



Pelatihan Dan Pendampingan Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Terhadap Siswa Dan Guru SMK Jambi Meda

¹Buce Gery Sixson Marpaung, ²Budiono Simbolon, ³Nasa Gautama Silaen

^{1,3}Amikwidyaloka, ²STT Misi William Carey

1gerysix@gmail.com, 2budionosimbolon@gmail.com, 3nasasilaen1@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan dan kemajuan pesat di bidang industri dan teknologi informasi menyebabkan perubahan besar di berbagai aspek kehidupan manusia. Khususnya di dalam dunia pendidikan, dengan demikian seorang pengajar tidak boleh gagap teknologi (gaptex) sebab jika seorang pengajar tidak paham dalam menggunakan media dalam melaksanakan proses belajar mengajar maka dengan sendirinya guru tersebut akan ketinggalan jaman alhasil anak murid yang di didik juga akan ketinggalan jaman, begitu juga seorang siswa harus cakap menggunakan aplikasi sehingga dapat semakin gampang memahami setiap pembelajaran yang diberikan seorang guru. Dalam pengabdian masyarakat ini penulis memberikan pelatihan tentang penggunaan Aplikasi yang di Android dalam peningkatan hasil belajar siswa yaitu aplikasi Kinemaster dan aplikasi Hello Talk . Aplikasi Kine Master dan Hello Talk sangat bermanfaat bagi SMK Jambi Medan karna setelah tamat sekolah mereka diharapkan dapat langsung bekerja atau buka usaha sendiri dengan demikian Aplikasi ini sangat mereka perlukan. Kegiatan Pengabdian Masyarakat ini dibagi menjadi lima bagian yaitu kegiatan pre-test, eksplorasi, elaborasi, konfirmasi dan post-test. Pada tahap pre-test para peserta mengerjakan soal yang diberikan tanpa menggunakan Aplikasi *Kine Master dan Aplikasi Hello Talk*, pada tahap eksplorasi nara sumber melakukan brainstorming kepada peserta yang berhubungan dengan Penggunaan Aplikasi Kine Master dan Hello Talk , setelah melakukan brainstorming narasumber melakukan kegiatan elaborasi, yaitu penjelasan materi tentang penggunaan Aplikasi *Kinemaster* , pada tahap konfirmasi peserta diarahkan untuk membentuk kelompok dan mempersentasikan hasil diskusi di depan kelompok lainnya. Pada tahap post-test peserta mengerjakan soal yang berkaitan dengan materi pelatihan dengan hasil terdapat peningkatan nilai post-test meningkat menjadi 76,60 atau 59,26 % dimana hasil rata-rata pre-test 45.40 sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan Aplikasi *Kinemaster* dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena dengan menggunakan media siswa/siswi dapat lebih cepat paham tentang materi yang disampaikan oleh seorang guru dan berdasarkan hasil quisioner yang diberikan bahwa peserta 72 persen setuju dilaksanakan Pengabdian Masyarakat Tersebut dan 40 Peserta mengatakan sangat setuju dilaksanakan. Dengan demikian penulis simpulkan bahwa pengabdian kepada Masyarakat yang dilaksanakan bermanfaat bagi guru-guru dan siswa/I SMK Jambi Medan

Kata Kunci : Penggunaan, Aplikasi, Guru,Siswa





ABSTRACT

Rapid developments and advances in the field of industry and information technology have caused major changes in various aspects of human life. Especially in the world of education, thus a teacher should not be technologically illiterate (clueless) because if a teacher does not understand the use of media in carrying out the teaching and learning process then the teacher will naturally be outdated as a result the students being taught will also be outdated. Likewise, a student must be proficient in using the application so that it can more easily understand every lesson given by a teacher. In this community service, the author provides training on using Android applications to improve student learning outcomes, namely the Kinemaster application and the Hello Talk application. The Kine Master and Hello Talk applications are very useful for the Jambi Medan Vocational School because after graduating from school they are expected to be able to immediately work or open their own business, so they really need this application. This Community Service activity is divided into five parts, namely pre-test, exploration, elaboration, confirmation and post-test activities. In the pre-test stage the participants worked on the questions given without using the Kine Master Application and the Hello Talk Application, in the exploration stage the resource persons conducted brainstorming with participants related to the use of the Kine Master Application and Hello Talk, after brainstorming the resource persons carried out elaboration activities, namely explanation of material regarding the use of the Kinemaster Application, at the confirmation stage the participants were directed to form groups and present the results of the discussion in front of other groups. In the post-test stage the participants worked on questions related to the training material with the result that there was an increase in the post-test score increasing to 76.60 or 59.26% where the average pre-test result was 45.40 so it can be concluded that the application of the Kinemaster application can improve results student learning because by using media students can more quickly understand the material presented by a teacher and based on the results of the questionnaire given that 72 percent of participants agreed to carry out the Community Service and 40 participants said they strongly agreed to carry it out. Thus the authors conclude that the community service carried out is beneficial for teachers and students of SMK Jambi Medan

Keyword : Usage, Application, Teacher, Student

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini menuntut setiap aspek kegiatan manusia harus dapat memahami penggunaan media berbasis teknologi informasi, sehingga dapat terlaksana dengan





hasil yang lebih maksimal. Khususnya dalam dunia pendidikan seorang guru harus cakap dalam menggunakan media teknologi informasi dalam proses belajar mengajar karena sesuai dengan persyaratan kompetensi guru dituntut profesional dan guru haruslah tanggap terhadap penggunaan teknologi informasi yang berkembang sejalan dengan tugas guru agar selalu meningkatkan kecakapan diri dan kualitas dibidang penguasaan media pembelajaran terutama penggunaan teknologi informasi seperti penggunaan media audiovisual, video, slide power point dan aplikasi pembelajaran. Jika seorang guru tidak menggunakan media digital dalam bentuk teknologi informasi saat ini maka siswa/I akan kurang tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran dengan demikian seorang guru terlebih dahulu memahami penggunaan teknologi informasi sehingga guru tersebut dapat menggunakan beberapa media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Proses pembelajaran merupakan salah satu faktor yang menentukan dalam menentukan keberhasilan pendidikan. Dalam proses pembelajaran banyak faktor yang terlibat diantaranya siswa yang diajar maupun guru-guru yang mengajar. Faktor-faktor yang menentuka keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran adalah bahan pelajaran, keuletan dan kerajinan dalam belajar, sedangkan pada guru adalah materi pelajaran dan strategi pembelajaran serta metode dan media yang digunakan. Media adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan peserta didik sehingga terciptanya proses belajar pada peserta didik. Menurut Nunu Mahnun (2012) mnyebutkan bahwa” media” berasal dari bahasa latin”medium” yang berarti “perantara” atau” pengantar. Lebih lanjut media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Pengguna media pembelajaran dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar. Sedangkan menurut Steffi dan Muhamad Taufik Syastra (2015) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan yang dirumuskan.

Perkembangan dan kemajuan pesat di bidang industri dan teknologi informasi menyebabkan perubahan besar di berbagai aspek kehidupan manusia. Khususnya di dalam dunia pendidikan, dengan demikian seorang pengajar tidak boleh gagap teknologi (gaptek) sebab jika seorang pengajar tidak paham dalam menggunakan media dalam melaksanakan proses belajar mengajar maka dengan sendirinya guru tersebut akan ketinggalan jaman alhasil anak murid yang di didik juga akan ketinggalan jaman.

Persaingan yang bersifat global dan tajam di bidang pendidikan tinggi menyebabkan terjadinya penurunan pendapatan yang diperoleh lembaga-lembaga penyelenggara pendidikan tinggi yang memasuki sampai pada tingkat persaingan dunia. Keadaan ini memaksa manajemen mencari berbagai strategi baru yang menjadikan pendidikan mampu bertahan dan berkembang dalam persaingan tingkat nasional maupun dunia. Hanya lembaga pendidikan yang mampu





menguasai teknologi informasi yang mampu bersaing dan dapat bertahan dan berkembang sehingga mampu menghasilkan lulusan (*output*) yang bermutu dan *cost effective* .

Pada era Teknologi informasi saat ini penggunaan komputer tidak lagi terbatas pada bidang-bidang pekerjaan administratif, namun melalui Teknologi informasi(TI) jaringan internasional (internet) guru dapat memanfaatkan teknologi informasi atau teknologi digital sebagai media dalam pembelajaran sehingga siswa lebih kreatif dan proses pembelajaran dapat menarik perhatian siswa dan siswa dapat lebih semangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

Dalam era globalisasi Ilmu teknologi dan informasi (IPTEK) yang begitu pesat dewasa ini mengharuskan sorang guru cakap dalam menggunakan teknologi informasi bahkan seorang guru dapat disebut profesional jika guru tersebut mampu menguasai teknologi dan dapat menerapkannya dalam proses belajar mengajar, guru tidak cukup hanya dengan kemampuan membelajarkan siswa, tetapi juga harus mengelola informasi dan lingkungan untuk memfasilitasi kegiatan belajar siswa, teknologi informasi berperan sebagai elemen yang dapat mempermudah siswa untuk memahami pembelajaran dengan adanya media yang digunakan dengan pemanfaatan teknologi informasi dapat membuat siswa lebih kreatif dalam menghasilkan suatu proyek.

Komputer memiliki peranan penting misalnya untuk membantu memudahkan pekerjaan, melihat informasi terbaru tentang kehidupan sekitar tentunya dengan koneksi internet dan bisa dipakai untuk menambah pengetahuan baik baik dibidang komputer ataupun bidang lainnya. Mengingat bahwa informasi selalu dibutuhkan dalam dunia pendidikan, pekerjaan bahkan dalam hal berkomunikasi atau berinteraksi dengan orang lain

Dinas pendidikan saat ini lebih mengarahkan proses pembelajaran berbasis dan proyek yang dihasilkan siswa tersebut dapat di buat melalui teknologi informasi sehingga dapat di baca oleh orang lain dan dapat bermanfaat bagi si pembaca, dengan demikian penggunaan teknologi informasi sebagai media dalam proses pembelajaran akan dapat meningkatkan hasil pembelajaran siswa dalam segala mata pelajaran yang diberikan oleh guru terhadap siswa. Dengan demikian peserta dalam Pengabdian Kepada Masyarakat dari Amik Widyaloka memberi pelatihan tentang bagaimana dalam penggunaan teknologi informasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan penggunaan aplikasi *Kinemaster* dan juga aplikasi *Hallo Talk*

Aplikasi *Kinemaster* dan Editing *Hellotalk* dapat dilakukan dengan menggunakan aplikasi yang ada melalui gadget berbasis android, hal ini akan memudahkan siswa untuk mempelajari materi yang diberikann dan dapat mengulang kembali materi yang diajarkan. Dan juga dengan memiliki pengetahuan *Hello Talk* guru dapat memberi pembelajaran dengan lebih kreatif dan juga dapat memudahkan siswa memahami materi yang disampaikan dan dengan penggunaan aplikasi ini sangat bermanfaat bagi siswa yang jurusan pemasaran. Android adalah sistem operasi berbasis java yang dirancang pada kernel linux untuk perangkat seluler layar sentuh seperti telepon pintar dan komputer tablet, android awalnya dikembangkan oleh Android





Inc dengan dukungan financial dari google. Google Inc sepenuhnya membangun Android dan menjadikannya bersifat terbuka sehingga para pengembang dapat menggunakan Android tanpa mengeluarkan biaya(Basten, Hance : 2016) Dengan demikian pemanfaatan aplikasi Kinemaster sangat mendukung proses pembelajaran siswa di SMK Jambi Medan, dengan adanya pelatihan ini dapat meningkatkan kreativitas guru dan juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa SMK Jambi Medan .

METODE PENELITIAN

Pelatihan dan pendampingan penggunaan aplikasi Kinemaster dan Hellotalk terhadap guru dan siswa SMK Jambi Medan. Pelatihan ini dilaksanakan selama 2 hari mulai kegiatan survey lokasi sampai pada kegiatan pelatihan yang dilaksanakan pada hari Kamis dan Jumat Tanggal 10 dan 11 November 2022. Kegiatan pelatihan ini di ikuti oleh 40 peserta . Metode yang dilakukan dalam kegiatan ini adalah berupa pelatihan dengan mengacu pada prosedur dan tahapan/tahapan sebagai berikut :

1. Tahap awal, meliputi kegiatan tim dalam melakukan survey lokasi. Pada kegiatan ini mendapatkan informasi tentang persoalan yang dihadapi mitra serta kebutuhan apa saja yang dapat membantu memecahkan masalah ini. berdasarkan hasil diskusi disepakati kegiatan pelatihan yang akan dilakukan terhadap mitra yang dilaksanakan pada hari rabu 10 dan 11 November 2022 dari pukul 08.00 sampai dengan pukul 16.30 Wib
2. Tahap pelaksanaan pelatihan dilaksanakan pada hari kamis dan jumat mulai pukul 08.00 sampai dengan pukul 16.30 meliputi kegiatan :a) Memberikan Kuisisioner kepada siswa terkait dengan kemampuan dan pemahaman dalam menggunakan aplikasi.b) selanjutnya menjelaskan tentan konsep dan teori tentang Aplikasi yang akan diterapkan oleh narasumber.c)kegiatan Tanya jawab setelah persentase, d) kegiatan simulasi dimana mitra diminta untuk mempraktikkan materi pelatihan yang diperoleh, e) kegiatan evaluasi dimana mitra diberi penguatan atas berbagai hal yang berkaitan dengan kegiatan simulasi dan f) pemberian post-test untuk melihat tingkat pemahaman keterserapan materi oleh peserta. Pada akhir sesi kegiatan terhadap narasumber dan mitra berdiskusi untuk melihat umpan balik dari kegiatan yang dilaksanakan dan tindak lanjut dimasa yang akan datang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada pembahasan ini penulis menjabarkan ada dua hal yang berkaitan dengan pelaksanaan kegiatan pengabdian Masyarakat yang telah dilakukan. Pada tahap analisis kebutuhan mitra diperoleh informasi tentang masalah-masalah yang dihadapi oleh mitra terkait dengan inovasi yang berhubungan dengan alat atau model pembelajaran yang digunakan dalam mengajar yaitu dengan penggunaan aplikasi *Kinemaster* dan juga aplikasi *Hellotalk*



Pada tahap pelaksanaan kegiatan, penulis menerapkan tentang penggunaan Aplikasi *Kinemaster* dan *Hellogtalk* dalam proses pembelajaran dan juga bagaimana menggunakan aplikasi tersebut dalam memasarkan dalam memasarkan produk siswa/siswi SMK Jambi Medan



Gambar 1 dan 2. Photo Kegiatan Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat

Untuk melihat hasil minat dan antusias peserta terhadap kegiatan pengabdian ini, berikut disajikan hasil tanggapan peserta terhadap kegiatan pengabdian seperti tabel 3 berikut.

Tabel . Hasil Tanggapan Mitra Terhadap Kegiatan Pengabdian

Item Pernyataan	TS		KS		S		SS		Total	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
Saya sangat tertarik dan ingin tau lebih dalam tentang materi pengabdian	-	-	-	-	17	71%	7	29%	24	100%
Menurut saya pengabdian seperti ini tidak memberikan manfaat bagi pengembangan pembelajaran di sekolah saya	21	87%	3	13%	-	-	-	-	24	100%
Saya sangat senang karena materi yang diberikan sangat saya butuhkan dalam pembelajaran	-	-	-	-	10	42%	14	58%	24	100%
Menurut saya materi yang diberikan terlalu sulit dan tidak bisa saya pahami	13	54%	11	46%	-	-	-	-	24	100%
Kegiatan pengabdian dilakukan dengan metode yang tepat sehingga saya dapat memahami materi yang disampaikan	-	-	-	-	17	71%	7	29%	24	100%
Saya merasa terpaksa ikut pengabdian karena saya merasa sangat awam dengan materi yang diberikan	21	87%	3	13%	-	-	-	-	24	100%
Saya merasakan manfaat yang signifikan setelah mengikuti kegiatan pengabdian	-	-	-	-	16	66%	8	34%	24	100%
Setelah mengikuti pengabdian ini saya merasa mendapatkan semangat dan inspirasi baru	-	-	-	-	17	70%	7	30%	24	100%
Saya akan mengaplikasikan materi pengabdian untuk menunjang pembelajaran disekolah	-	-	-	-	17	70%	7	30%	24	100%
Saya berharap kembali dilibatkan dalam kegiatan sejenis diwaktu yang akan datang	-	-	-	-	17	70%	7	30%	24	100%

Berdasarkan tabel 3 diatas dapat dijelaskan bahwa minat dan antusias peserta cukup tinggi untuk mengikuti pengabdian dibuktikan dengan pada pernyataan manfaat pengabdian, rasa senang mengikuti pengabdian serta inginnya dilibatkan kembali pada kegiatan sejenis diperoleh 72% peserta meyakini setuju dan 28% peserta menyatakan sangat setuju. Dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan peserta merasa senang dan memperoleh manfaat yang signifikan dari kegiatan pengabdian tersebut serta berharap agar ada tindak lanjut dari kegiatan tersebut.





Kesimpulan

Penggunaan media aplikasi dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan memahami penggunaan aplikasi *Kinemaster* dan *Hellotalk* dapat menjadikan siswa dapat membuat konten kreator, setiap materi yang dipelajari dapat dimasukkan kedalam aplikasi kinemaster dan juga dapat memanfaatkan aplikasi Hellotalk ketika dalam pembelajaran Bahasa Inggris dengan memahami dalam penggunaan aplikasi ini maka siswa akan dapat menghasilkan proyek.berdasarkan hasil angket yang disebarkan terhadap peserta diperoleh 70% peserta meyakini setuju dan 30% peserta menyatakan sangat setuju . Dari hasil post-test peserta terdapat peningkatan nilai post-test meningkat menjadi 76,60 atau 59,26 % dimana hasil rata-rata pre-test 45.40 dan selisih antara hasil pre-test dan post-post test adalah 31 dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan Aplikasi *Kinemaster* dan Aplikasi *Hellotalk* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan dapat menambah Kreativitas Guru dalam menggunakan Media dalam Pembelajaran

Daftar Pustaka

- [1]Ali, Mohammad (1984). Strategi Penelitian Pendidikan . Bandung : Angkasa
- [2]Agustania, Anindita. (2014) Pengembangan Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Promosi Dinasmis di SMK Negeri 1. Skripsi. Diakses 26 April 2019
- [3] Arsyad, Azhar (2003) Media Pembelajaran. Jakarta : Raja Grafindo Persada
- [4] Asmani, Jamal Ma,mur. 2010. Tips Efektif Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Dunia Pendidikan. Jogjakarta : Diva Press.hlm 35
- [5]Dewi Yulisyanti .2021. Penggunaan Aplikasi Sebagai Media E-Learning Remaja di Karang Taruna. Jurnal of Empowerment. Hlm 91
- [6] Ermayulis, S. 2020. Penerapan Sistem Pembelajaran daring dan luring di Tengah Pandemi Covid -19 . hlm
- [7]Kemendikbud, 2013. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Reublik Indonesia No.67 Tahun 2013. Jakarta Kemendikbud
- [8] Mahnun, Nunu (2012) Media Pembelajaran (Kajian terhadap langkah-langkah Pemilihan Mediadan
- [9] Rosenberg, MJ, 2001. E-Learning : Strategies for Delivering Knowledge in the Digital Age. New York : McGraw-Hill
- [10]Sadiman (1986) . Motivasi dan Belajar. Diakses 6 April 2019

