

SMART-LEARNING DESA: PENINGKATAN KEMAMPUAN GURU DALAM MENDESAIN PEMBELAJARAN BAHASA BERBASIS ICT

Oleh:

Nazwa Nazhilla^{1*}, Erlinda Nofasari², Sri Ulina Beru Ginting³, Andini Sahfitri⁴, Maya Pratiwi⁵, Putri Amalia Br Bangun⁶, Pasya Margaretha Br Sembiring⁷

^{1*,2,3,4,5,6,7} Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Sekolah Tinggi Keguruan Ilmu Pendidikan (STKIP) Budidaya Binjai

*Email: nazwanazhilla11@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.37081/adam.v5i1.4519>

Abstrak

Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan digital guru bahasa di sekolah Madrasah Ibtidaiyah Swasta (MIS) dalam mendesain, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran bahasa yang terintegrasi dengan Teknologi Informasi dan Komunikasi (ICT) di Desa Timbang Jaya Kecamatan Bahorok Kabupaten Langkat. Pengabdian Masyarakat ini menggunakan metode observasi dan sosialisasi kepada guru melalui pelatihan. Kegiatan ini melibatkan metode Latihan Terbimbing. Observasi dan sosialisasi tentang pelatihan di sekolah Madrasah Ibtidaiyah Swasta (MIS) ditujukan kepada guru, agar guru dapat meningkatkan kemampuan dalam mendesain pembelajaran bahasa berbasis ICT. Kegiatan sosialisasi program pengabdian masyarakat bidang pendidikan ini memperkenalkan pembelajaran berbasis ICT yang lebih Interaktif, memiliki manfaat yaitu menambah wawasan guru di sekolah Madrasah Ibtidaiyah Swasta (MIS) tentang pentingnya pembelajaran bahasa berbasis ICT serta dalam menerapkan pembelajaran di dalam kelas. Program ini di harapkan mampu membangun kemampuan guru dalam meningkatkan kemampuan guru dalam mendesain pembelajaran berbasis ICT kepada peserta didik.

Kata kunci: Smart-Learning Desa, Peningkatan Kemampuan Guru, Pembelajaran Bahasa Berbasis ICT

Abstract

This activity aims to enhance the digital skills of language teachers at the Private Islamic Elementary School (Madrasah Ibtidaiyah Swasta or MIS) in designing, implementing, and evaluating language learning integrated with Information and Communication Technology (ICT) in Timbang Jaya Village, Bahorok Sub-district, Langkat Regency. This Community Service (Pengabdian Masyarakat) uses the method of socialization delivered to the teachers through a training program. This activity specifically incorporates the Guided Practice method. The socialization about the training at the Private Islamic Elementary School (MIS) is directed towards the teachers, so that they can improve their capability in designing ICT-based language learning. This community service program in the education sector introduces ICT-based learning, which is more interactive. The benefit of this is to broaden the teachers' knowledge at the MIS school regarding the importance of ICT-based language learning, as well as its application in the classroom. The socialization about the training at the Private Islamic Elementary School (MIS) is directed towards the teachers, so that they can improve their capability in designing ICT-based language learning. This community service program in the education sector introduces ICT-based learning, which is more interactive. The benefit of this is to broaden the teachers' knowledge at the MIS school regarding the importance of ICT-based language learning, as well as its application in the classroom.

Keywords: Smart-Learning Desa; Teacher Capacity Building; Language Learning; ICT

1. PENDAHULUAN

Smart learning (pembelajaran cerdas) berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) adalah suatu pendekatan pedagogis yang memanfaatkan teknologi digital untuk menciptakan lingkungan belajar yang adaptif, interaktif, dan personal. Senada dengan pendapat yang menyatakan bahwa *Smart learning* sebagai pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik yang melibatkan dukungan teknologi canggih. lingkungan belajar cerdas harus mampu memberikan bantuan yang tepat kepada pembelajar pada waktu yang tepat dan di tempat yang tepat berdasarkan kebutuhan dan karakteristik individu tersebut (Spector 2014). Inovasi digital di tingkat sekolah dasar harus mencakup pendekatan media yang relevan dengan lingkungan lokal agar proses transformasi digital berjalan efektif (Ahmadi 2021). Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan memfasilitasi pembelajaran yang lebih interaktif dan personalisasi (Abidin et al., 2023).

Guru memiliki peranan penting dalam komponen manusiawi terhadap proses belajar mengajar seperti memiliki kemampuan inovatif dalam mengembangkan teknik pembelajaran; mencerdaskan kehidupan bangsa sebagai perencana, pelaksana, maupun elevator pembelajaran kepada siswa di sekolah. Peranan tersebut menjadi potensi meningkatkan kemampuan guru. Peningkatan kemampuan guru adalah upaya pengembangan kompetensi yang dilakukan secara berkelanjutan untuk memastikan guru memiliki standar profesional dalam melaksanakan fungsi sekolah secara optimal. Kemampuan tersebut tidak lepas dari penguasaan materi, penguasaan kelas, mampu menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat yang menyatakan bahwa kemampuan guru mencakup penguasaan materi, pengelolaan kelas, hingga penggunaan media pembelajaran yang inovatif sesuai dengan tuntutan zaman (Mulyasa 2013).

Peningkatan ini bertujuan agar guru mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi informasi (ICT) (Kunandar 2011). Realitas yang terjadi di lapangan menunjukkan bahwa banyak guru yang masih mengalami kesulitan dalam mengintegrasikan teknologi ini ke dalam proses pembelajaran mereka. Penelitian yang mengungkapkan bahwa masih terdapat kesenjangan digital (*digital divide*) yang signifikan di kalangan guru-guru, terutama dalam hal kemampuan menggunakan teknologi untuk tujuan pembelajaran (Wahyuningsih & Susanti, 2020).

Kegiatan ini dilakukan melalui observasi dan menganalisis situasi di sekolah Madrasah Ibtidaiyah Swasta (MIS) Bukit Lawang. Kegiatan tersebut bertujuan untuk meningkatkan keterampilan digital guru, memperkenalkan mereka pada berbagai aplikasi dan platform pembelajaran interaktif. Seperti, penggunaan canva untuk mendesain PPT pembelajaran agar tidak monoton, penggunaan *wordwall* dan *wheel of names* agar pembelajaran lebih interaktif serta mendorong kreativitas dalam merancang konten pembelajaran yang menarik dan efektif.

ICT adalah singkatan dari *Information and Communication Technology* yang artinya Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) merupakan wadah yang mencakup semua peralatan teknis untuk memproses, menyimpan, mengelola, dan menyampaikan informasi, seperti komputer, internet, telepon, dan radio, yang menjadi bagian integral dalam kehidupan modern untuk berbagai tujuan seperti pendidikan, bisnis, dan komunikasi. ICT adalah perpaduan antara teknologi informasi dan teknologi komunikasi. Teknologi informasi mencakup segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi, dan pengelolaan informasi. Sedangkan teknologi komunikasi adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat yang satu ke lainnya. (Rachmadi 2020). ICT merupakan perangkat teknologi yang digunakan untuk mengolah, menyusun, menyimpan, dan memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas. Dalam konteks pendidikan, ICT menjadi instrumen krusial dalam penyampaian pesan ajar agar lebih efektif dan efisien Siti (Halidah 2020). Mendesain pembelajaran berbasis media teknologi adalah proses merancang materi secara sistematis dan psikologis berdasarkan prinsip-prinsip belajar untuk menyiapkan instruksi yang efektif. Dalam pembelajaran bahasa, desain ini bertujuan untuk memvisualisasikan konsep bahasa yang abstrak menjadi konkret melalui perangkat digital, sehingga meningkatkan daya serap siswa terhadap materi bahasa (Arsyad 2016).

Pelatihan kemampuan guru dalam mendesain pembelajaran merupakan salah satu bentuk meningkatkan kompetensi pedagogik dan teknologi guru dalam merancang materi dan metode pembelajaran bahasa berbasis ICT yang menarik. Hal ini sejalan dengan pendapat yang menyatakan bahwa pelatihan

kemampuan guru dalam mendesain pembelajaran adalah kegiatan untuk memperbaiki dan mengembangkan kemampuan kognitif dan keterampilan guru dalam menyusun strategi belajar mengajar. Fokus utama pelatihan ini adalah agar guru mampu memilih metode, alat peraga, dan teknik evaluasi yang tepat, sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih terorganisir dan terukur (Suryosubroto 2010).

Kemampuan komputasi yang semakin canggih dan akses internet yang semakin luas, teknologi memiliki potensi besar untuk dimanfaatkan sebagai alat pembelajaran yang efektif. Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik untuk melaksanakan Pengabdian Masyarakat dengan judul “Smart Learning desa: pelatihan kemampuan guru dalam mendesain pembelajaran berbasis ICT”.

Pelaksanaan pengabdian masyarakat dengan judul “*Smart Learning* desa: pelatihan kemampuan guru dalam mendesain pembelajaran berbasis ICT” yang dilaksanakan di sekolah Madrasah Ibtidaiyah Swasta (MIS) bertujuan untuk meningkatkan keterampilan digital guru agar dapat mengintegrasikan TIK secara efektif dalam proses pengajaran. Dengan menggunakan metode observasi dan sosialisasi dengan tahapan observasi, pelaksanaan dan hasil (Kemendikbud 2022). Melalui program ini, diharapkan para guru Madrasah Ibtidaiyah Swasta (MIS) Bukit Lawang dapat lebih memaksimalkan potensi pembelajaran sekaligus mempersiapkan siswa mereka sukses di era digital sekarang ini. Dengan demikian, program ini tidak hanya berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah Swasta (MIS) Bukit Lawang.

2. METODE PENGABDIAN

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan menggunakan metode observasi dan sosialisasi dengan tujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman guru dalam kemampuan mendesain pembelajaran berbasis ITC. Kerangka berfikir digunakan untuk menjelaskan hubungan antar konsep dasar yang digunakan dalam penelitian guna mencapai tujuan atau menyelesaikan masalah yang diteliti. Hal ini sejalan dengan pendapat yang menyatakan bahwa kerangka berfikir sebagai struktur yang menggambarkan hubungan antara variabel-variabel yang diteliti dalam penelitian (Sugiyono 2017). Kerangka berpikir yang kuat harus mampu menjawab mengapa suatu masalah terjadi dan bagaimana solusi yang ditawarkan (seperti penggunaan *Canva* dan *YouTube*) dapat secara logis menyelesaikan masalah tersebut (Suriasumantri 2010).

Ada komponen pemikiran kerangka kegiatan dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat dalam pelatihan kemampuan guru dalam mendesain pembelajaran berbasis ITC, yaitu:



Gambar 1. Bagan Kerangka Berfikir
 Figure 1. Frame of mind chart

Kegiatan ini dilaksanakan tiga hari yang dimulai dari tanggal 17-20 November 2025. Di mulai dari observasi hingga kegiatan pelatihan bagi guru-guru Madrasah Ibtidaiyah Swasta (MIS) Bukit Lawang. Metode observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan langsung terhadap suatu objek, fenomena, atau perilaku subjek di lapangan secara sistematis untuk mendapatkan gambaran nyata mengenai kondisi yang sedang diteliti. Hal ini sejalan dengan pendapat yang menyatakan bahwa observasi adalah teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain (seperti wawancara), observasi tidak terbatas pada orang, tetapi juga objek-objek alam yang lain. Beliau membagi observasi menjadi partisipatif (peneliti terlibat) dan non-partisipatif (Sugiyono 2016).

Sosialisasi adalah proses penyampaian informasi, nilai, atau keterampilan kepada individu atau kelompok agar mereka memahami, menerima, dan mampu menerapkan konsep baru dalam lingkungan sosial atau profesional mereka. Dalam konteks pengabdian, sosialisasi digunakan untuk mengenalkan program *smart learning*. Pernyataan tersebut dapat di kuatkan dengan sosialisasi sebagai proses di mana seorang individu atau kelompok belajar menjadi anggota masyarakat yang berpartisipasi dan menjadikannya sebagai bagian dari kebiasaan mengajar mereka (Peter L. Berger 1990).

Kegiatan Pengabdian Masyarakat yang dilakukan menggunakan metode Observasi dan sosialisasi yaitu dengan cara pelatihan dan pembelajaran Aktif pada guru secara langsung dengan mempraktikkan penggunaan tools ICT seperti pelatihan Canva, Tautan Youtube, wordwall dan Wheel If Names. Fokusnya adalah sebagai peningkatan kemampuan guru dalam mendesain pembelajaran bahasa berbasis ICT.

Pelatihan dan pembelajaran Aktif pada guru dibimbing langsung oleh mahasiswa Pengabdian Masyarakat prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia STKIP Budidaya Binjai. Berikut langkah-langkahnya.

1. Perencanaan, Menentukan target observasi dan menyiapkan bahan untuk pelatihan guru dan Sosialisasi, dilakukan bertujuan untuk proses belajar dalam membantu dan memahami cara berpikir guru Madrasah Ibtidaiyah Swasta Bukit Lawang Kecamatan Bahorok.
2. Pelaksanaan, kegiatan ini dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Di Bukit Lawang Desa Timbang Jaya, Kecamatan Bahorok, Kabupaten Langkat. Sasarannya yaitu: guru bahasa di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Di Bukit Lawang Desa Timbang Jaya, Kecamatan Bahorok.
3. Evaluasi , setelah kegiatan terlaksana, maka hasil yang ditemukan memuaskan, guru di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Di Bukit Lawang Desa Timbang Jaya, Kecamatan Bahorok, menyadari pentingnya guru dalam mendesain pembelajaran bahasa berbasis ICT.

Langkah-langkah tersebut sejalan dengan langkah-langkah dalam suatu kegiatan pembelajaran, mencakup:

1. Perencanaan: Menyusun tujuan pembelajaran, metode, dan bahan ajar.
2. Pelaksanaan: Mengimplementasikan rencana pembelajaran di kelas.
3. Evaluasi: Melakukan penilaian terhadap hasil pembelajaran dan proses yang berlangsung (Kemendikbud, 2022).

Berbagai masalah yang terjadi dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat ini penulis hadapi dengan suka duka. Teknik penyelesaian masalah merupakan tekniik yang dihadapi untuk mencapai hasil daripada kegiatan yang akan dicapai. Senada dengan pendapat yang menyatakan bahwa mengembangkan teknik pemecahan masalah yang digunakan dalam observasi dan sosialisasi, yang sering digunakan untuk mengembangkan pembelajaran ICT. Langkah-langkah tersebut yaitu:

1. Identifikasi dan Definisi Masalah: Menentukan masalah yang harus diselesaikan dengan jelas.
2. Evaluasi Sosialisasi: Menilai berbagai solusi yang mungkin berdasarkan data yang ada.
3. Pengambilan Keputusan: Memilih solusi bagus dan memberikan hasil optimal.
4. Implementasi Sosialisasi : sebagai solusi untuk mengatasi masalah metode konvensional di MI Swasta Bukit Lawang.
5. Evaluasi Hasil: Mengevaluasi apakah solusi yang diterapkan efektif dalam jangka panjang (Robbins & Judge, 2022).

Berdasarkan pendapat tersebut, maka teknik penyelesaian masalah ataupun solusi yang dapat

dilakukan mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia STKIP Budidaya Binjai dalam kegiatan pengabdian masyarakat adalah tercapainya hasil pengabdian yang memuaskan yaitu melalui, Pengajaran (*teaching*), hal ini dapat dilakukan dengan memfokuskan pembelajaran pada peningkatan kemampuan guru dalam mendesain pembelajaran ICT seperti Canva, Tautan Link *YouTube*, *Wordwall*, *Wheel of Names* yang dilakukan saat pelatihan di sekolah Madrasah Ibtidaiyah Swasta Di Bukit Lawang Desa Timbang Jaya, Kecamatan Bahorok.

Menyusun materi yang mengaitkan kemampuan guru dengan pembelajaran di Sekolah Madrasah Ibtidaiyah Swasta Di Bukit Lawang Desa Timbang Jaya, Kecamatan Bahorok, yang modern dalam mendesain pembelajaran di kelas, serta menyertakan kegiatan interaktif seperti pengadaan diskusi dan membuat kelompok lebih aktif. Selain itu, mahasiswa juga memperkenalkan berbagai media pembelajaran, misalnya dengan Canva, Tautan Link *YouTube*, *Wordwall*, *Wheel of Names*. Madrasah Ibtidaiyah Swasta Di Bukit Lawang Desa Timbang Jaya, Kecamatan Bahorok. Kabupaten Langkat.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil Pelatihan

Guru-guru di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Bukit Lawang merupakan masyarakat sasaran Mahasiswa STKIP Budidaya Binjai. Sekolah ini merupakan lembaga pendidikan swasta yang berlokasi di Desa Bukit Lawang. Kec. Bohorok, Kab. Langkat. Pemimpi dari sekolah ini adalah Ibu Sartik, S.Pd.I. Guru-guru disekolah ini poses belajarnya masih menggunakan cara manual dengan buku LKS dan media papan tulis. Melihat keadaan tersebut kami berniat ingin mengajak para guru disekolah ini agar mereka menggunakan cara mengajar yang lebih inovatif lagi. Kami mengajak guru-guru untuk memanfaatkan teknologi yang ada disekolah tersebut. Kami juga mengajak guru-guru di sekolah ini untuk menggunakan aplikasi dan halaman website yang mendukung pembelajaran mereka seperti tautan link *youtube*, *canva*, *wordwal*, dan *whell of names* untuk membuat media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Melihat potensi dari guru-guru disekolah tersebut sangat besar dalam menggunakan teknologi dikarekan banyak guru-guru muda dan sarana dan prasarana yang ada disekolah itu memadai jika guru-guru tersebut ingin menggunakan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar. Keberadaan teknologi harus dimaknai sebagai upaya untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi dan teknologi tidak dapat dipisahkan dari masalah, karena teknologi lahir dan dikembangkan untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi oleh manusia. Dapat disimpulkan bahwa teknologi pendidikan tidak hanya merupakan sebuah ilmu akan tetapi juga sebagai sumber informasi dan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan pendidikan yang dapat memfasilitasi proses pembelajaran.

Kaitannya dengan upaya guru dalam mengatasi permasalahan guru dalam menentukan metode pembelajaran yang sesuai yaitu dengan cara mencari informasi dari internet macam-macam metode pembelajaran yang tepat untuk peserta didik. Kemampuan guru dalam menentukan metode pembelajaran sangatlah penting dalam proses pembelajaran karena dengan menggunakan metode pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami suatu materi yang disampaikan oleh guru. Sudah seharusnya guru mampu melakukan sebuah inovasi pembelajaran supaya peserta didik tertarik dan merasa senang ketika pembelajaran.



Gambar 2. Kegiatan Pelatihan
Figure 1. Frame of Training Activities

3.2. Pembahasan

Program ini merupakan salah satu upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran berbasis ICT di Madrasah Ibtidaiyah Swasta. Peran aktif kepala sekolah dalam menggerakkan guru berdampak positif terhadap perkembangan sekolah. Guru semakin mendapat kepercayaan dari dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Mengadakan pelatihan tentang cara membuat media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi yang ada seperti *Youtube*, *Canva*, *Whell of Names*, dan *Word Wall* dengan cara yang menarik dan relevan untuk generasi muda. *Youtube* dapat digunakan untuk mencari video-video pembelajaran yang menarik yang berkaitan dengan pembelajaran. *Canva* dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran lalu dijadikan PPT, membuat games dari *Whell of Names* dan *Word Wall* agar peserta didik tidak merasa bosan dengan adanya inovasi yang kreatif selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini di kuatkan dengan pernyataan yang menyatakan bahwa platform desain grafis seperti *Canva* memungkinkan guru untuk mentransformasi materi ajar yang kompleks menjadi media visual (infografis dan presentasi) yang interaktif, yang secara langsung berkontribusi pada peningkatan kompetensi profesional di era digital (Japar dkk. 2020).

YouTube berfungsi sebagai media informasi dan pembelajaran yang sangat efektif untuk mendukung kemandirian belajar. Sebagai alat *smart learning*, *YouTube* menyediakan visualisasi konsep yang sulit dijelaskan hanya dengan teks (Rahim 2022). *Wordwall* merupakan platform *game-based learning* yang mengubah suasana kelas menjadi lebih interaktif dan kompetitif secara positif. Ini adalah bagian dari strategi *smart learning* untuk meningkatkan keterlibatan (*engagement*) siswa (Hasanah dkk. 2021). *Wheel of Names* (Roda Keberuntungan) berfungsi sebagai instrumen pemilihan acak yang transparan untuk meningkatkan partisipasi aktif dan motivasi siswa dalam sesi tanya jawab atau diskusi kelompok (Pratama 2022).

Sasaran utama dari program pengabdian yang dilakukan ialah membantu guru-guru yang ada di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Di Bukit Lawang, Kecamatan Bahorok, Kabupaten Langkat. Dalam membuat media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif. Indikator yang digunakan untuk mengukur tingkat ketercapaian sasaran program yaitu:

1. Tingkat Patisipasi guru, jumlah sasaran yang terlibat menunjukkan bahwa sasaran untuk meningkatkan kemampuan guru dalam mendesain pembelajaran bahasa berbasis ICT tercapai dengan baik. Tingginya partisipasi ini menjadi bukti bahwa program ini menjawab kebutuhan nyata para pendidik di lapangan.
2. Tingkat Pemahaman guru-guru di Madrasah Ibtidaiyah Swasta (MIS) Bukit Lawang memiliki tingkat pemahaman yang tinggi tentang teknologi. Pengabdian masyarakat yang dilakakukan mahasiswa pada sekolah Madrasah Ibtidaiyah Swasta Bukit Lawang telah memberikan peningkatan wawasan tentang ICT yang dapat digunakan untuk mendesain pembelajaran di dalam kelas. Guru kini tidak hanya memahami teori ICT, tetapi mampu mempraktikkan pembuatan mendesain materi di *Canva* dan menautkan link *YouTube* secara mandiri, kuis di *Wordwall* dan *Well Of Names*. Perubahan dari cara mengajar manual menuju desain pembelajaran cerdas mencerminkan keberhasilan transformasi digital di tingkat sekolah Madrasah Ibtidaiyah Swasta Di Bukit Lawang, Kecamatan Bahorok, Kabupaten Langkat.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil pelatihan yang telah dilakukan oleh mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia STKIP Budidaya Binjai memiliki dampak yang positif dan terlaksana sesuai dengan tujuan. Dampak yang baik dapat dilihat dan dirasakan bagi mahasiswa maupun guru di sekolah Madrasah Ibtidaiyah Swasta dalam program kegiatan bidang pendidikan, terutama pada aspek observasi dan sosialisasi untuk meningkatkan pemahaman guru dalam mendesain pembelajaran berbasis ICT.

Bahasa dan Sastra Indonesia STKIP Budidaya Binjai memiliki dampak yang positif dan terlaksana sesuai dengan tujuan. Dampak yang baik dapat dilihat dan dirasakan bagi mahasiswa maupun guru sekolah Madrasah Ibtidaiyah Swasta Bukit Lawang, terutama pada pelatihan kemampuan guru akan pentingnya pembelajaran berbasis ICT.

Mahasiswa juga memperoleh ilmu pengetahuan dan pengalaman di tempat yang baru serta mampu memahami kemahiran teknis guru dalam menggunakan teknologi yang ada di di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Di Bukit Lawang, Kecamatan Bahorok, Kabupaten Langkat. Pengabdian yang telah dilaksanakan membantu guru dalam memahami pelatihan berbasis ICT yang sebelumnya jarang digunakan oleh guru. Secara tidak langsung mahasiswa ikut serta dalam membantu untuk meningkatkan kemampuan guru dalam mendesain pembelajaran bahasa berbasis ICT. Mahasiswa juga melaksanakan salah satu kegiatan dalam Tri Darma Perguruan Tinggi yang melaksanakan pembelajaran di luar kelas perkuliahan yaitu kegiatan pengabdian masyarakat.

DAFTARPUSTAKA

- Ahmadi, F. (2021). *Guru SD di era digital (pendekatan, media, inovasi)*. Semarang: Pilar Nusantara.
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Berger, P. L. (1990). *Tafsir Sosial Atas Kenyataan: Risalah tentang Sosiologi Pengetahuan*. Jakarta: LP3ES.
- Dwijayanthi, A. A. . (2022). *Systematic Literature Review: Pengembangan pembelajaran berbasis ICT (Information Communication Technology) sebagai upaya realisasi kemerdekaan belajar peserta didik*. Jurnal Pendidikan MIPA, 12(2), 270–281.
- Halidah, S. (2020). *Implementasi ICT Sebagai Metode Pembelajaran*. Jurnal An-Nahdhah, 13(1), 45-60.
- Japar, M., dkk. (2020). *Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis ICT untuk Meningkatkan Kompetensi Guru*. Jurnal Karya Abdi, 4(1).
- Kunandar. (2011). *Guru Profesional: Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- LPPM_Buku Panduan PENGABDIAN MASYARAKAT STKIP Budidaya Binjai 2025
- Mardianto & Fitriana. (2022). *Pengaruh penggunaan ICT dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa*. Jurnal Inovasi Global, 3(2), 177–192.
- Mulyasa, E. (2013). *Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Muslih, (2021). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis ICT pada Lembaga Pendidikan Non-Formal TPQ*. DIMAS, 215-234.
- Nofasari, E., Ginting, S. U. B., Sidiqin, M. A., Parwati, Y., Triana, N., Triana, P., & Trisnawati, A. (2024). *Mengonstruksi kepedulian dalam pelestarian sastra Nusantara di kelurahan Martoba Kecamatan Siantar Utara*. Jurnal Serunai Pengabdian Masyarakat. 1(2). 46-51.
- Pratama, R. A. (2022). *Inovasi Media Pembelajaran Menggunakan Wheel of Names untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 11(1).

- Rahim, M. Y. (2022). *Pemanfaatan ICT Sebagai Media Pembelajaran dan Informasi Pada UIN Alauddin Makassar*. Sulesana, 127-135.
- Robbins, S. P., & Judge, T. A. (2022). *Organizational Behavior* (15th ed.). Boston: Pearson.
- Hasanah, U., dkk. (2021). *Pemanfaatan Aplikasi Wordwall sebagai Media Pembelajaran Interaktif*. Jurnal Pendidikan Indonesia, 2(10).
- Sakti, A. (2023). *Meningkatkan pembelajaran melalui teknologi digital*. Jurnal Penelitian Rumpun Ilmu Teknik (JUPRIT), 2(2), 212–219.
- Salsabila, U. H., & Agustian, N. (2021). *Peran teknologi pendidikan dalam pembelajaran*. Islamika: Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan, 3(1), 123–133.
- Spector, J. M. (2014). Conceptualizing the emerging field of smart learning environments. *Smart Learning Environments*, 1(1), 1-10.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suriasumantri, J. S. (2010). *Filsafat Ilmu: Sebuah Pengantar Populer*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- Suryani, N. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis IT. Seminar Nasional ICT Dalam Pembelajaran (pp. 1-12)*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Suryosubroto, B. (2010). *Manajemen Pendidikan di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Zulhimma. (2015). *Upaya peningkatan kompetensi guru dalam meningkatkan mutu pendidikan Islam*. Jurnal Tarbiyah, 22(2), 195–213.