis berdasarkan kurikulum tertentu dan dikemas dalam bentuk satuan pembelajaran terkecil dan memungkinkan dipelajari secara mandiri dalam satuan waktu tertentu agar siswa menguasai kompetensi yang diajarkan (S.Sirate & Ramadhana, 2017). Modul Pembelajaran yang disediakan di MP merupakan modul digital dengan bentuk e-book. E-book tersebut dapat diakses semua peserta didik dan guru selama pembelajaran. Penggunaan e-book tersebut sebagai pengganti atas dihilangkannya media alat tulis dalam pembelajaran. Selain itu, papan tulis konvensional tidak ada di madrasah ini karena telah berganti dengan basis digital. Guru mengirimkan tugas melalui aplikasi Smart MP yang bisa diakses siswa dengan cepat. Tugas tersebut dapat dikerjakan langsung di tab maupun laptop siswa. Setelah tugas selesai, siswa lalu mengirimkan jawaban atas tugas tersebut ke dalam bagian Tugas. Setelah tugas diserahkan ke guru melalui Smart MP, guru bisa melakukan pengecekan tugas siswa dan menilainya. Guru menginput nilai-nilai siswa langsung di dalam aplikasi. Kemudian peserta didik bisa melihat nilai yang didapatkan. Melalui aplikasi ini guru bisa mengontrol langsung perkembangan peserta didik, dan menjadi sarana utama penghubung guru, murid dan orang tua.

2. Canva

Canva merupakan salah satu aplikasi desain yang dimanfaatkan untuk mendesain media pembelajaran. Templet tersebut diantaranya poster, logo, dokumen, pamflet laporan, PPT, dan lain sebagainya. Banyak fitur yang dikembangkan di dalamnya. Fitur-fitur tersebut menarik sehingga tidak membuat siswa bosan dengan materi yang biasa-biasa saja. Canva menyediakan ribuan

templet yang siap untuk diedit sebagai bahan dasar untuk memulai desain. Fitur tersebut antara lain (Tri Wulandari & Adam Mudinillah, 2022): (1) jutaan gambar, dari foto sampai ilustrasi yang bisa dibuat sendiri. (2) filter foto, fitur yang tersedia cukup mudah untuk digunakan. (3) ikon dan bentuk banyak tersedia di dalamnya dan ribuan pilihan serta dapat mengunggah elemen sendiri. (4) font, tersedia bermacam-macam font, pengguna tinggal memilih font mana yang akan dibutuhkan. (5) latar belakang yang digunakan untuk mempercantik desain yang kita buat. (6) audio, dapat ditemukan dengan mudah hingga dapat mengunggah sendiri yang kita mau. Hasil desain dari canva tersedia berbagai jenis diantaranya PNG, JOG, PDF, Video, dan banyak opsi lain.

Fitur yang dimuat di canva membantu guru dalam menciptakan desain pembelajaran yang kreatif dan peserta didik lebih tertarik. Pembelajaran melalui canva biasa berbentuk PPT, Poster, presentase ataupun video pembelajaran (Alfian et al., 2022). Canva memberikan kesempatan yang luas untuk guru mengeksplor dan mengembangkan keahliannya dalam mendesain suatu pembelajaran digital. Aplikasi canva bisa diakses melalui laptop, handphone, Tab dan jika kesulitan dalam penggunaannya bisa melihat tutorial yang diunggah di Youtube.

Guru MA pembangunan Jakarta menggunakan canva untuk menyusun bahan ajar yang akan disampaikan kepada siswa. Materi disesuaikan dengan templet dan gambar-gambar yang ada, sehingga antara materi dan desain tersebut ada kecocokan yang dapat menarik perhatian siswa dalam memahaminya. Selain itu, peserta didik pun dituntut untuk mampu menggunakan canva dengan baik dalam proses pembelajaran. Canva biasanya digunakan untuk melatih siswa menumbuhkan dan mengembangkan bakat kreativitasnya dalam mengolah gambar digital. Siswa ditugaskan membuat pamlet atau gambar desain, video pembelajaran sesuai materi yang telah dijelaskan di kelas oleh guru. Melalui aplikasi desain canva, siswa mampu memenuhi tugas tersebut dengan baik. Pengerjaan desain canva melalui tab yang disediakan madrasah per masing-masing anak. Jadi, setiap anak membuat satu tugas yang hasilnya akan berbeda-beda sesuai dengan kreativitasnya.

Dalam proses pengerjaannya, siswa diarahkan guru mata pelajaran untuk mencegah kesulitan ketika ada yang bertanya. Untuk anak yang terbiasa dengan aplikasi tersebut, hasil yang didapat akan jauh berbeda dengan anak yang belum menguasai dalam bidang desain. Pada awalnya siswa dituntut untuk bisa memanfaatkan canva sampai pada akhirnya mereka terbiasa menggunakannya dan menjadi hal yang melekat dalam proses pembelajaran. Hal ini karena media pembelajaran di Madrasah Aliyah Pembangunan Jakarta berbasis digital dengan meniadakan buku tulis dan papan tulis. Semua itu diganti dengan aplikasi-aplikasi yang dipasang di tab masing-masing siswa. Selain siswa, guru juga memiliki aplikasi canva di tab yang dimilikinya, sehingga letak dan posisinya akan sama dan siswa akan lebih mudah dalam mengikutinya jika ada tutorial yang diajarkan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Teknologi yang digunakan MA pembangunan Jakarta diantaranya Smart TV, Tab Samsung, Laptop dan Wifi. Teknologi tersebut dimanfaatkan sebagai media pembelajaran utama di madrasah ini karena telah berbasis digital. Sedangkan untuk digitalisasi pembelajaran menggunakan e-book sebagai modul ajar pengganti buku tulis atau buku cetak. Modul tersebut bisa diakses melalui tab yang dimiliki guru dan siswa ketika proses pembelajaran dimulai. Aplikasi yang digunakan diantaranya canva dan Smart MP. Aplikasi tersebut dipasang di tab samsung dan laptop. Dan dapat diakses ketika siswa membukanya. Aplikasi dan teknologi tersebut mampu menjad daya tarik dan daya saing untuk meningkatkan mutu sekolah.

Saran dari penulis untuk pihak madrasah yaitu terus melakukan evaluasi demi kepentingan madrasah, dan berorientasi masa depan. Serta terus mengeluarkan lulusan yang ahli riset di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfian, A. N. Putra, M. Y. Arifin, R. W. Barokah, A. Safei, A. & Julian, N. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 5(1), 75–84. <https://doi.org/10.31599/jabdimas.v5i1.986>.
- Permana, Belva Saskia. Hazizah, Lutvia Ainun. Herlambang, Yusuf Tri. (2024). Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(1), 19–28. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i1.2702>.
- Maritsa, A. Salsabila. Adam. U, Wafiq, M. Anindya, Rahma P. Ma'shum, M Azhar. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91–100. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>.
- Nana, N. Surahman, E. (2019). Pengembangan Inovasi Pembelajaran Digital Menggunakan Model Blended POE2WE di Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding SNFA (Seminar Nasional Fisika Dan Aplikasinya)*, 4, 82. <https://doi.org/10.20961/prosidingsnfa.v4i0.35915>.
- Nisa, K., Amanda, N., Pribadi, R. A. (2023). Kolaborasi Pendidik Dan Peserta Didik dalam Mewujudkan Digitalisasi dan Penguasaan Teknologi Pada Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 7(3), 1433–1445. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i3.5383>.
- Rojabi, S. A. A. (2022). STRATEGI KEPALA MADRASAH DALAM UPAYA MENINGKATKAN PRESTASI AKADEMIK DAN NON AKADEMIK SISWA DI MA MA'ARIF BAKUNG UDANAWU BLITAR. *SKRIPSI*.
- S.Sirate, S. F. Ramadhana, R. (2017). Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Keterampilan Literasi. *Inspiratif Pendidikan*, 6(2), 316. <https://doi.org/10.24252/ip.v6i2.5763>.
- Setiawan, W. (2017). Era Digital dan Tantangannya. Seminar Nasional Pendidikan. *Seminar Nasional Pendidikan*, 1–9.
- Wulandari, Tri. Mudinillah, Adam. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1),

El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat

Vol 4 No 5 (2024) 1958 - 1967 P-ISSN 2746-9794 E-ISSN 2747-2736

DOI: 10.47467/elmujtama.v4i5.2686

102-118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>.

Yudapratama, A. F. Pradana, L. N. & Mursidik, E. M. (2022). Analisis minat belajar siswa menggunakan media smart tv di sdit permata ummat. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 3, 505-514.