



Implementasi media berbasis teknologi informasi terhadap Guru-guru dan siswa/i SMK PEMDA Lubuk Pakam

James Ronald Tambunan¹, Marice Saragih², Dewi Sartika³, Kevin tambunan⁴.

^{1 2 3 4}Akademi Manajemen Informatika Komputer Widyalyoka Medan

¹jamesronaldtambunan@gmail.com, ²Maricesaragih79@gmail.com

³dewi_ika87@yahoo.co.id, ⁴kevinanggi26@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 (gaktek) 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 *Canva* dan aplikasi *editing video*. Aplikasi *Canva* dan *Editing Video* sangat bermanfaat bagi SMK Pemda Lubuk Pakam karna setelah tamat sekolah mereka diharapkan dapat langsung bekerja atau buka usaha sendiri dengan demikian Aplikasi ini sangan 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 *Canva*, pada tahap eksplorasi nara sumber melakukan brainstorming kepada peserta yang berhubungan dengan Penggunaan Aplikasi *Canva*, setelah melakukan brainstorming narasumber melakukan kegiatan elaborasi, yaitu penjelasan materi tentang penggunaan Aplikasi *Canva*, 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 *Canva* 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 Terebut dan 28 Peserta mengatakan sangat setuju dilaksanakan. Dengan demikian penulis simpulkan bahwa pengabdian kepada Masyarakat yang dilaksanakan bermanfaat bagi guru-guru dan siswa/i SMK Pemda Lubuk Pakam.

Kata kunci: Media, Teknologi Informasi, Guru dan Siswa

ABSTRACT

The rapid development and progress in the field of industry and information technology has caused major changes in various aspects of human life. Especially in the world of education, thus a teacher should not be technologically savvy because if a teacher does not understand how to use media in carrying out the teaching and learning process, then the teacher will automatically be outdated as a result, the students who are being taught will also be outdated. Likewise, a student must be proficient in using the application so that it can be easier to understand every lesson given by a teacher. In this community service, the author provides training on the use of Android applications in improving student learning outcomes, namely the Canva application and video editing applications. The Canva and Video Editing applications are very useful for Lubuk Pakam Local Government Vocational Schools because after graduating from school they are expected to go straight to 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. At the pre-test stage the participants worked on the questions given without using the Canva Application, in the exploration stage the resource persons brainstormed for participants related to the Canva Application Use, after brainstorming the resource persons carried out elaboration activities, namely explaining material about using the Canva Application, at this stage Confirmation participants are directed to form groups and present the results of the discussion in front of other groups. At the post-test stage, participants worked on questions related to the training material with the result that the post-test score increased 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 Canva application can improve results. student learning because by using the media students can understand more quickly about the material presented by a teacher and based on the results of the questionnaire given that 72 percent of participants agreed to implement the Community Service and 28 participants said they strongly agreed to be implemented. Thus, the author concludes that the community service carried out is beneficial for teachers and students of SMK Pemd Lubuk Pakam

Keywords: *Media, Information Technology, Teachers and Students*

PENDAHULUAN

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 (gaptak) 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 *canva* dan juga aplikasi *editing video*.

Aplikasi Canva dan Editing video 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 editing video 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 Android sangat mendukung proses pembelajaran siswa di SMK Pemda Lubuk pakam, dengan adanya pelatihan ini dapat meningkatkan kreativitas guru dan juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa SMK Pemda Lubuk Pakam .

METODE

Pelatihan implementasi media berbasis teknologi informasi terhadap guru-guru dan siswa/I SMK Pemda Lubuk Pakam dilaksanakan selama 2 hari mulai kegiatan sorvey lokasi sampai pada kegiatan pelatihan yang dilaksanakan pada hari Selasa dan Rabu Tanggal 10 dan 11 April 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 11 April 2022 dari pukul 08.00 sampai dengan pukul 11.00 Wib
2. Tahap pelaksanaan pelatihan dilaksanakan pada hari sabtu 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 Canva dan juga aplikasi Editing Video

Pada tahap pelaksanaan kegiatan, penulis menerapkan tentang penggunaan Aplikasi *Canva* dalam proses pembelajaran dan juga bagaimana menggunakan aplikasi *Canva* dalam memasarkan produk terhadap siswa/siswi SMK Pemda Medan



Gambar I. Narasumber Memperkenalkan Aplikasi Yang di Gunakan





Gambar 2. Narasumber Menjelaskan Tentang Penggunaan Aplikasi



Gambar 3. Kegiatan Photo Bersama Setelah 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 2. 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 di sekolah	-	-	-	-	17	70%	7	30%	24	100%
Saya berharap kembali dilibatkan dalam kegiatan sejenis di waktu 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 menyatakan 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

Dalam situasi pandemi sekarang ini yang mana pembelajaran diadakan dengan jarak jauh maka seorang guru harus lebih kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga siswa termotivasi





dalam mengikuti pembelajaran. Dengan adanya kegiatan pengabdian masyarakat ini peserta menyatakan rasa senang mengikuti pengabdian serta inginnya dilibatkan kembali pada kegiatan sejenis ini, hal ini dapat dilihat dari angket yang disebarakan diperoleh 70% peserta menyatakan 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 Canva dan Aplikasi Editing Video 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] Oktavian Risky dan Aldya Riantina Fitra (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring Terintegrasi di Era Pandemi. Jurnal Ilmu dan Pengetahuan.2(2), hlm 16
- [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

