

## PELAKSANAAN PELATIHAN KETERAMPILAN PENGGUNAAN TEKNOLOGI DALAM MENGAJAR UNTUK MENGEMBANGKAN PEMBELAJARAN YANG INTERAKTIF DAN INOVATIF

Windia Erliani<sup>1</sup>, Prima Dwi Putri Sari<sup>2</sup>, Vera Puspita Sari<sup>3</sup>, Muhammad Gosali Ramadhan<sup>4</sup>,  
Anisa Nabila<sup>5</sup>, Aziza Muryaningsi<sup>6</sup>

Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno, Bengkulu<sup>1,2,3,4,5</sup>

E-mail Korespondensi: windiaerliani4@gmail.com<sup>1</sup>

### Abstrak

Mengintegrasikan teknologi ke dalam kelas sangat penting untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan efektivitas instruksional. Pada era digital saat ini pendidik dituntut harus mahir dalam menguasai materi pelajaran serta alat teknologi, seperti realitas virtual dan augmentasi (VR/ AR), sistem manajemen pembelajaran online (LMS), papan tulis interaktif, dan aplikasi pendidikan, untuk menciptakan lingkungan pendidikan yang dinamis. Program pelatihan yang dilaksanakan dalam hal ini menggunakan pendekatan pembelajaran eksperimental, menggabungkan materi teoretis dengan sesi praktis. Peserta terlibat dalam simulasi pengajaran, bermain peran, dan pengajaran mikro, diikuti oleh umpan balik dan refleksi. Kegiatan pendukung meliputi diskusi kelompok, kerja tim, dan studi kasus. Evaluasi dan penilaian mengukur pemahaman dan penerapan keterampilan peserta. Hasil dari pelatihan ini meningkatkan keterampilan teknologi peserta, memungkinkan mereka untuk menggunakan teknologi untuk meningkatkan kualitas pengajaran. Peserta belajar dari pembicara yang berpengalaman, menerapkan keterampilan baru dalam pengaturan dunia nyata, dan mengembangkan strategi pengajaran yang inovatif. Hal ini mengarah pada keterlibatan siswa yang lebih tinggi dan hasil belajar yang lebih baik melalui materi pembelajaran interaktif dan lingkungan pembelajaran kooperatif. Sehingga kesimpulan dari pelaksanaan program ini adalah dapat meningkatkan kemampuan mengajar dengan dampak terhadap kondisi belajar siswa yang semakin positif.

**Kata Kunci:** Pelatihan Keterampilan, Teknologi, Pembelajaran Interaktif; Pembelajaran Inovatif.

### Abstract

*Integrating technology into the classroom is critical to increasing student engagement and instructional effectiveness. In the current digital era, educators are required to be proficient in mastering subject matter and technological tools, such as virtual reality and augmentation (VR/AR), online learning management systems (LMS), interactive whiteboards, and educational applications, to create a dynamic educational environment. . The training program implemented in this case uses an experimental learning approach, combining theoretical material with practical sessions. Participants engage in teaching simulations, role-playing, and micro-teaching, followed by feedback and reflection. Supporting activities include group discussions, team work, and case studies. Evaluation and assessment measure participants' understanding and application of skills. The results of this training improve participants' technology skills, enabling them to use technology to improve the quality of teaching. Participants learn from experienced speakers, apply new skills in real-world settings, and develop innovative teaching strategies. This leads to higher student engagement and better learning outcomes through interactive learning materials and cooperative learning environments. So the conclusion from implementing this program is that it can improve teaching abilities with an increasingly positive impact on student learning conditions.*

**Keywords:** Skills training; Technology, Interactive learning, Innovative learning

## PENDAHULUAN

Berasa dalam lingkungan daring yang serba cepat saat ini, lanskap pendidikan selalu berubah. Menurut Bates (2015), mengintegrasikan teknologi ke dalam kelas sekarang menjadi penting untuk meningkatkan partisipasi siswa dan efektivitas pengajaran daripada sekadar kemewahan. Pengajaran selalu didasarkan pada instruksi tatap muka, materi pendidikan, dan sumber daya pendidikan statis. Namun, dengan adanya kemajuan teknologi, kerangka teoretis ini telah mengalami perubahan radikal. Untuk membangun lingkungan pendidikan yang komprehensif dan adaptif, pendidik harus mahir tidak hanya dalam materi pelajaran yang mereka ajarkan tetapi juga dalam penggunaan berbagai alat teknologi. Ini karena pendekatan baru yang mendorong fitur interaktif, pemikiran imajinatif, dan pengajaran yang dipersonalisasi telah muncul (Johnson et al., 2015; Hakim & Serasi, 2021).

Realitas virtual dan augmentasi (VR/AR), sistem manajemen pembelajaran online (LMS), papan tulis interaktif, dan aplikasi pendidikan untuk komputer hanyalah beberapa contoh dari banyak alat yang termasuk dalam bidang teknologi pendidikan tinggi dan instruksional (Hakim dkk, 2022). Proses pendidikan direvolusi oleh banyak keuntungan yang ditawarkan oleh alat-alat ini. Simulasi dalam lingkungan virtual serta platform pembelajaran yang digamifikasi adalah dua metode interaktif yang dapat sangat meningkatkan keterlibatan dan minat siswa (Selwyn, 2014). Pengalaman belajar yang lebih dipersonalisasi dipromosikan oleh teknologi adaptasi pembelajaran, yang mengubah konten pengajaran agar sesuai dengan kebutuhan siswa tertentu (Koehler & Mishra, 2009). Pelajar dapat berkolaborasi melalui internet pada tugas dan investigasi tanpa dibatasi oleh jarak berkat teknologi komunikasi berbasis internet (Ertmer & Ottenbreit-Leftwich, 2010; Suhartatik dkk, 2020). Selain itu, anak-anak dengan berbagai kebutuhan belajar dapat menggunakan aset digital yang menawarkan peluang belajar yang dinilai lebih adil (Bates, 2015).

Agar berhasil mengintegrasikan kemajuan teknologi ke dalam kelas, guru perlu menerima pelatihan yang ekstensif yang mencakup baik sisi instruksional maupun teknis dari teknologi digital (Revola dkk, 2023). Menurut Johnson et al. (2015), ini melibatkan kemampuan untuk menggunakan dan memecahkan masalah berbagai alat instruksional. Untuk memastikan bahwa penggunaan kemajuan teknologi meningkatkan pendidikan siswa, guru juga harus memahami bagaimana mengintegrasikan kemajuan teknologi dengan program pendidikan dan tujuan instruksional (Ertmer & Ottenbreit-Leftwich, 2010). Mempertahankan keterkinian dengan teknologi baru dan perkembangan dalam sektor pendidikan membutuhkan pelatihan yang berkelanjutan (Bates, 2015).

Menciptakan lingkungan pengajaran yang dinamis dan inventif yang memikat minat siswa dan mendorong pemahaman yang lebih komprehensif adalah tujuan utama dari memahami perangkat teknologi di dalam kelas. Pembelajaran menjadi lebih menarik ketika teknik multimedia seperti film dengan animasi, film, dan permainan komputer interaktif digunakan (Koehler & Mishra, 2009). Menggunakan alat digital untuk penilaian membantu guru menemukan area di mana siswa memerlukan lebih banyak bimbingan dengan

memberikan instruksi segera dan melacak kemajuan mereka dari waktu ke waktu (Ertmer & Ottenbreit-Leftwich, 2010). Kemampuan pemecahan masalah pendidikan dan keterampilan kerja sama meningkat ketika tugas dirancang yang menuntut mereka untuk menggunakan materi elektronik dan teknologi kolaboratif untuk menangani tantangan dunia nyata (Johnson et al., 2015). Prestasi akademik siswa lebih lanjut ditingkatkan dengan memperhatikan kebutuhan dan minat mereka dan membiarkan mereka secara aktif berpartisipasi dalam pendidikan mereka (Bates, 2015).

Penggunaan kemajuan teknologi di dalam kelas menjadi semakin diperlukan seiring dengan perubahan pendidikan (Selwyn, 2014). Guru dapat merancang lingkungan pendidikan yang tak terduga, menarik, dan sukses yang mempersiapkan pelajar untuk kebutuhan abad kedua puluh satu dengan mengadopsi sumber daya digital dan teknik pengajaran mutakhir (Koehler & Mishra, 2009). Untuk memastikan bahwa guru siap menghadapi masalah ini dan mendorong kesuksesan akademis, mereka harus terlibat dalam pengembangan profesional yang berkelanjutan dan aplikasi praktis (Ertmer & Ottenbreit-Leftwich, 2010). Dengan mengintegrasikan kemajuan teknologi ke dalam kelas, pendidik tidak hanya meningkatkan praktik mereka sendiri tetapi juga membantu siswa memiliki peluang belajar yang lebih menarik, kreatif, dan multikultural di masa depan (Johnson et al., 2015).

Beberapa tahun terakhir telah melihat perubahan signifikan dalam pengajaran bahasa Inggris, terutama dengan kemajuan teknologi. Teknologi membuka kemungkinan baru untuk meningkatkan partisipasi dan kreativitas siswa di dalam kelas. Namun, masih terdapat hambatan dalam memanfaatkan teknologi dengan benar untuk menciptakan metode pengajaran bahasa Inggris yang dinamis dan kreatif. Mengingat hal ini, terlihat urgensi yang jelas terkait kebutuhan mendesak untuk pelatihan yang akan memungkinkan guru bahasa Inggris ataupun calon guru di bidang lainnya agar dapat menjadi mahir dalam penggunaan teknologi yang tepat dan efisien di dalam kelas. Tujuan dari pelatihan ini haruslah membantu guru dalam menyadari bagaimana teknologi dapat digunakan untuk menciptakan peluang belajar yang menarik dan efektif bagi siswa mereka. Untuk membuat belajar menjadi berkesan dan menjadi inspirasi para siswanya untuk belajar. Maka dari itu tim pelaksana menginisiasi sebuah kegiatan pelatihan dengan tema "menguasai teknologi dalam mengembangkan keterampilan pengajaran bahasa Inggris yang interaktif dan inovatif" diadakan sebagai tindak lanjut untuk dapat mewujudkan ini pada para guru, praktisi, calon guru dan juga mahasiswa. Tujuan dari pelatihan ini adalah memberikan literasi dan membuat perancangan pembelajaran yang akan membantu guru bahasa Inggris ataupun guru di bidang lainnya agar dapat menjadi mahir dengan teknologi yang diperlukan untuk menciptakan metode pengajaran yang menarik dan kreatif.

## METODE PENELITIAN

Pelaksanaan kegiatan Pelatihan Keterampilan Mengajar menggunakan pendekatan pembelajaran pengalaman atau dikenal dengan Experience learning, di mana peserta tidak hanya diberikan materi teoretis tetapi juga terlibat dalam praktik langsung untuk

menerapkan teori yang telah mereka pelajari, memungkinkan mereka untuk mengembangkan keterampilan mengajar secara efektif melalui pengalaman nyata dan refleksi (Kolb, 2014; Morris, 2021). Sedangkan terkait tahapan yang dilaksanakan dalam prosesnya adalah sebagai berikut:

1. Materi Teoretis: Pada tahap awal, peserta akan menerima materi teoretis yang mencakup berbagai konsep dan prinsip dasar dalam pengajaran. Materi ini mencakup teknik pengajaran yang efektif, manajemen kelas, strategi penilaian, dan cara memotivasi siswa.
2. Praktik Langsung: Setelah menerima materi teoretis, peserta akan terlibat dalam sesi praktik langsung. Sesi-sesi ini dirancang untuk memberikan kesempatan kepada peserta untuk menerapkan teori dalam situasi yang mirip dengan kondisi kelas yang sebenarnya. Peserta akan melakukan kegiatan seperti simulasi mengajar, bermain peran, dan pengajaran mikro, di mana mereka berperan sebagai guru dan rekan peserta lainnya sebagai siswa.
3. Umpan Balik dan Refleksi: Komponen penting dari pendekatan pembelajaran pengalaman adalah umpan balik dan refleksi. Peserta akan diajak untuk melakukan refleksi pribadi atas pengalaman mereka selama praktik, menganalisis apa yang berhasil dengan baik dan apa yang perlu diperbaiki.
4. Kegiatan Pendukung: Untuk memperkaya pengalaman belajar, kegiatan pelatihan juga mencakup kegiatan pendukung seperti diskusi kelompok, kerja tim, dan studi kasus.
5. Evaluasi dan Penilaian: Selama pelatihan, peserta akan menjalani proses evaluasi dan penilaian untuk mengukur pemahaman mereka terhadap materi dan kemampuan mereka dalam menerapkan keterampilan yang telah dipelajari.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Keterampilan teknologi sangat penting bagi pendidik di era teknologi saat ini. Pelatihan ini sangat relevan karena membantu pendidik bahasa Inggris memperoleh kemampuan untuk menggunakan teknologi guna meningkatkan kualitas pengajaran. Pelatihan ini menyediakan solusi praktis untuk memanfaatkan teknologi yang ada dalam konteks Indonesia, di mana beberapa wilayah mungkin masih memiliki akses terbatas terhadap teknologi. Metodologi pelatihan terdiri dari sesi teoretis dan praktis. Sesi teoretis memberikan pemahaman mendalam tentang konsep teknologi pendidikan, sementara sesi praktis memungkinkan peserta untuk menerapkan pengetahuan mereka secara langsung. Pendekatan ini membantu peserta memahami ide-ide dan mampu mengimplementasikannya secara efektif.

Dengan pembicara berpengalaman seperti Andri Saputa, M.Sc Tesol dan Rustiyani, M.Pd, para peserta mendapatkan pengetahuan berharga dan studi kasus nyata yang dapat mereka gunakan dalam konteks lokal mereka. Pengalaman akademik dan praktis dari para pembicara membantu peserta memahami penggunaan teknologi dalam pengajaran bahasa Inggris. Pelatihan ini menargetkan guru, pendidik online, instruktur lembaga pelatihan, koordinator kurikulum, siswa, dan staf pengembangan profesional, yang menunjukkan

Terbit online pada : <https://ejournal.almarkazibkl.org/index.php/ince>

bahwa pelatihan ini inklusif dan luas. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa semua yang terlibat dalam pendidikan bahasa Inggris mendapatkan manfaat maksimal dari pelatihan ini. Variasi dalam keterampilan teknologi dan akses di antara peserta adalah salah satu tantangan utama. Untuk mengatasinya, pelatihan dapat lebih fokus pada penyediaan dukungan berkelanjutan setelah pelatihan, seperti sesi online lanjutan atau mentoring. Pelatihan juga harus terus menyesuaikan dengan kemajuan teknologi agar tetap relevan dan bermanfaat sebagaimana yang disarankan oleh Revola dkk (2023) dan Kurniawan dkk (2024). Dengan pelatihan ini, guru bahasa Inggris diharapkan dapat mempertahankan keterampilan mereka dalam teknologi pendidikan. Kualitas pembelajaran yang lebih baik, keterlibatan siswa yang lebih tinggi, dan hasil belajar yang lebih baik adalah beberapa manfaat jangka panjang yang dapat dicapai. Pelatihan Kemampuan Mengajar ini dinilai sebagai langkah strategis dalam meningkatkan kualitas pendidikan bahasa Inggris melalui penggunaan teknologi karena menurut Haleem dkk (2022) teknologi dapat menjadi alat yang kuat untuk membuat pembelajaran lebih interaktif, menarik, dan efektif jika digunakan dengan benar.



Gambar 1. Sesi teori



Gambar 2. Sesi praktek

Selanjutnya terkait data analisis yang dilaksanakan oleh tim pelaksana kepada peserta melalui pengamatan dan wawancara, jawaban dari pertanyaan penelitian, dan analisis terhadap temuan selama penelitian, bahwa peserta secara mayoritas menjawab bahwa pelatihan ini meningkatkan pemahaman mendalam tentang berbagai alat dan aplikasi teknologi yang dapat digunakan untuk mengajar bahasa Inggris. Peserta menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan teknis, seperti membuat presentasi multimedia, membuat video pendidikan, dan mengembangkan aktivitas online interaktif. Mereka juga dapat menerapkan pengetahuan baru mereka dalam situasi dunia nyata, memungkinkan mereka melihat secara langsung bagaimana teknologi meningkatkan kualitas pengajaran mereka. Setelah pelatihan, kreativitas peserta dalam mengajar juga meningkat. Mereka diminta untuk mengembangkan strategi pengajaran baru yang menggunakan permainan

Terbit online pada : <https://ejournal.almarkazibkl.org/index.php/ince>

pendidikan, simulasi, dan proyek kolaboratif online. Selain membuat materi pembelajaran lebih menarik, ini membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Siswa sekarang lebih terlibat dalam diskusi dan tugas berbasis teknologi, menunjukkan dampak positif ini. Oleh karena itu, pelatihan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis dan kreatif guru tetapi juga menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih kooperatif dan responsif terhadap kebutuhan siswa.

Peserta mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang berbagai teknologi yang dapat digunakan untuk mengajar bahasa Inggris. Mereka mampu memilih platform e-learning, aplikasi pembelajaran bahasa, dan perangkat lunak penilaian otomatis yang paling sesuai untuk memenuhi kebutuhan siswa. Mereka juga berhasil membuat materi pembelajaran interaktif dengan bantuan teknologi. Proyek-proyek ini termasuk presentasi multimedia, video pendidikan, dan aktivitas online interaktif yang bertujuan untuk meningkatkan partisipasi siswa.



Gambar 3. Foto bersama peserta pelatihan

## SIMPULAN DAN SARAN

Kemajuan teknologi telah memberikan dampak yang mendalam pada pengajaran bahasa Inggris, memberikan peluang baru untuk keterlibatan siswa dan pedagogi mutakhir. Namun, masih sulit untuk secara efektif mengintegrasikan teknologi ke dalam pengajaran. Oleh karena itu, sangat penting untuk memberikan pelatihan yang menyeluruh kepada guru bahasa Inggris dengan harapan nantinya mereka dapat mahir dalam memanfaatkan teknologi untuk merancang lingkungan belajar yang menarik dan kreatif. Berkaca dari tujuan pelaksanaan kegiatan pelatihan "Menguasai Teknologi dalam Mengembangkan Keterampilan Pengajaran Bahasa Inggris yang Interaktif dan Inovatif" adalah untuk memberikan pengetahuan teknologi yang dibutuhkan oleh para guru. Dengan melakukan

ini, para guru dapat meningkatkan metode pengajaran mereka, memberikan pengalaman yang menarik bagi siswa mereka, dan pada akhirnya membantu mereka mencapai hasil belajar yang lebih tinggi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bates, A. W. (2015). *Teaching in a Digital Age: Guidelines for Designing Teaching and Learning*. Vancouver, BC: Tony Bates Associates Ltd.
- Ertmer, P. A., & Ottenbreit-Leftwich, A. T. (2010). Teacher Technology Change: How Knowledge, Confidence, Beliefs, and Culture Intersect. *Journal of Research on Technology in Education*, 42(3), 255-284.
- Hakim, M. A. R., & Serasi, R. (2021). Rekonstruksi Model Pengajaran Blended Learning Pada Program Studi Tadris Bahasa Inggris Sebagai Salah Satu Solusi untuk Sistem Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. Bengkulu: CV. Zigie Utama
- Hakim, M. A. R., Sari, E. A., Rizal, S., Revola, Y., & Astari, A. R. N. (2022). Integration of Google Classroom Inference Strategy as Blended Learning Media Toward Islamic Senior High School Students' Reading Ability. *Al-Lughah: Jurnal Bahasa*, 11(1), 54-71
- Haleem, A., Javaid, M., Qadri, M. A., & Suman, R. (2022). Understanding the role of digital technologies in education: A review. *Sustainable operations and computers*, 3, 275-285
- Johnson, L., Adams Becker, S., Estrada, V., & Freeman, A. (2015). *NMC Horizon Report: 2015 Higher Education Edition*. Austin, Texas: The New Media Consortium.
- Koehler, M. J., & Mishra, P. (2009). What Is Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)? *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, 9(1), 60-70.
- Kolb, D. A. (2014). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. FT press
- Kurniawan, Y. S., & Hakim, M. A. R. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Interactive Flat Panel Display (IFPD) dalam Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Mahasiswa Program Studi Perbankan Syariah. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 11326-11341
- Morris, T. H. (2020). Experiential learning—a systematic review and revision of Kolb's model. *Interactive learning environments*, 28(8), 1064-1077
- Revola, Y., Hakim, M. A. R., Serasi, R., & Sari, M. D. P. (2023). Implikasi Pelaksanaan Program English Language Teachers Training (ELTT) Pada Kompetensi Pedagogik Pengajar Bahasa Inggris Madrasah di Bengkulu. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 5(5), 2008-2018
- Selwyn, N. (2014). *Digital Technology and the Contemporary University: Degrees of Digitization*. London: Routledge
- Suhartatik, S., Pusparini, I., & Hakim, M. A. R. (2020). The Development of Virtual Media Based Power Point Presentation (PPT) in Intermediate Speaking in Ikip Budi Utomo Malang. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 7(9), 1-10