

PELATIHAN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI KOMPUTER DI UPTD SDN 016540 ASAHAN MATI

¹Zunaida Sitorus, ²Elfin Efendi, ³Miftahul Jannah, ⁴Triana Puspa Handayani, ⁵Nurliana

^{1,3,4,5}Prodi Teknik Informatika Universitas Asahan, ²Prodi Agroteknologi Universitas Asahan

Email : ¹z_sitorus@yahoo.com, ²elfinsuher@yahoo.co.id, ³miftahstudy@gmail.com, ⁴puspatiarana@gmail.com, ⁵nsinaga420@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan teknologi memberi pengaruh untuk berbagai kehidupan termasuk dalam bidang pendidikan. Pendidik dituntut untuk mengikuti laju perkembangan teknologi dalam mengembangkan sarana pembelajaran. Metode pembelajaran yang menarik akan meningkatkan minat belajar siswa. Tujuan pengabdian ini adalah untuk memperkenalkan salah satu pemanfaatan teknologi untuk melakukan proses belajar sambil bermain. Metode yang digunakan adalah dengan observasi langsung ke sekolah dengan data kualitatif dan dilakukan dengan sistematis. Dari pengabdian ini dapat ditarik kesimpulan bahwa media dapat digunakan sebagai sarana bermain sekaligus belajar, supaya siswa tidak jenuh selama mengikuti pelajaran di kelas.

Kata kunci: Teknologi, SD, Media Pembelajaran

ABSTRACT

Technological developments have influenced many lives, including in the field of education. Educators are required to follow the pace of technological development in developing learning means. The purpose of this dedication is to introduce one of the uses of technology to perform the learning process while playing. The method used is direct observation to the school with qualitative data and done systematically. From this dedication can be drawn the conclusion that the media can be used as a means of play while learning, so that students are not saturated while attending lessons in class.

Keywords: Technology, SD, Learning Media

I. PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah peserta didik yang berhubungan dengan sumber ilmu. Proses pembelajaran dapat dilakukan secara offline maupun online. sumber ilmu yang kurang dapat menjadi gangguan untuk memenuhi proses pembelajaran. Solusinya adalah dengan menerapkan strategi selama proses pembelajaran seperti memanfaatkan berbagai media pembelajaran sebagai perangkat pendukung. Ada banyak cara bagi pengajar untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan membuat peserta didik lebih bersemangat mengikuti proses pembelajaran (Simanjuntak et al., 2020). Semakin berkembangnya teknologi maka akan berdampak pada pengajar yang harus mengikuti arus laju perkembangan teknologi, bukan hanya menciptakan pembelajaran yang kreatif namun juga dapat memanfaatkan perkembangan teknologi (Firmadani, 2020).

Perkembangan teknologi terjadi begitu cepat dan sangat mempengaruhi diberbagai bidang termasuk bidang pendidikan. Jika sebuah lembaga pendidikan tidak mengikuti perkembangan teknologi saat ini, lembaga pendidikan tersebut akan kalah saing dan tertinggal (Nurillahwaty, 2021). Pemanfaatan teknologi di sekolah merupakan cara dalam meningkatkan kualitas dari sekolah tersebut. Perkembangan teknologi mempermudah pekerjaan seseorang, membuat pekerjaan selesai dengan cepat. Perkembangan teknologi memberi dampak terhadap dunia pendidikan, seperti proses belajar saat ini tidak hanya dapat dilakukan secara *offline* atau tatap muka namun juga dapat dilakukan secara *online* atau daring (Tampubolon et al., 2022).

Pendidikan merupakan upaya dalam mencerdaskan bangsa. Pendidikan berupaya untuk membangun kehidupan yang lebih sejahtera dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia dalam upaya peningkatan pembangunan nasional. Tujuan dari pendidikan dapat terpenuhi jika proses pendidikan yang dilakukan secara konsisten (Widianto et al., 2021).

Teknologi sebagai alat bantu yang dapat meningkatkan ketertarikan siswa untuk mengikuti pembelajaran yang sudah dikembangkan. Pembelajaran menggunakan komputer menampilkan pembelajaran yang menarik karena penyajian visual serta audio yang membuat pembelajaran lebih menarik dan dapat dengan mudah memahami pelajaran. Hal tersebut memberikan manfaat dalam pendidikan maupun motivasi belajar siswa (Nurfadillah & Azhar, 2021).

Tujuan dari media berbasis TIK ini adalah untuk membantu siswa memahami beberapa konsep dari materi kursus yang sebelumnya tidak mereka ketahui. Minat dan motivasi peserta didik akan bergembang dengan media pembelajaran terutama berbasis teknologi ini, sehingga peserta didik akan aktif dan kreatif dalam pembelajaran (Sutisna et al., 2020).

Kemajuan teknologi sangat penting untuk pendidikan. Tidak mungkin untuk menyangkal bahwa setiap manusia di Bumi menggunakan teknologi untuk memfasilitasi pekerjaan mereka. Secara umum, sektor pendidikan sudah mulai beralih dari sistem warisan ke sistem digital. Ini tidak sepenuhnya karena semua orang menggunakan teknologi (Islami & Dafit, 2023). Dalam artikel ini, semua fakta yang relevan disajikan sehingga bahan belajar berbasis teknologi dapat digunakan di ruang kelas konvensional di mana bahan belajar tradisional masih sebagian besar digunakan. Pendidikan media yang didasarkan pada teknologi dapat membantu siswa berkonsentrasi saat melakukan kegiatan belajar dan juga dapat menghasilkan hasil yang sebagian besar sesuai dengan tujuan belajar. Menurut penelitian oleh Eyler dan Giles, penggunaan media oleh guru dapat berdampak negatif pada efektivitas belajar siswa. Mereka memahami bahwa model belajar yang paling efektif adalah yang mengikuti model kerucut, yaitu belajar yang hanya menggunakan bahasa tertulis untuk menyampaikan simbol verbal adalah model pembelajaran yang paling abstrak. Pendidikan yang paling efektif adalah yang terletak di kerucut dasar, yaitu, tidak terganggu oleh tujuan belajar. Ambang abstraksi model pembelajaran ini cukup tinggi, yang membantu siswa memahami konsep dan kemampuan baru (Aji Silmi & Hamid, 2023).

Penggunaan multimedia interaktif dalam pendidikan dimungkinkan oleh komputer. Guru dapat menggunakan presentasi multimedia, video instruksional, animasi, dan grafis untuk membantu mengilustrasikan konsep dan menjelaskan materi dengan cara yang lebih jelas dan lebih ringkas. Siswa juga dapat mengakses materi ini sendiri dan belajar dengan cara yang lebih interaktif. Komputer memungkinkan simulasi

virtual dan eksperimen di berbagai bidang studi, termasuk fisika, kimia, dan biologi. Siswa dapat terlibat dalam pembelajaran virtual yang aman dan melihat hasilnya secara *real time*, yang membantu mereka memahami konsep secara praktis dan visual tanpa mengharuskan mereka untuk menggunakan perangkat. Banyak alat bantu belajar yang tersedia yang dirancang khusus untuk membantu siswa dalam mempelajari berbagai konsep dan keterampilan. Metode lunak ini dapat digunakan sebagai permainan pendidikan, pelajaran interaktif, atau perangkat lunak simulasi yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman dan kinerja siswa di beberapa bidang subjek (Firdaus et al., 2023).

II. METODOLOGI PENGABDIAN

Pengabdian ini dilakukan pada 7 Desember 2023 di UPTD SDN 016540 Asahan Mati. Pengabdian ini dilakukan dengan observasi langsung ke sekolah. Pengabdian ini bersifat kualitatif dengan karakteristik keilmuan adalah sistematis. Adapun tahapan pengabdian sebagai berikut:

1. Membatasi ruang lingkup permasalahan
Menetapkan batasan-batasan masalah pada pengabdian yang akan dilakukan agar dapat lebih mudah dalam memperoleh data serta lokasi pengambilan data.
2. Mengumpulkan data
Pengumpulan data dilakukan dengan melakukan uji coba aplikasi pembelajaran.
3. Menganalisis sistem
Proses dari penentuan masalah-masalah yang ditemukan, kemungkinan-kemungkinan, gangguan-gangguan serta kebutuhan sebagai bahan pertimbangan untuk perbaikan sistem selanjutnya.
4. Melakukan uji sistem
Melakukan pengujian sistem yang merupakan bagian dari proses perancangan sistem.
5. Menerapkan sistem
Penerapan sistem dilakukan untuk mendapatkan hasil dari uji sistem, apakah sistem tersebut dapat digunakan atau perlu perbaikan kembali.
6. Kesimpulan
Media dapat digunakan sebagai sarana bermain sekaligus belajar. Media dapat digunakan untuk belajar di rumah dan di sekolah. Dapat memudahkan proses belajar bagi murid yang memiliki keterbatasan. Membuat daya tarik murid untuk belajar dan media dilengkapi dengan gambar, audio visual, sehingga membuat murid tertarik dan bersemangat untuk belajar.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Petunjuk Penggunaan



Gambar 1. Menu Aplikasi

Pada Gambar 1 penjelasan dari masing-masing fungsi menu yang terdapat pada tampilan halaman menu siswa dan siswi sebagai berikut:

- a. Mengenal huruf adalah menu yang menampilkan halaman pembelajaran dengan soal pengenalan huruf abjad.
- b. Membaca kalimat adalah menu yang menampilkan halaman pembelajaran dengan soal membaca kalimat.
- c. Susun huruf adalah menu yang menampilkan halaman pembelajaran dengan soal menyusun huruf menjadi kalimat yang benar.
- d. Konsentrasi adalah menu yang menampilkan halaman pembelajaran jenis soal konsentrasi yang dapat melatih daya ingat siswa dan siswi.
- e. Tentang pembelajaran adalah menu yang menampilkan halaman informasi tentang tujuan dan manfaat pembuatan Media pembelajaran edukasi.
- f. Petunjuk pembelajaran adalah menu yang menampilkan halaman informasi petunjuk penggunaan Media pembelajaran edukasi agar siswa dan siswi dapat memahami cara penggunaannya.
- g. Lihat nilai adalah menu yang menampilkan halaman informasi kumpulan data nilai para siswa dan siswi.
- h. Pengaturan Media pembelajaran adalah menu yang menampilkan halaman mengatur tampilan warna halaman pembelajaran, mengatur latar gambar pembelajaran pengaturan *sound*.
- i. Keluar adalah menu menampilkan halaman konfirmasi untuk keluar dari Media pembelajaran edukasi.

B. Tampilan Permainan

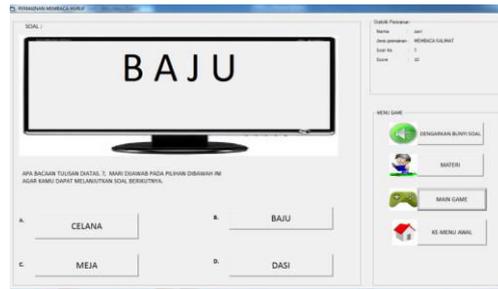
1. Bermain Pengenalan Huruf



Gambar 2. Pengenalan Huruf

Pada menu pengenalan huruf akan ada ikon "DENGARKAN SUARA" saat ikon di klik maka akan terdengar bunyi dari huruf yang tampil pada layar.

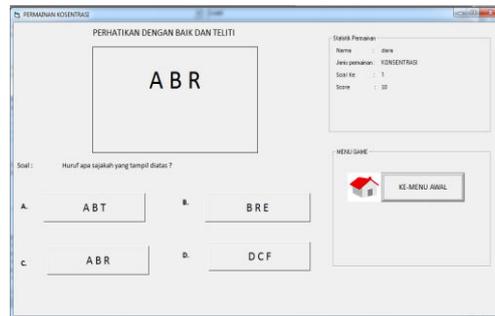
2. Bermain Membaca Kalimat



Gambar 3. Membaca Kalimat

Pada permainan membaca kalimat akan tampil kata di layar, lalu akan tampil pilihan kata dan pilihlah kata yang sesuai dengan kata yang ditampilkan.

3. Bermain Konsentrasi



Gambar 4. Permainan Konsentrasi

Pada permainan konsentrasi akan tampil sejumlah huruf yang kemudian akan dipilih dari beberapa opsi yang sesuai dengan soal tersebut.

4. Permainan Susun Huruf



Gambar 5. Permainan Susun Huruf

Pada permainan ini siswa akan diminta untuk menulis kembali kata yang tertera pada soal.

IV. KESIMPULAN

Kesimpulan dari pengabdian ini adalah media dapat digunakan sebagai sarana bermain sekaligus belajar. Media dapat digunakan untuk belajar di rumah dan di sekolah. Dapat memudahkan proses belajar bagi murid yang memiliki keterbatasan. Membuat daya tarik murid untuk belajar dan media dilengkapi dengan gambar, audio visual, sehingga membuat murid tertarik dan bersemangat untuk belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji Silmi, T., & Hamid, A. (2023). Urgensi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Inspiratif Pendidikan*, 12(1), 44–52. <https://doi.org/10.24252/ip.v12i1.37347>
- Firdaus, F., Zuhajji, Z., A Karim, S., Yusuf Mappesse, M., & Imran, A. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Bagi Guru SD Di Kecamatan Salomekko Kabupaten Bone. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 23–28. <https://doi.org/10.59562/abdimas.v1i1.298>
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97. Diakses dari http://ejournal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660
- Islami, I., & Dafit, F. (2023). PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI DI KELAS V SDN 83 PEKANBARU. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(03), 1049–1059.
- Nurfadillah, S., & Azhar, C. R. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SD NEGERI PINANG 1. *BINTANG: Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(1), 153–163.
- Nurillahwaty, E. (2021). Peran Teknologi dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 3(1), 123–133. Diakses dari <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/islamika>
- Simanjuntak, H., Endaryono, B. toni, & Balyan. (2020). Peran Teknologi Informasi dalam Proses Kegiatan Belajar Mengajar. *Inventa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(1), 1–10. <https://doi.org/10.36456/inventa.4.1.a2122>
- Sutisna, E., Novita, L., & Iskandar, M. I. I. (2020). PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI, INFORMASI, DAN KOMUNIKASI DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SUBTEMA LINGKUNGAN TEMPAT TINGGALKU. *Pedagonal: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 04(01), 01–06. Diakses dari <http://journal.unpak.ac.id/index.php/pedagonal>
- Tampubolon, D. P., Thesalonika, N., & Rustini, T. (2022). Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Pembelajaran Daring. *Jurnal Ilmiah Sultan Agung*, 1(1), 9–20. Diakses dari <https://jurnal.unissula.ac.id/index.php/JIMU/article/view/24995>
- Widianto, E., Husna, A. A., Sasami, A. N., Rizkia, E. F., Dewi, F. K., & Cahyani, S. A. I. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Journal of Education and Teaching*, 2(2), 213–224. <https://doi.org/10.24014/jete.v2i2.11707>