

Pengenalan dan Pemberdayaan Penggunaan Teknologi Pembelajaran Online di SMK Jerisha Mandiri

**Desy Wulandari¹, Devi Ridhani², Gandazon Haward Turnip³,
Faisal Fadly Pulungan⁴, Fatimah Zuhra Hasibuan⁵, Muhammad Harpis⁶,
Ridha Maya Faza Lubis⁷**

¹⁻⁷Akademi Manajemen Informatika dan Komputer Universal

E-mail: gandazhturnip@gmail.com

ABSTRAK

Pendidikan merupakan satu diantara beberapa aspek penting dalam kehidupan manusia. Sistem pendidikan yang baik dan diterapkan dengan baik adalah kunci mencetak penerus generasi bangsa yang cerdas, berkarakter, serta berkualitas. Seiring dengan perkembangan zaman yang semakin cepat dan canggih pendidikan pun semakin diperlukan perannya sebagai system yang dapat mengimbangi kemajuan teknologi yang sangat cepat. Mewabahnya pandemi covid-19 telah mendukung banyak perubahan secara signifikan dan dapat dikatakan pada masa ini manusia semakin ketergantungan dengan penggunaan teknologi. Tidak ada ubahnya juga dengan bidang pendidikan yang dimana juga semakin dituntut untuk dapat menggunakan teknologi bagi perkembangan media pembelajaran yang lebih interaktif serta menarik bagi siswa dan siswi serta juga diharapkan dapat memberikan variasi metode pembelajaran tidak lagi monoton hanya dengan kapur tulis ataupun spidol saja. Begitu juga dengan pembelajaran yang dapat dilakukan dimana saja dengan mengandalkan pembelajaran online, sehingga murid dapat menerima pelajaran dimana saja tanpa terhalang tempat dan waktu.

Kata Kunci: Teknologi, Pendidikan, Interaktif

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya untuk menuntun kekuatan kodrat pada diri setiap anak agar mereka mampu tumbuh dan berkembang sebagai manusia maupun sebagai anggota masyarakat yang bisa mencapai keselamatan dan kebahagiaan dalam hidup mereka. Dengan demikian, melalui pendidikan peradaban yang lebih tinggi dan maju dapat terlahir di tengah masyarakat. Seiring perkembangan zaman, teknologi menginstruksi berbagai aspek kehidupan termasuk bidang pendidikan. Keterlibatan teknologi informasi di dunia pendidikan menghadirkan perubahan dalam kegiatan proses pembelajaran. Perguruan tinggi sebagai pusat pendidikan lanjutan perlu menyediakan proses pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Melalui skema digitalisasi, civitas akademika perguruan tinggi memiliki lebih banyak sumber materi yang luas tanpa dibatasi oleh sekat-sekat pendidikan formal. Digitalisasi mampu memperluas aksesibilitas, meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran.

Metode pembelajaran konvensional mengharuskan siswa atau peserta didik bertatap muka dengan pengajar untuk memperoleh materi pembelajaran. Di era modern, metode seperti ini menjadi kurang relevan dan tidak efektif. Dalam pendidikan modern,

diperlukan adanya intervensi teknologi informasi untuk mendukung pelaksanaan kegiatan pembelajaran baik di tingkat sekolah maupun perguruan tinggi. Di era globalisasi, pendidikan perlu beradaptasi dengan perubahan pola pikir dan kebutuhan yang serba cepat, praktis, dan tepat. Kehadiran teknologi informasi mampu melayani kebutuhan tersebut. Dengan dukungan TI, siswa dapat mengakses informasi secara luas melalui pemanfaatan teknologi khususnya internet. Interaksi antara siswa dan guru menjadi lebih fleksibel dan leluasa. Teknologi informasi berperan sebagai alat bantu pembelajaran melalui berbagai sarana komunikasi modern. Misalnya komputer, ponsel, surat elektronik (email), software belajar online, dan lain sebagainya.

Dalam praktik pembelajaran konvensional, kegiatan belajar mengajar (KBM) umumnya hanya mengandalkan buku bacaan atau media tekstual lain seperti lembar kerja atau lembar fotokopi. Pemanfaatan teknologi mampu melayani kegiatan belajar mengajar secara lebih canggih dengan menyediakan media pembelajaran yang bervariasi. Sebagai contoh, media audio dan video yang ditampilkan melalui komputer, layar LCD, tablet, atau handphone. Kehadiran teknologi virtual reality (VR) menawarkan pembelajaran yang semakin canggih. Kegiatan belajar mengajar dengan virtual reality memberikan pengalaman belajar baru yang lebih nyata sehingga mampu memberikan pemahaman lebih bagi siswa.

Namun begitu masih banyak juga sekolah yang masih terikat pada penggunaan metode konvensional tadi dengan berbagai alasan seperti kurangnya pengetahuan akan teknologi tersebut ataupun kurangnya dukungan dari pihak pemerintah ataupun penyelenggara pendidikan tersebut. Meskipun sebenarnya banyak manfaat serta dampak yang lebih yang akan dirasakan oleh murid dan guru jika mampu dengan baik memanfaatkan teknologi pembelajaran tadi. Mulai dari seperti akses materi yang tidak terbatas, fleksibilitas proses belajar mengajar, materi pembelajaran lebih menarik, metode mengajar tidak monoton serta untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Tujuan diadakannya pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk memberikan pengetahuan baru serta mendorong salah satu sekolah SMK yang berada di salah satu daerah di kota Medan dalam penggunaan metode pembelajaran menggunakan teknologi pembelajaran online tepatnya di SMK Swasta Jerisha Mandiri Medan.

2. METODE PELAKSANAAN

Adapun yang menjadi tahapan pelaksanaan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat kali ini dapat dilihat pada diagram alur berikut.



Gambar 1. Alur Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

- a) Tim kegiatan PKM melakukan survey lokasi yang akan menjadi tujuan dari pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat dan didapati SMK Swasta Jerisha Mandiri Medan, Sumatera Utara.
- b) Setelah tim PKM menemukan lokasi, selanjutnya tim melakukan pendataan kepada para peserta yang akan mengikuti kegiatan.
- c) Selanjutnya tim melakukan persiapan mulai dari laptop, projector, materi serta alat dan bahan yang digunakan di hari-H
- d) Setelah semuanya tersedia dengan baik, maka tim berangkat ke lokasi pengabdian dan mulai melaksanakan pengabdian dimulai dengan perkenalan tim dilanjutkan dengan penyampaian materi sembari menjalankan absensi. Diakhir sesi, pemateri mempertunjukkan sedikit simulasi tentang bagaimana pembelajaran aygn dilakukan secara online dengan memanfaatkan teknologi tersebut.
- e) Dengan berakhirnya simulasi maka tahap akhir ialah evaluasi yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman serta tingkat ketertarikan peserta terhadap materi yang telah disampaikan.
- f) Adapun hasil akhir dari Pengabdian kepada Masyarakat ini adalah penyusunan laporan sebagai *output* dari kegiatan ini.

Tabel 1. Gambaran umum PKM

Kegiatan	Program	Tempat
Perkenalan	Perkenalan seluruh tim PkM serta si pemateri	Ruang Kelas
Penyampaian Materi	Memaparkan materi tentang teknologi pembelajaran online	Ruang Kelas
Simulasi	Menjalankan sebuah aplikasi pembelajaran online	Ruang Kelas
Perpisahan	Dokumentasi dengan mitra	Lapangan

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian kepada Masyarakat kali ini yang mengangkat tema “Pengenalan dan Pemberdayaan Penggunaan Teknologi Pembelajaran Online di SMK Jerisha Mandiri” merupakan sebuah wujud dari kepedulian para dosen dan juga tenaga kependidikan Amik Universal Medan terhadap perkembangan kemajuan di bidang teknologi informasi serta ketanggapan terhadap kebutuhan dunia pendidikan yang harus bergerak cepat serta efisien. Serta untuk membentuk karakter yang tangguh dan pemuda yang aktif serta tanggap terhadap perubahan dunia. Disamping untuk memperkenalkan teknologi yang dapat membantu para siswa dan guru untuk lebih meningkatkan kualitas dari pembelajaran serta hasil pembelajaran yang ingin dicapai.

Para peserta sangat antusias akan pemaparan oleh pemateri karena para peserta mendapatkan pengetahuan baru tentang teknologi yang dapat mendukung akan kinerja para murid guna meningkatkan efisiensi cara belajar mereka yang selama ini masih menggunakan metode konvensional, juga dibuktikan dengan keaktifan para peserta dalam sesi tanya jawab dengan pemateri selama kegiatan berlangsung. Kegiatan ini dilangsungkan didalam satu ruangan kelas yang mampu memuat kurang lebih 30 siswa.

Simulasi yang dilakukan juga berjalan dengan baik dimana para murid mencoba untuk menggunakan beberapa aplikasi yang dibawakan oleh pemateri.

Adapun yang menjadi hasil dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ialah:

1. Siswa/I SMK Jerisha Mandiri mengetahui apa itu jenis dan macam teknologi pembelajaran serta manfaat dan keuntungannya bagi proses pembelajaran.
2. Berhasil melakukan simulasi dengan beberapa siswa/I
3. Silaturahmi antara pihak kampus Amik Universal dengan sekolah terjalin dengan baik dibuktikan dengan dukungan penuh yang diberikan oleh pihak sekolah
4. Kegiatan ini juga semakin mengembangkan kemampuan para Dosen untuk menjalankan tanggungjawabnya dalam menjalankan tri dharma perguruan tinggi
5. Para peserta mengetahui aplikasi apa saja yang dapat digunakan dalam menunjang aktivitas pembelajaran online.
6. Keluaran dari kegiatan PkM ini adalah sebuah artikel ilmiah yang akan diterbitkan pada jurnal pengabdian masyarakat.

Para peserta pengabdian di SMK Jerisha Mandiri semakin memahami apa yang dinamakan sebagai teknologi tersebut dan bagaimana teknologi sangat berpengaruh pada perkembangan dunia dewasa ini, karena seluruh sektor sudah terkontaminasi dengan teknologi dengan mengedepankan kecepatan serta keefisienan pekerjaan.



Gambar 2. Pemateri memberikan penjelasan kepada para peserta



Gambar 2. Pemateri melakukan simulasi dengan beberapa siswa



Gambar 3. Foto Bersama

4. KESIMPULAN

Proses pengabdian kepada masyarakat berjalan dengan baik dan juga mendapat respon yang baik dan positif dari pihak sekolah, begitu juga dengan para siswa yang dengan sangat antusias mengikuti setiap pemaparan materi oleh tim pengabdian masyarakat Amik Universal. Para peserta juga sangat antusias dikarenakan mereka banyak mendapatkan pengetahuan yang baru terutama dalam dunia teknologi yang semakin pesat perkembangannya, dimana dari sekian banyak teknologi tersebut ada yang sangat bermanfaat baik bagi kelangsungan proses pembelajaran serta meningkatkan minat belajar para murid untuk lebih baik lagi. Tidak bisa dipungkiri bahwasannya teknologi telah merambah seluruh sektor kehidupan pula tak terlepas dari sektor pendidikan yang akan membuat pendidikan itu semakin terasa memerdekakan dengan pemanfaatan teknologi tadi dengan koridor yang sepantasnya saja. Pihak sekolah juga ikut berperan dalam menyukkseskan acara ini dimana mereka telah menyediakan sebuah ruangan khusus dan juga kebutuhan lainnya demi terlaksananya kegiatan pengabdian masyarakat kali ini. Hasil dari kegiatan kali ini ialah para siswa/I

semakin memahami dan mengenal apa itu teknologi secara luas tidak hanya terpaku pada handphone serta laptop yang mereka gunakan, serta para peserta semakin mengetahui bagaimana cara belajar yang efektif menggunakan teknologi pembelajaran online.

Saran untuk kegiatan pengabdian selanjutnya agar mempersiapkan bahan simulasi yang lebih banyak lagi serta penggunaan waktu yang lebih banyak lagi serta sekolah kiranya dapat melanjutkan program yang telah dibukakan ini untuk ditindaklanjuti kepada proses pembelajaran sehari-hari guna untuk meningkatkan efisiensi pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

1. Arista, A., Matondang, N., Mariana, R., & Wadu, B. (2023). *Pengenalan dan pembelajaran teknologi kepada peserta didik sekolah rakyat*. 7(4), 3794–3801.
2. Fernandes, R., Ananda, A., Akbar, A., Amri, E., Ferdyan, R., & Tiara, M. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dengan Power Point Interaktif dan Flip PDF Professional untuk Guru SMA/SMK. *Abdi: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 4(2), 480–485. <https://doi.org/10.24036/abdi.v4i2.411>
3. Herlina, H. (2019). Pengembangan Bahan Pembelajaran Berbasis Hypercontent pada Pembelajaran Tematik Daerah Tempat Tinggalku. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(3), 215–230. <https://doi.org/10.21009/jtp.v21i3.13340>
4. Maritsa, A., Hanifah Salsabila, U., Wafiq, M., Rahma Anindya, P., & Azhar Ma'shum, M. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91–100. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>
5. Muazzinah, & Akhiar. (2022). Efektivitas Pembelajaran Online Saat Pandemi Covid-19 Di Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh. *Al-Ijtima`i: International Journal of Government and Social Science*, 7(1), 13–26. <https://doi.org/10.22373/jai.v7i1.1411>
6. Smk, K. X., Kendari, N., & Kendari, N. (2022). (*TRAINING OF MOODLE USE FOR STUDENTS IN CLASS X SMK*. 4(1), 235–240.
7. Trismawati, T., Astuti, A. P., Bahri, M. S., Basit, A., Indrati, W., Putri, F. R. A., Novitasari, R., Mustafafi, W. Z., & Safira, M. (2022). Adaptasi Teknologi Informasi Pembelajaran untuk Meningkatkan Efektifitas Keberhasilan Pembelajaran Daring di SDN Sumber Wetan 1 Probolinggo. *Jurnal Abdi Panca Marga*, 3(1), 46–50. <https://doi.org/10.51747/abdipancamarga.v3i1.986>