

Implementasi Komputer Multimedia Sebagai Media Pembelajaran Pada Sekolah Menengah Atas (SMA) Deli Murni

Romanus Damanik¹, Wasit Ginting²

^{1,2}Universitas Katolik Santo Thomas Medan

Jl. Setia Budi, Kampung Tengah, Kec. Medan Tuntungan, Kota Medan, Sumatera Utara - 20135

¹rdfikom@gmail.com, ²wasitginting@gmail.com

Abstrak

Era internet memunculkan digitalisasi di segala bidang kehidupan. Transportasi online, toko online, dan media online, perpustakaan online adalah contoh "produk" yang muncul dan berkembang di era disrupsi ini. Di era disrupsi ini, masyarakat menggeser aktivitas-aktivitas yang awalnya dilakukan di dunia nyata, beralih ke dunia maya, terutama media sosial. Secara bahasa, disrupsi artinya hal tercabut dari akarnya (KBBI). Banyak pihak yang menjadi korban era disrupsi, di antaranya adalah transportasi konvensional, mall, dan media cetak. Disrupsi menginisiasi lahirnya model bisnis baru dengan strategi lebih inovatif kreatif. Cakupan perubahannya luas mulai dari dunia bisnis, perbankan, transportasi, sosial masyarakat, hingga pendidikan. Era Disrupsi akan menuntut kita untuk berubah atau punah. Berinovasi atau tertinggal. Teknologi saat ini tidak lagi dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari, namun harus dilihat sebagai media untuk memperbaiki kualitas hidup manusia, oleh karena itu dibutuhkan inovasi terhadap banyak hal bidang kehidupan manusia.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Multimedia, Sekolah Menengah Kejuruan.

1. Pendahuluan

Remaja khususnya peserta didik kelas XII SMA harus dipersiapkan dengan matang untuk memasuki jenjang pendidikan yang lebih tinggi di Universitas. Penggunaan teknologi misalnya smartphone dan perangkat digital lainnya masih sangat minim fungsi, dan lebih kearah hiburan semata, sementara waktu yang dihabiskan untuk itu sangat menyita waktu. Yang menjadi salah satu Misi dari SMA Swasta Deli Murni Sibolangit adalah: Menyelenggarakan pendidikan dan pembelajaran yang bermutu untuk menyiapkan insan akademik yang kompeten dan adaptif dalam menghadapi perkembangan teknologi dan tantangan zaman. Hal inilah yang menjadi dasar pemikiran untuk melaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat ini secara khusus ditujukan bagi remaja khususnya peserta didik di SMA kelas XII.

Era internet memunculkan digitalisasi di segala bidang kehidupan. Transportasi online, toko online, dan media online, perpustakaan online adalah contoh "produk" yang muncul dan berkembang di era disrupsi ini. Di era disrupsi ini, masyarakat menggeser aktivitas-aktivitas yang awalnya dilakukan di dunia nyata, beralih ke dunia maya, terutama media sosial.

Secara bahasa, disrupsi artinya hal tercabut dari akarnya (KBBI). Banyak pihak yang menjadi korban era disrupsi, di antaranya adalah transportasi konvensional, mall, dan media cetak. Disrupsi menginisiasi lahirnya model bisnis baru dengan strategi lebih inovatif kreatif. Cakupan perubahannya luas mulai dari dunia bisnis, perbankan, transportasi, sosial masyarakat, hingga pendidikan. Era Disrupsi akan menuntut kita untuk berubah atau punah. Berinovasi atau tertinggal.

Teknologi saat ini tidak lagi dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari, namun harus dilihat sebagai media untuk memperbaiki kualitas hidup manusia, oleh karena itu dibutuhkan inovasi terhadap banyak hal bidang kehidupan manusia.

2. Perumusan Masalah

Pengabdian pada masyarakat ini dilakukan sebagai upaya untuk menambah wawasan kaum muda dan remaja khususnya bagi peserta pada SMA Swasta Deli Murni Sibolangit tentang bagaimana cara membuat aplikasi berbasis Android dengan mudah. Adapun materi-materi yang penulis berikan yaitu mencakup tentang aplikasi Android Studio yang saat ini banyak digunakan para pengembang aplikasi berbasis Android.

3. Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dalam kegiatan pengabdian pada masyarakat ini adalah:

1. Memberikan penjelasan mengenai kemajuan teknologi Information of Things (IoT) khususnya dalam bidang Mobile Application kepada para siswa/i khususnya kelas XII di SMA Swasta Deli Murni Sibolangit
2. Untuk menambah wawasan para siswa/i kelas XII tentang Sistem Operasi (Platform) Android yang saat ini sangat digemari masyarakat dunia saat ini.
3. Meningkatkan kerjasama antar lembaga khususnya Universitas Katolik Santo Thomas dengan masyarakat khususnya warga SMA Swasta Deli Murni Sibolangit

4. Manfaat

Manfaat yang diperoleh dari kegiatan pengabdian pada masyarakat ini antara lain:

1. Menambah wawasan peserta di bidang teknologi informasi khususnya aplikasi mobile (mobile application) berbasis Android
2. Para siswa/i mampu menggunakan aplikasi mobile dengan bijak dan professional

5. Kerangka Pemecahan Masalah

Dalam melaksanakan pengajaran pada dunia pendidikan khususnya pada tingkat sekolah menengah atas (SMA) bukanlah sebuah hal yang mudah, kalaupun teknologi informasi atau yang sering disebut dengan istilah “IT” harus dilibatkan dalam menunjang proses pembelajaran yang efektif. Tidak bisa dipungkiri bahwa penerapan teknologi informasi sudah menjadi hal yang harus dipenuhi khususnya pemanfaatan aplikasi bergerak (mobile application) yang saat ini menggunakan sistem operasi (platform) Android. Kita tahu bahwa platform Android sudah merajai pasar global untuk penggunaan telepon pintar (smartphone). Di masa pandemi yang sedang dihadapi oleh dunia khususnya Indonesia yang mengharuskan antara masing-masing individu harus menerapkan protokol kesehatan (PROKES) dimana salah satu dari aturan PROKES tersebut mengharuskan kita untuk menjaga jarak minimal 1 meter. Dengan demikian sekolah sebagai institusi pendidikan dimana banyak individu-individu yang berkumpul bersama-sama dalam kegiatan pembelajaran, diharuskan menerapkan PROKES untuk mencegah penularan Virus Covid19.

Permasalahan yang utama berkaitan dengan maraknya kaum muda dan remaja yang menyalahgunakan teknologi khususnya internet hanya untuk hal-hal yang berbau game dan hal negatif tanpa melihat peluang – peluang lain. Alternatif pemecahan masalah dilakukan dengan mengadakan Penyuluhan Pemanfaatan Fintech dan Penyuluhan ini ditujukan bagi warga SMA Swasta Deli Murni Sibolangit. Penyuluhan ini sendiri menjadi ruang diskusi bersama dengan peserta dengan cara membagikan pengalaman sehari-hari mereka dalam pemanfaatan teknologi. Peserta diberikan penjelasan tentang potensi pemanfaatan teknologi informasi dalam upaya peningkatan wawasan tentang era disrupsi.

Dengan tumbuhnya Unicorn besar di Indonesia seperti halnya Tokopedia, Gojek, maka diharapkan generasi muda ini semakin terbuka wawasannya untuk dapat menangkap peluang dari perubahan tersebut. Era disrupsi memaksa kita untuk beradaptasi dengan teknologi saat ini untuk bisa tetap bertahan.

6. Pelaksanaan Kegiatan

6.1. Realisasi Pemecahan Masalah

Persiapan

Sebelum kegiatan dilaksanakan maka dilakukan persiapan-persiapan sebagai berikut:

1. Melakukan studi pustaka tentang berbagai media berkaitan dengan pemanfaatan Fintech bagi kehidupan saat ini.
2. Melakukan persiapan alat dan bahan.
3. Menentukan waktu pelaksanaan dan lamanya kegiatan pengabdian.

4. Menentukan dan mempersiapkan materi yang akan disampaikan dalam kegiatan pengabdian masyarakat.

Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian berlangsung pada hari Jumat & Sabtu, 11 Februari 2022 & 12 Februari 2022, Pukul 08.00 wib – selesai, dengan dihadiri oleh siswa kelas XII SMA Swasta Deli Murni Sibolangit. Kegiatan berupa penyampaian materi penyuluhan. Kegiatan dilangsungkan di lokasi sekolah.

1. Khalayak Sasaran

Khalayak sasaran yang dipilih adalah siswa kelas XII pada SMA Swasta Deli Murni Sibolangit

2. Metode Kegiatan

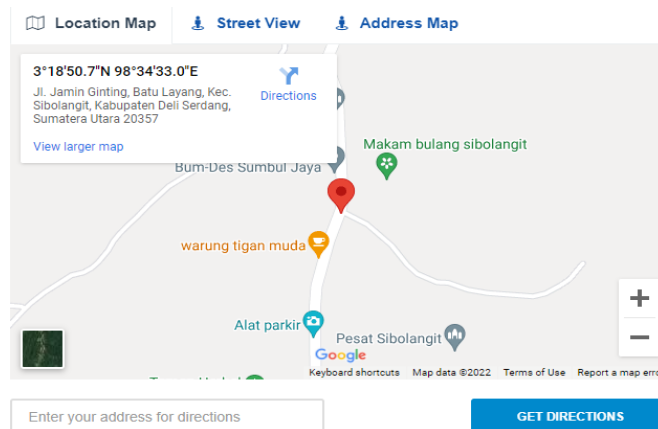
Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini dilakukan dalam bentuk penyuluhan Pemanfaatan Fintech yang didukung oleh Startup

7. Hasil

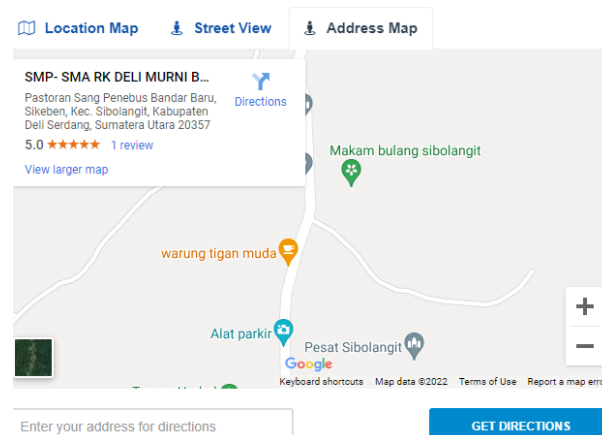
7.1. Deskripsi Sekolah

SMA Swasta Deli Murni Sibolangit yang beralamat di JL. Letjend Jamin Ginting Km. 47 Bandar Baru, Kecamatan Sibolangit, Kabupaten Deli Serdang ini dibawah naungan Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. SK Pendirian adalah tahun 1995 dan tanggal SK Operasionalnya pada tahun 2015. Berdasarkan tanggal SK Akreditasi tahun 2018 telah terakreditasi A. Sekolah ini menjadi bagian dari Yayasan Betlehem.

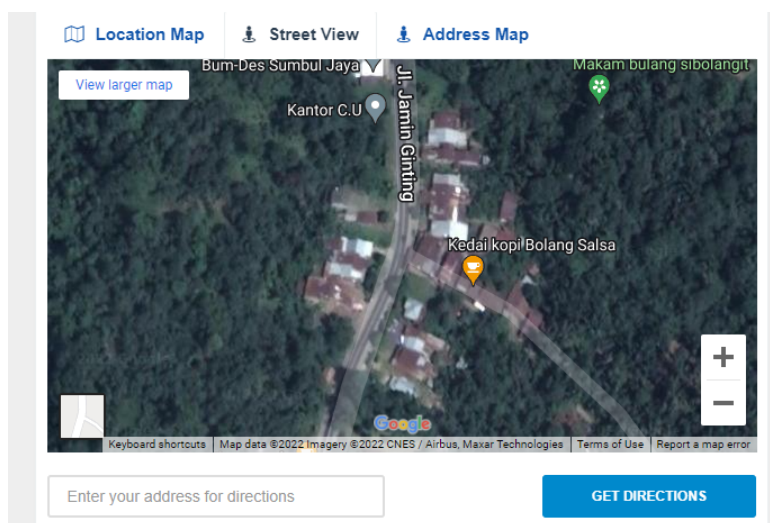
Adapun peta lokasi SMA Swasta Deli Murni ini seperti ditunjukkan pada Gbr 1, Gbr 2 dan Gbr 3 berikut ini.



Gbr. 1. Location Map



Gbr. 2. Address Map



Gbr. 3. Street View

Sekolah ini memiliki sarana dan prasarana yang memadai, diantaranya adalah Fasilitas gedung sekolah yang permanen, Laboratorium Komputer, Laboratorium elektronika, Laboratorium IPA (Kimia, Fisika dan Biologi), Perpustakaan, Bus Sekolah, Kantin, Langan Olah Raga, Sejumlah kegiatan ekstrakurikuler (Drum Band, Seni Bela Diri, Seni Tarik Suara dan Olah Raga), memiliki WIFI dan Asrama.

Yang menjadi VISI dari SMA Swasta Deli Murni ini adalah menjadi lembaga pendidikan yang bermutu dan menyiapkan sumber daya manusia yang unggul dalam bidang akademik, etika dan mora, serta menumbuhkan kepekaan sosial berlandaskan nilai-nilai hidup Saudara Dina Konventual (OFMConv).

Sementara yang menjadi salah satu Misi nya adalah: Menyelenggarakan pendidikan dan pembelajaran yang bermutu untuk menyiapkan insan akademik yang kompeten dan adaptif dalam menghadapi perkembangan teknologi dan tantangan zaman.

7.2. Faktor Pendorong

Beberapa faktor yang mendorong terlaksananya kegiatan pengabdian pada masyarakat ini adalah besarnya minat dan antusiasme peserta selama kegiatan, sehingga kegiatan berlangsung dengan lancar dan efektif.

7.3. Faktor Penghambat

Sedangkan faktor penghambatnya adalah keterbatasan waktu penyuluhan serta masih kurangnya ketersediaan alat-alat yang mendukung tercapainya tujuan kegiatan.

7.4. Evaluasi

Hasil kegiatan pengabdian pada masyarakat adalah berupa laporan kegiatan pengabdian pada masyarakat. Kegiatan pengabdian dilakukan dengan memberikan materi tentang cara pembuatan aplikasi mobile berbasis platform Android menggunakan Android Studio bagi siswa kelas XII yang segera akan menempuh pendidikan yang lebih tinggi di Universitas.

Berdasarkan pengamatan selama kegiatan berlangsung, para peserta pelatihan telah akrab dengan aplikasi-aplikasi berbasis platform dan penggunaan smartphone, hanya saja belum mengetahui cara-cara pembuatannya secara signifikan. Diharapkan kegiatan pengabdian pada masyarakat ini dapat dilakukan dikemudian hari dengan waktu pelatihan yang lebih banyak.

8. Kesimpulan dan Saran

8.1. Kesimpulan

Kesimpulan yang diperoleh dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini antara lain:

1. Teknologi informasi memiliki peranan penting dalam peningkatan wawasan di bidang aplikasi-aplikasi berbasis platform yang dapat menambah wawasan para siswa/i tanpa harus mengeluarkan biaya yang relatif mahal.
2. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat menjadi wadah kerjasama perguruan tinggi dengan kelompok masyarakat.

8.2. Saran

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat disarankan dilaksanakan secara rutin dengan bentuk yang bervariasi dan dengan jangka waktu yang tidak terlalu singkat.

Referensi

- [1] Suharti, "Perpustakaan digital pendukung e-learning di Era Disrupsi"
- [2] Bukman Lian, "Revolusi Industri 4.0 dan Disrupsi, Tantangan dan Ancaman Bagi Perguruan Tinggi"
- [3] Tasril, V. (2022). Pengembangan Aplikasi Multimedia Interaktif Pembelajaran Matematika Untuk Siswa SMA. *LOFIAN: Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 1(2), 38–44. <https://doi.org/10.58918/lofian.v1i2.174>
- [4] Visi dan Misi – SMA DELI MURNI BANDAR BARU (smadelimurnibb.sch.id) diakses tanggal 4 Maret 2022
- [5] Sekolah Kita (kemdikbud.go.id) diakses tanggal 4 Maret 2022
- [6] Simbolon, M. H., Lismardiana, Dumariani Silalahi, D., & Banjarnahor, S. M. T. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif TK Kana Nasional dengan Pemanfaatan Multimedia. *ULINA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 1–7. <https://doi.org/10.58918/ulina.v1i1.181>
- [7] Fintech Indonesia diakses tanggal 4 Maret 2022
- [8] Sitanggang, E. D., Pinem, A., Perangin-angin, J., Sembiring, M., & Saroha Simanjuntak. (2023). Pembangunan dan Pelatihan Penggunaan Website SMK Swasta Teknik Dairi. *ULINA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 23–27. <https://doi.org/10.58918/ulina.v1i1.191>