



UTILIZATION OF CREATIVE AND INNOVATIVE AURORA 3D MEDIA-BASED LEARNING TECHNOLOGY

(Pemanfaatan Teknologi Pembelajaran berbasis Media Aurora 3D yang Kreatif dan Inovatif)

Akhmad Sirojuddin¹

Institut Pesantren KH. Abdul Chalim Pacet Mojokerto, Indonesia ¹

Email: akhmadsirojuddin86@gmail.com

ABSTRAK

Madrasah Aliyah NU atau di singkat MANU Sunan Giri Prigen geografis desa ini terletak di kaki gunung arjuna yang mayoritas masyarakatnya sebagai petani mempengaruhi tingkat kesadaran masyarakat untuk pendidikan. Beberapa masalah yang lain dari lingkungan yang berada di pedesaan rendahnya sosialisasi dan informasi tentang teknologi mengakibatkan guru juga kurang memahami tentang pengembangan metode pembelajaran yang di butuhkan untuk siswa yang lebih bersemangat dalam belajar. Zaman globalisasi yang menitik beratkan terhadap teknologi hari ini juga menjadi tantangan lembaga pendidikan untuk mampu beradaptasi dan mampu berkompetisi menuju tujuan mutu pendidikan dengan cara setiap guru perlu menyadari pentingnya memanfaatkan teknologi sebagai metode pembelajaran siswa, oleh sebab itu perlu dukungan dari lembaga pendidikan melalui kebijakan untuk memberi kesempatan secara luas dan terbuka kepada para guru untuk meningkatkan dan mengembangkan kompetensi dan skillnya dengan mengikuti pelatihan dan yang di fasilitasi oleh lembaga internal maupun program eksternal. Dalam kegiatan pengabdian ini di lakukan dengan tiga langkah yaitu observasi, pelaksanaan dan sosialisasi dan yang terakhir adalah evaluasi dan rekomendasi. Pengabdian ini memiliki manfaat membantu guru untuk mengenali, mengetahui dan mengimplementasikan media teknologi pembelajaran menggunakan aurora 3D yang menekankan pada potensi otak atau brain based learning, bagi siswa metode melauli teknologi pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga antusiasme kelas meningkat dan di harapkan juga mampu meningkatkan prestasi siswa baik akademik maupun akademik.

Kata kunci: Teknologi Pembelajaran, Media Aurora 3D.

ABSTRACT

Madrasah Aliyah NU or in short MANU Sunan Giri Prigen geographically this village is located at the foot of Mount Arjuna where the majority of the people are farmers influencing the level of public awareness for education. Several other problems from the environment in rural areas, low socialization and information about technology result in teachers also not understanding about the development of learning methods needed for students who are more enthusiastic about learning. The era of globalization which focuses on technology today is also a challenge for educational institutions to be able to adapt and be able to compete towards the goal of quality education in a way that every teacher needs to realize the importance of utilizing technology as a student learning method, therefore it needs support from educational institutions through policies to provide wide and open opportunities for teachers to improve and develop their competencies and skills by participating in training and facilitated by internal institutions and external programs. In this service activity is carried out in three steps, namely observation, implementation and socialization and the last is evaluation and recommendations. This service has the benefit of helping teachers to recognize, know and implement learning technology media using aurora 3D which emphasizes the potential of the brain or brain based learning, for students the method through learning technology can increase student learning motivation so that class enthusiasm increases and it is hoped that it will also be able to improve achievement both academic and academic students

Keywords: Learning Technology, Aurora 3D Media,

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sarana terbaik untuk menciptakan lingkungan yang sehat bagi siswa untuk mengembangkan minat dan potensi terbaiknya, untuk memunculkan minat dan potensi tersebut perlu fasilitas yang di siapkan bagi setiap lembaga pendidikan untuk mewujudkan hal tersebut, senada dengan apa yang di sampaikan oleh Ki Hajar Dewantara, bahwa pendidikan tidak boleh fokus terhadap peningkatan kecerdasan siswa semata tetapi siswa harus mampu menumbuh kembangkan minat dan bakatnya, di sisi lain pendidikan juga harus mampu menyiapkan peserta didiknya untuk menjadi manusia yang berbudi dan pekerti yang baik sehingga kemampuan tersebut dapat membantu kebutuhannya untuk keluar dari setiap masalah di masa depan dan bermanfaat untuk banyak orang (Setiawati, 2001).

Jenjang pendidikan sekolah menengah atas (SMA) adalah tingkat yang paling ideal untuk mengukur terbentuknya karakter dan potensi peserta yang di diharapkan di atas, mengingat usia yang relatif muda menuju dewasa perlu memiliki kesiapan kuat menuju tujuan tersebut, kesiapan lembaga pendidkkan untuk memfasilitasi kebutuhan pendidikan di atas tentu harus sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan peserta didik dan menyesuaikan kebutuhan zaman berbasis teknologi hari ini yang menuntut kecepatan dan ketepatan untuk mengoptimalisasi dan memiliki wawasan yang global sehingga mampu memiliki kompetensi yang kompetitif di masa depan(Nasution, 2005).

Kesadaran akan pentingnya Pendidikan dengan pendekatan teknologi juga menjadi bagian prioritas di MA NU Sunan Giri Prigen kabupaten pasuruan dengan geografis letak lembaga yang berada di kaki gunung arjuna yang lekat dengan budaya pertanian dan peternakan pedesaan yang kurang dekat dengan pengetahuan modernisasi termasuk teknologi menjadi hambatan tersendiri termasuk para tenaga pendidik atau guru di wilayah ini, salah satunya hambatan terbesar bagi para guru di lembaga ini adalah kurangnya pengetahuan dan sosialisasi dari pemerintah terkait untuk menumbuhkan dan meingkatkan kompetensi guru termasuk dalam peningkatan skill pengembangan pembelajaran menggunakan teknologi, di sisi yang lain guru masih memiliki sudut pandang bahwa metode pembeajaran yang di lakukan selama ini masih kredibel untuk dilakukan dan sempitnya pengalaman beberapa guru ini tentu akan menghambat proses mutu pendidikan hari ini yang focus membawa peserta didik menuju kecepatan untuk memahami ilmu pengetahuan dan ketepatan dalam meng implementasikan ilmu pengetahuan tersebut (Ridwan, 2005)(Sadiman, 2007).

Kemajuan zaman yang menjadikan teknologi hari ini sudah sangat tidak terhindarkan sehingga penggunaan fasilitas pendidikan juga perlu pembenahan seperti alat-alat, perlengkapan pendidikan, media pembelajaran dan pengajaran di sekolah-sekolah juga penting untuk di sesuaikan dengan kemajuan. Penyesuaian alat pendidikan seperti Penggunaan alat-alat bantu mengajar, alat-alat bantu peraga pendidikan, audio, visual, dan audio-visual serta perlengkapan sekolah serta perlengkapan peralatan kerja lainnya perlu di perhatikan, Tapi hal yang tidak kalah penting dari itu semau adalah bagaimana kesiapan guru mampu memahami kebutuhan ini dan menyadari akan pentingnya pengembangan diri baik dari segi kompetensi dan skill khususnya dalam hal inovasi pembelajaran menggunakan pendekatan teknologi (Bambang, 2008).

Bentuk dari pelbagai kesadaran guru untuk kompetitif harus disesuaikan dengan tuntutan kurikulum dengan materi, metode, dan tingkat kemampuan pembelajar (siswa) untuk mencapai tujuan pembelajaran yang di inginkan. Perkembangan teknologi informasi telah memengaruhi penggunaan berbagai jenis media, sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran di kelas oleh sebab itu para pengajar diharapkan mengerti dan mampu menggunakan alat-alat atau perlengkapan tersebut secara efektif dan efisien dalam pembelajaran di kelas (Mulyanta & Dkk, 2009). Lebih dari itu pengajar juga di harapkan memenuhi tantangan tersebut untuk mampu menciptakan peluang dan keterbukaan dalam memanfaatkan berbagai alat-alat yang dimiliki sekolah, baik yang dibuat sendiri oleh pengajar, maupun alat-alat konvensional yang sudah tersedia dan dimiliki sekolah, serta tidak menolak kemungkinan menggunakan alat-alat yang sesuai dengan tuntutan perkembangan kemajuan teknologi dalam pembelajaran. 3 Oleh karena itu guru di harapkan mampu untuk bisa mengaplikasikan berbagai media pembelajaran inovatif berbasis ICT seperti penggunaan komputer, laptop, LCD, internet dan lain sebagainya.4 termasuk bagaimana cara memilih dan merancang media pembelajaran berbasis ICT yang tepat dalam pendidikan agama Islam (PAI), karena pemilihan dan perancangan media ICT ini sangat penting bagi guru agar tujuan pengajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien (Rakhmawati, 2013).

Komputer menjadi salah satu dari banyaknya buah hasil teknologi modern yang memberikan banyak solusi kemudahan sebagai alat bantu pendidikan khususnya dalam memfasilitasi kemudahan belajar dan pembelajaran di kelas, information and communication technology (ICT) baru-baru ini telah hadir sebagai pengembangan pembelajaran membuktikan bahwa hadirnya teknologi pembelajran berbasis ICT memiliki

manfaat besar untuk memudahkan para guru dalam mengajar dan membantu siswa dalam belajar (Nasution, 2005, pp. 110–112). Dengan hadirnya media pembelajaran ICT tidak mengurangi sedikitpun peran guru bahkan ICT memberi peran tambahan bagi guru agar tidak terfokus kepada resiko sosial siswa seperti karakter, lingkungan belajar, orang tua dan mentalitas peserta didik saja akan tetapi guru juga terfasilitasi dan lebih produktif untuk meningkatkan kompetensi dan skillnya sehingga penggunaan komputer dalam dunia pendidikan saat ini menuntut latar belakang guru yang memiliki kesadaran dan mempunyai kompetensi untuk menguasai komputer secara teori maupun praktiknya, seorang guru minimal harus memiliki kompetensi dasar mengajar dengan menggunakan komputer dalam proses belajar dan mengajar (Setiawati, 2001).

Kemajuan teknologi elektronik melahirkan informasi dalam bentuk grafis, video, animasi, diagram, suara, dan aplikasi aplikasi lainnya. Hal tersebut membuat para guru dan para ahli komputer berlomba-lomba menciptakan inovasi-inovasi terbaru dalam strategi pembelajaran dan teknologi, sehingga terciptalah berbagai macam strategi pembelajaran yang menarik seperti ekspositori, kooperatif, berbasis masalah (discovery) dan lain-lain, serta tercipta pula aplikasi-aplikasi media pembelajaran interaktif yang dapat menarik perhatian dan pemahaman siswa. Adapun aneka media pembelajaran interaktif diantaranya Buku Sekolah Elektronik (BSE), Microsoft Power Point (PPT), Adobe Flash, Aurora 3D Presentation, dan lain-lain (Arifin & Dkk, 2021).

Media pembelajaran berbasis teknologi multimedia yang banyak digunakan oleh para pengajar saat ini adalah Microsoft Power Point. Keterbatasan kompetensi guru dalam menguasai dan menyajikan informasi pada Microsoft Power Point membuat hasil slide pada Microsoft Power Point terlihat kurang menarik bagi pelajar. Keterbatasan kompetensi ini merupakan penghambat lemahnya daya tarik siswa dalam menyerap materi mata pelajaran. menurut (Nasution, 2005, pp. 113–114) bahwa multimedia terdiri dari beberapa objek, yaitu teks, grafik, image, animasi audio, video, link interaktif. Pilihan lain yang lebih menarik dalam metode pembelajaran berbasis teknologi adalah aplikasi aurora 3D yang menyajikan materi pembelajaran yang lebih efektif, efisien, dan menarik.

Oleh sebab itu aplikasi-aplikasi presentasi yang menyajikan animasi-animasi yang menarik Aurora 3D Presentation. menyajikan pembelajaran interaktif Aurora 3D Presentation yang hampir serupa dengan Microsoft Power Point hanya dalam pengolahan animasinya ada beberapaperbedaan. Aplikasi pembelajarn yang disajikan Aurora 3D Presentation lebih menitik beratkan pada gambar, tulisan, dan lain lain dengan efek tiga

dimensi, atau bisa dikatakan Aurora 3D Presentation merupakan aplikasi penyempurna dari kekurangan Microsoft Power Point. Penyempurnaan yang dilakukan oleh Aurora 3D Presentation dari segi grafis dan tambahan tampilan yang lebih baik. Misalnya dalam pengolahan informasi pada Aurora 3D Presentation secara otomatis aplikasi ini menyediakan grafik seperti akar pohon dengan matrik bentuk yang lebih baik dengan kemasan 3 dimensi yang lebih memudahkan murid untuk memahami maksud pelajaran dan memudahkan setiap guru untuk menjelaskan,.

Materi pilihan yang di miliki oleh aplikasi ini menjelaskan tentang benda dimensi yang menurut peneliti lebih tepat di aplikasikan kedalam pelbagai materi pelajaran umum maupun agama di lingkungan pendidikan, untuk melihat keefektivitasan Aurora 3D Presentation dalam proses pembelajaran maka dibutuhkan sekolah yang memiliki sarana dan prasarana yang memadai seperti kesediaan computer, laptop, wifi. Sekolah selain menyediakan alat penunjang di atas juga perlu memberikan fasilitas kepada guru untuk mengikuti pelatihan dan pengembangan kompetensi khususnya dalam mengenali fungsi teknologi pembelajaran di atas (Lastiyono, 2015). Oleh sebab itu aplikasi aurora 3D dijadikan sebagai dasar keterampilan atau pengalaman yang di jadikan fokus pemberdayaan guru di MANU Sunan Giri Prigen Pasuruan.

Hal ini juga yang mendasari peneliti untuk menjadikan sekolah di atas sebagai lokasi pengabdian dengan pertimbangan utama adalah pengalaman guru yang relatif kurang dalam menggunakan media pembelajaran interaktif dan melihat potensi sekolah ini yang masih produktif untuk di kembangkan dan memiliki pelbagai prestasi baik akademik maupun non akademik, di sisi lain lembaga ini juga di miliki yayasan yang memiliki basic pesantren dan kesilaman yang kental di dalamnya sehingga kepercayaan masyarakat tetap terjaga dengan baik dan lebih menarik lagi bahwa lembaga pendidikan ini adalah satu di antara lembaga pendidikan yang di miliki oleh yayasan basic pesantren.

Dengan pebagai alasan di atas peneliti melakukan pengabdian di MANU Sunan Giri Prigen Pasuruan merupakan sekolah yang tepat untuk melakukan penelitian karena memiliki sarana teknologi yang cukup memadai, serta pengalaman guru yang memiliki basic pengetahuan teknologi dan potensi besar lembaga pendidikan kedepan menjadi alasan utama peneliti untuk mendampingi peningkatan kompetensi dan skill guru dalam hal mengelola metode pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran berbasis teknologi atau ICT.

Beberapa landasan hasil pengabdian yang sudah di lakukan sebelumnya menjelaskan bahwa (Rakhmawati, 2013) dan (Lastiyono, 2015) menghasilkan peningkatan kualitas pembelajaran dan prestasi belajar siswa khususnya pada materi pendidikan agama islam (PAI) dengan software Aurora 3D Presentation menunjukkan tanggapan siswa di interpretasikan dengan baik terbukti dengan adanya aplikasi pembelajaran berbasis aurora memiliki efektifitas tinggi dalam peningkatan pemahaman pembelajaran dan peningkatan yang signifikan terhadap nilai belajar siswa.

Dengan pelbagai latar belakang dan realita di atas kami ingin memberikan layanan pengabdian dalam bentuk pelatihan dan pendampingan kepada guru di lingkungan MANU Sunan Giri Prigen Pasuruan tentang bagaimana mengenali teknologi pembelajaran dan teknis pembuatan dan pemakaian aplikasi Aurora 3D Presentation. Pelatihan dan pendampingan ini di lakukan dengan tujuan untuk mengurai problematika kesulitan belajar siswa sehingga lebih termotivasi dalam belajar dan menjadi alternatif guru untuk melakukan inovasi dalam metode pembelajaran dan meningkatkan kompetensi dan skill teaching and learning guru yang lebih produktif dan kompetitif.

METODE

Metode pelaksanaan program pengabdian pada masyarakat dilakukan dengan tiga tahapan sebagai berikut:

1.Observasi

Tahap ini di lakukan untuk mengetahui bagaimana permasalahan dan hambatan yang ada di objek pengabdian dengan melakukan pengamatan secara intensif di tambah dengan komunikasi oleh kepala lembaga dan beberapa guru dan murid (Nazir, 1999).

Hasil dari observasi ini menjadi dasar analisa untuk bisa menentukan pendekatan yang disesuaikan dengan kebutuhan lembaga dan kemampuan guru, yang selanjutnya akan di lakukan tahap administrasi, teknis dan sosialisasi terhadap seluruh elemen yang ada di lembaga pendidikan MANU Sunan Giri Prigen Pasuruan.

Dari fakta dan realita yang di temukan selama observasi akan menentukan materi dan pendekatan pendampingan yang tepat bagi para guru sementara tahap administrasi dilakukan dengan melakukan persiapan perizinan kepada ketua lembaga atau kepala sekolah dengan melibatkan beberapa pihak terkait seperti komite dan perwakilan dari yayasan internal. Tahap selanjutnya dengan mempersiapkan sosialisasi mengenai waktu tempat dan scedule kegiatan selama pendampingan dan pelatihan berlangsung. Sosialisasi

dilakukan untuk memberikan gambaran secara umum bagaimana materi dan teknis yang akan di lakukan.



Gambar 3.1 Observasi dan Sosialisasi Program

2. Pelaksanaan Pelatihan dan Pendampingan

Setelah melaksanakan observasi dan sosialisasi maka langkah selanjutnya adalah melaksanakan kegiatan pelatihan dan pendampingan dengan tema “Pemanfaatan media teknologi pembelajaran Aurora 3D yang kreatif dan inovatif”. Pelaksanaan pelatihan dan pendampingan ini melibatkan semua guru dan kepala sekolah dan di hadiri oelh perwakilan komite.

Penyelenggaraan kegiatan ini di realisasikan satu hari pada hari sabtu tanggal 14 januari 2023 pada pukul 12.30-17.00, adapun tempat pelatihan dan pendampingan di lakukan di salah satu kelas yang di miliki oleh MANU Sunan Giri Prigen Pasuruan.



Gambar 3.2 Pelaksanaan Program

3. Evaluasi Program Pelatihan dan Pendampingan

Kegiatan pelatihan dan pendampingan di atas telah mendapatkan respon yang positif bagi mayoritas guru.yang memiliki kesadaran dan kemampuan akan pentingnya kebutuhan inovasi pembelajaran, kesadaran yang tidak merata bagi guru secara keseluruhan di

pengaruhi orang pelbagai faktor seperti usia, pengetahuan dasar tentang operasional teknologi dan laptop juga menjadi penghambat program ini.

Hal lain adalah perlunya stakeholder lembaga ini di mulai dari yayasan, kepala sekolah dan komite untuk terus sinergi melayani dan mempersiapkan sarana dan prasarana yang berhubungan dengan kebutuhan guru khususnya pengembangan alat pembelajaran seperti penambahan computer, laptop, internet dan LCD proyektor yang memadai, di sisi lain perlu adanya kebijakan pengembangan untuk memfasilitasi guru mengikuti pelatihan dan pendampingan di luar sekolah, dengan demikian guru memiliki tambahan motivasi, inspirasi dan pengalaman sehingga guru mampu menjadi lebih produktif dan kompetitif.

HASIL, PEMBAHASAN, DAN DAMPAK

Permasalahan yang di temukan selama pengabdian berlangsung baik pra maupun pasca berlangsungnya pengabdian terletak pada motivasi siswa yang mengakibatkan turunnya prestasi dalam diri siswa yang secara otomatis akibatnya bermasalah pula pada hasil belajarnya. Motivasi yang di maksud jika seorang siswa tidak mampu untuk merangsang, memelihara atau bahkan meningkatkan gairah belajarnya yang menjadikan hal tersebut sebagai perilaku siswa. Adapun perangsang terbaik agar siswa termotivasi dalam belajar adalah guru yang tidak hanya pandai menguasai kelas akan tetapi hal yang lebih penting bagaimana guru mampu menciptakan suasana yang menyenangkan, dari suasana yang menyenangkan tersebut siswa lebih nyaman dan respek terhadap kegiatan kelas dan memudahkan siswa menemukan motivasi belajarnya kembali.

Pada realitanya siswa cenderung bosan dalam melakukan aktivitas belajar di kelas dimana mayoritas siswa mengatakan kebosanan disebabkan karena metode pembelajaran yang monoton yang bersifat tradisional atau ceramah, hasil selanjutnya menjelaskan bahwa siswa menginginkan pembelajaran yang menyenangkan dengan memanfaatkan teknologi sebagai alternatif metode belajar mereka, jawaban ini muncul karena kebiasaan dari aktifitas mereka yang sangat dengan dengan gudget, khususnya computer dan laptop yang ter-akses dengan internet.

Penggunaan media pembelajaran interaktif Aurora 3D Presentation, berperan untuk memaksimalkan kecerdasan otak siswa yang di mulai dengan cara kerja dasar otak (Brain Based Learning) dengan pendekatan garis akar pohon untuk mengemas materi pelajaran dengan menyajikan kosa kata (key word) dan dilengkapi dengan tombol suara, gambar warna dan tampilan 3D di anggap tepat sebagai media yang mampu mengurai

permasalahan pembelajaran di atas, media tersebut berperan dalam pencapaian tujuannya yaitu memecahkan masalah pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif sehingga merangsang otak siswa dengan menggunakan symbol berupa suara, gerakan dan gambar 3D yang membuat siswa lebih interaktif dan resposif yang pada akhirnya berpengaruh terhadap kesenangan dan kebahagiaan belajar.

Manfaat dan keberhasilan tujuan tersebut juga di benarkan oleh mayoritas guru yang mengikuti pelatihan dan pendampingan, dari total 17 peserta pelatihan dan pendampingan 14 guru merespon baik adanya pelatihan dan merasa pengetahuan akan teknologi terhadap pemanfaatan pembelajaran bertambah.. aplikasi media aurora 3D Presentation ini dipilih karena tepat bagi pelaku dasar dalam pengetahuan teknologi pembelajaran dan disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan, keterangan ini menguatkan teori sebelumnya bahwa berkembangnya teknologi pembelajarna harus menyesuaikan kemampuan guru, psikologis siswa dan ketepatan materi yang di ajarkan. Penjelasan dasar pengetahuan guru penting untuk di tekankan mengingat guru adalah konstruktor belajar yang mengharuskan mampu mengoperasionalkan dan menterjemahkan maksud dan makna dari setiap materi yang di sampaikan pada media teknologi ini, sehingga murid mudah menemukan good mood nya untuk tertarik dengan materi yang di ajarkan sehingga secara otomatis psikologi nya merespon dengan positif dan berlama-lama dalam melakukan aktifitas belajar.

Hal ini sesuai dengan pesan Muhaimin : 2003 yang menjelaskan standar siswa dikategorikan termotivasi dalam belajar jika siswa (a) Bersungguh-sungguh dalam memperhatikan, menunjukkan minat bakatnya, mempunyai perhatian dan respek pada guru, dan rasa ingin tahu yang kuat selama kegiatan belajar, (b) Berusaha keras untuk memberikan waktu kepada diri siswa untuk melakukan kegiatan tersebut, dan (c) Konsisten dalam menyelesaikan tugas belajar hingga terselesaikan. Pernyataan lain yang dapat menguatkan keberhasilan di atas adalah Zulkarnain : 2010 yang menjelaskan bahwa media mempunyai peran yang sangat besar dalam mengefektifkan komunikasi dan mempermudah siswa untuk menerima materi pelajaran dengan sikap yang reaktif dengan cara tertentu.

Temuan lain selama pelatihan dan pendampingan berlangsung selain menemukan antusiasme positif terhadap guru secara mayoritas terdapat beberapa kendala yang di temukan di lapangan di antara lain a. lembaga MANU belu memiliki laboratorium khusus untuk memfasilitasi kegiatan belajar di luar kelas b. guru sedikit kesulitan dalam

beradaptasi dengan teknologi pembelajaran c. rendahnya pengetahuan guru dalam mengoperasionalkan ICT dalam bentuk computer dan laptop dan d. sekitar 40 % guru belum memiliki laptop.

Kaitannya dengan pemanfaatan pembelajaran menggunakan teknologi pembelajaran di lingkungan pendidikan merupakan kepetingan bersama bagi guru, siswa dan lembaga itu sendiri oleh sebab itu perlu adanya kerjasama yang baik antara keseluruhan dalam menciptakan tujuan tersebut, pandangan peneliti selain guru di tuntut untuk mengembangkan kompetensi dan skill mengajar nya lembaga juga memiliki kewajiban untuk menyediakan fasilitas yang di butuhkan oleh guru baik dalam bidang sarananya dan prasarananya sehingga kedepan guru memiliki banyak opsi dan inisiatif dalam melakukan perubahan positif dan peningkatan kinerja profesinya. Kesulitan guru dalam mengenali dan mengetahui tentang informasi dan cara operasional teknologi pembelajaran ini menjadi salah bukti menjadi rendahnya motivasi guru untuk melakukan perbaikan tersebut yang berakibat rendahnya pengetahuan guru dalam hal yang berhubungan dengan pengembangan dan inovasi pembelajaran

Meskipun sejatinya media hanya sebagai alat bantu di dalam proses pembelajaran akan tetapi memiliki pengaruh luar bisa terhadap optimalisasi kegiatan pembelajaran di kelasterlebih di era globalisasi dan teknologi zaman ini multimedia menjadi pilihan terbaik terhadap pola perilaku atau pola berpikir individu guru dan siswa dalam menghadapi permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu tuntutan eksternal kedepan membutuhkan orang yang tidak hanya cakap dalam mata pelajaran tertentu melainkan siswa yang memiliki jiwa responsibility dan creativity yang tinggi sehingga siswa kedepan memiliki kesempatan untuk survive dan berkompetisi kedalam dunia kerja dan karir.oleh sebab itu peran media elektronik perlu di maksimalkan dalam membantu perbagai problematika di atas.

SIMPULAN

Pada era teknologi dan globalisasi hari pendidikan di tuntut untuk mampu beradaptasi dengan kebutuhan zaman yang tidak hanya menuntut kecepatan tapi juga ketepatan yang di lahirkan dari pribadi manusia yang memiliki kreatifitas dalam berfikir dan berperilaku sehingga menjadi sifat karakter yang hebat bagi siswa di masa depan.

Selain itu guru dalam mendidik siswa perlu melakukan pengembangan dan inovasi dalam metode pembelajaran yang di sukai oelh siswa milenial yang sangat dekat dengan kegiatan teknologi, sehingga pelatihan dan pendampingan ini memilih aplikasi auora 3D

dengan pendekatan brain based learning diharapkan menjadi pilihan tepat untuk mengurangi tantangan pendidikan di atas.

Hasil dari pelatihan dan pendampingan ini mendapatkan apresiasi dan respon yang baik dari lembaga pendidikan MANU Prigen Pasuruan, hal ini di buktikan dengan antusiasme kepala madrasah dan mayoritas guru yang mengikuti pelatihan dan pendampingan selama peneliti melakukan kegiatan pra observasi hingga evaluasi. Metode yang di lakukan terdiri dari 3 tahap yakni Observasi, pelaksanaan dan yang terakhir adalah evaluasi dan rekomendasi sebagai catatan dan masukan ilmiah kepada lembaga pendidikan.

Beberapa temuan selama berlangsungnya pelatihan dan pendampingan terdapat beberapa kendala yang di alami oleh lembaga dan guru dan mengoptimalkan kebutuhan program ini kedepan di antaranya lembaga belum memiliki fasilitas yang cukup seperti laboratorium computer dan sejenisnya untuk memenuhi kebutuhan edukasi dan inovasi guru untuk mengembangkan metode pembelajarannya, di sisi lain sebagian guru masih kesulitan memahami dan mengoperasikan laptop sehingga perlu waktu adaptasi dan pembiasaan yang perlu di teruskan oleh lembaga pendidikan sebagai program yang berkelanjutan, dari pelbagai kelemahan yang di sebutkan di atas mayoritas guru antusias dalam mengikuti kegiatan ini dan secara komitmen pentingnya pengembangan metode pembelajaran berbasis teknologi untuk kemaslahatan pendidikan secara umum dan kepentingan guru dan siswa secara khusus sehingga lembaga pendidikan ini memiliki kesempatan yang besar untuk melahirkan guru yang lebih professional dan siswa yang lebih termotivasi dalam belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Z., & Dkk. (2021). Pengembangan Pembelajaran Aktif Dengan ICT. Skripta Media Kreatif.
- Bambang. (2008). Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya. Rineka Cipta.
- Lastiyono, H. (2015). Pengembangan pengelolaan Proses Pembelajaran Matematika di SMP Muhammadiyah Surakarta.
- Mulyanta, & Dkk. (2009). Tutorial Membangun Multimedia Interaktif-Media Pembelajaran. Universitas Atma Jaya.
- Nasution. (2005). Teknologi Pendidikan. Bumi perkasa.
- Nazir. (1999). Metode Penelitian. Ghalia Indonesia.

- Rakhmawati, T. H. (2013). *D Aurora Presentation 2.012 Sebagai Media Berbasis Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran Bahasa Arab*. UIN Sunan Kalijaga Jogjakarta.
- Ridwan. (2005). *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Alfabeta.
- Sadiman, A. S. (2007). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Rajawali.
- Setiawati. (2001). *Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar*. Remaja Rosdakarya.