



# ULINA

## Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat

Volume 1, Nomor 1, Januari 2023



**Universitas Mandiri Bina Prestasi (UMB)**

- 📍 Jl. Letjend Djamin Ginting No. 285 - 287, Padang Bulan, Medan Baru,  
Kota Medan, Sumatera Utara, Indonesia - 20155
- 🌐 <https://ejournal.umbp.ac.id/index.php/ulina/>
- ✉️ [ulina@umbp.ac.id](mailto:ulina@umbp.ac.id)

**ULINA**  
**Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat**  
**Volume 1, Nomor 1, Januari 2023**

**DEWAN REDAKSI**

**PENANGGUNG JAWAB**

Dr. Sarman Sinaga, S.E., M.M.-  
Wanra Tarigan, S.T., M.Kom.-  
Iswanto Sembiring, S.T., S.Kom., M.Pd.-  
Sariadin Siallagan, S.T., M.Cs.-

**PIMPINAN REDAKSI**

Maranata Pasaribu, S.T., M.Kom..-

**REDAKTUR PELAKSANA**

Erwin Daniel Sitanggang, S.Kom., M.Kom.-  
Anjar Pinem, S.Kom., M.Kom.-

**REDAKTUR**

Jimmy Perangin-angin, S.Kom., M.Kom.-  
Saroha Simanjuntak, S.E., M.Si.-  
Jenheri Rejeki Tarigan, S.Pd., M.Hum.-  
Ganda Tua Sitompul, S.Ak., M.Sc.-  
Duma Lasmaria Siagian, S.Pd., M.Si.-

**PENINJAU SEJAWAT**

Wanra Tarigan, S.T., M.Kom.-, Universitas Mandiri Bina Prestasi (UMB).  
Jaidup Banjarnahor, S.T., M.Kom.-, Universitas Mandiri Bina Prestasi (UMB).  
Ratna Wati Simbolon, S.Kom., M.Kom.-, Universitas Mandiri Bina Prestasi (UMB).  
Marice Hotnauli Simbolon, S.Kom., M.Kom.-, Universitas Mandiri Bina Prestasi (UMB).  
Sri Aprianti Tarigan, S.E., M.E.-, Institut Bisnis Informasi Teknologi dan Bisnis.  
Mardaus Purba, S.T., M.M.-, Politeknik Mandiri Bina Prestasi.  
Beny Irawan, S.T., M.Kom.-, Institut Kesehatan Medistra Lubuk Pakam.

**EDITOR**

Kristina Pakpahan, S.Kom.-  
Dina Maria Sembiring, S.Sos.-

**ALAMAT REDAKSI**

Universitas Mandiri Bina Prestasi (UMB)  
Jalan Letjend. Djamin Ginting No. 285-287, Padang Bulan, Medan Baru, Kota Medan,  
Sumatera Utara, Indonesia - 20155  
Email: ulina@umb.ac.id

**ULINA**  
**Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat**  
**Volume 1, Nomor 1, Januari 2023**

**Daftar Isi**

Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif TK Kana Nasional dengan Pemanfaatan Multimedia

*Marice Hotnauli Simbolon, Lismardiana, Dumariani Silalahi, Saut Maruli Tua Banjarnahor ..* ..... 1-7

Sosialisasi Pemanfaatan Media Pembelajaran Intraktif Berbasis Mobile Learning Pada Guru Taman Kanak-Kanak

*Maradu Sihombing, Fauzi Haris Simbolon, Sartana, Jaidup Banjarnahor .....* 8-14

Pelatihan Microsoft Word di PKBM-Empathy Medan

*Diana Afriani, Javerson Simamora, Gloria Cahaya Julida Hutabarat, Linda Rotua Hutabarat, Lenny Gurning .....* 15-18

Pemberian Bantuan Fasilitas Perpustakaan dan Pelatihan Administrasi Perpustakaan di PKBM-Empathy Medan

*Jung Sen, Rafika Sari Br Sembiring, Viktor Saputra Ginting, Adi Harianto.....* 19-22

Pembangunan dan Pelatihan Penggunaan Website SMK Swasta Teknik Dairi

*Erwin Daniel Sitanggang, Anjar Pinem, Jimmy Perangin-angin, Misdem Sembiring, Saroha Simanjuntak .....* 23-27

## Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif TK Kana Nasional dengan Pemanfaatan Multimedia

Marice Hotnauli Simbolon<sup>1</sup>, Lismardiana<sup>2</sup>, Dumariani Silalahi<sup>3</sup>, Saut Maruli Tua Banjarnahor<sup>4</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Mandiri Bina Prestasi

Jalan Letjend. Djamin Ginting No.285-287, Kel. Padang Bulan, Kec. Medan Baru, Kota Medan, Sumatera Utara – Indonesia 20155

<sup>4</sup>Politeknik Mandiri Bina Prestasi

Jalan Letjend. Djamin Ginting No.285-287, Kel. Padang Bulan, Kec. Medan Baru, Kota Medan, Sumatera Utara – Indonesia 20155

<sup>1</sup>simbolonice@gmail.com, <sup>2</sup>lismardianasembiring@gmail.com, <sup>3</sup>silalahidumariani@gmail.com, <sup>4</sup>sautbnahor22@gmail.com

---

### Abstrak

Proses pembelajaran di taman kanak-kanak didaerah-daerah saat ini lebih menekankan pada aspek membaca, menulis dan berhitung (calistung). Dalam mengembangkan aspek kognitif anak, perlu adanya stimulasi kepada anak agar anak dapat mengembangkan pengetahuannya sendiri sehingga anak memperoleh pengetahuan sesuai kebutuhannya. Salah satu stimulasi yang diyakini efektif adalah merangsang anak agar memiliki ketertarikan, memiliki rasa ingin tahu yang besar perlu adanya media bergambar animasi dan berwarna, karena dunia anak adalah dunia imajinasi. Dengan bantuan multimedia yang memadukan teks, gambar, audio dan video serta animasi yang menarik, pendengaran anak akan merespon dan mengalihkan perhatian atau fokus anak menonton dan lebih antusias untuk menjawab ketika ditanya guru, meskipun posisi anak sedang bermain. Agar video pembelajaran dapat diserap dengan baik dan tersimpan dalam penyimpanan jangka panjang, maka materi pembelajaran dikemas dengan menarik sehingga akan meninggalkan kesan dalam otak.

*Kata Kunci:* Pembelajaran Interaktif, TK, Multimedia, PowerPoint, Adobe Flash.

---

### 1. Pendahuluan

Taman Kanak-kanak (TK) adalah pendidikan anak usia dini melalui jalur formal. Yang tugas utamanya mempersiapkan anak menuju kegiatan belajar di Sekolah Dasar dengan memperkenalkan berbagai pengetahuan, nilai agama, moral, sosial emosional dan keterampilan.

Masa taman kanak-kanak merupakan masa usia keemasan seorang anak, dimana anak dapat berkembang optimal sesuai perkembangan anak dengan stimulasi yang diberikan orangtua, keluarga, maupun guru di taman kanak-kanak. Anak usia 2 sampai 7 tahun masih berpikir pada tingkat simbolis, belum menggunakan operasi kognitif.

### 2. Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran di taman kanak-kanak didaerah-daerah saat ini lebih menekankan pada aspek membaca, menulis dan berhitung (calistung). Dalam mengembangkan aspek kognitif anak, perlu adanya stimulasi kepada anak agar anak dapat mengembangkan pengetahuannya sendiri sehingga anak memperoleh pengetahuan sesuai kebutuhannya. Salah satu stimulasi yang diyakini efektif adalah merangsang anak agar memiliki ketertarikan, memiliki rasa ingin tahu yang besar perlu adanya media bergambar animasi dan berwarna, karena dunia anak adalah dunia imajinasi. Oleh karena itu, proses pembelajaran ditaman kanak-kanak ada baiknya memanfaatkan media pembelajaran dengan multimedia.

Dari latar belakang tersebut tim Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) Universitas Mandiri Bina Prestasi dan Politeknik Mandiri Bina Prestasi ber-inisiatif melaksanakan pelatihan pembuatan video/audio pembelajaran untuk usia dini yang akan dijadikan salah satu alternatif untuk menambah media pembelajaran baik di sekolah maupun rumah dan diharapkan dapat menarik perhatian dan meningkatkan antusiasme anak-anak dalam belajar. Serta

dengan pemilihan media pembelajaran yang tepat diharapkan mampu memperkenalkan berbagai pengetahuan, nilai agama, moral, sosial emosional dan keterampilan dengan baik sesuai dengan tujuan pembelajaran.

### **3. Solusi yang ditawarkan**

Karena anak usia 2 sampai 7 tahun masih menggunakan simbol bahasa, angka dan gambar dalam proses pembelajarannya. Salah satu cara yang dapat dijadikan strategi dalam penyampaian materi untuk anak usia dini adalah dengan memanfaatkan kemajuan teknologi informasi, yaitu multimedia. Dengan bantuan multimedia yang memadukan teks, gambar, audio dan video serta animasi yang menarik, pendengaran anak akan merespon dan mengalihkan perhatian / fokus anak menonton dan lebih antusias untuk menjawab ketika ditanya guru, meskipun posisi anak sedang bermain. Hal tersebut terjadi karena anak lebih tertarik melihat sesuatu yang banyak warna dan menarik yang diiringi dengan musik dibandingkan dengan metode konvesional yang terkesan monoton. Selain itu, pembelajaran yang dibantu dengan perangkat multimedia, banyak memiliki manfaat, salah satunya berdampak positif untuk mempermudah dalam mengajari anak dengan daya ingat anak terhadap materi yang disampaikan oleh guru yang dapat diputar kembali bila dalam bentuk media video atau audio yang dirancangan/didesain dengan multimedia.

Tujuan utama dari program pengabdian masyarakat ini adalah untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif dengan menggunakan aplikasi multimedia yang paling sederhana yaitu Microsoft PowerPoint sampai pengenalan Adobe Flash Professional CS6, untuk meningkatkan kinerja peserta sebagai guru, meningkatkan kemampuan guru dan kualitas sekolah yaitu di TK Kana Nasional.

### **4. Metode Pendekatan**

Proses pembelajaran adalah proses komunikasi. Dalam suatu proses komunikasi selalu melibatkan tiga komponen pokok, yaitu pengirim pesan (guru), penerima pesan (peserta didik), dan pesan itu sendiri dalam hal ini materi pembelajaran. Dalam proses pembelajaran kadang terjadi kegagalan komunikasi. Yang berarti tidak seluruh materi pembelajaran yang disajikan guru dapat dipahami dengan baik oleh peserta didik khususnya adik-adik yang masih duduk ditaman kanak-kanak. Untuk menghindari kegagalan tersebut, maka guru dapat menyusun strategi pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai media dan sumber belajar. Oleh karena itu, perlu adanya media yang tepat untuk anak yang duduk dibantu taman kanak-kanak. Adapun metode pendekatan yang digunakan dalam memperoleh data dan informasi adalah:

- a. Survei lapangan (*Field Research*).  
Riset lapangan dibutuhkan untuk mengetahui secara jelas dan terperinci teknologi informasi apa yang dapat ditawarkan sesuai dengan bidang ilmu kita serta dapat menghasilkan data-data yang diperlukan.
- b. Wawancara (*interview*).  
Melakukan percakapan langsung dengan Kepala Sekolah, Guru dan peserta didik yang bersangkutan guna memperoleh penjelasan tentang sistem yang sedang berjalan.
- c. Pengamatan (obsevasi).  
Dengan dilaksanakannya pengamatan langsung ke lokasi, tim dapat lebih leluasa mengetahui apa yang sebenarnya yang terjadi kendala terhadap sistem yang sedang berjalan tersebut.
- d. Studi Perpustakaan (*Library Research*)  
Kegiatan studi pustaka dilakukan berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat serta mengolah bahan menjadi materi pelatihan.
- e. Studi Laboratorium (*Laboratory Research*)  
Studi Laboratorium dilakukan dilaboratorium komputer dengan cara pemakaian komputer sebagai alat bantu penerapan dan praktik langsung di dalam penyelesaian masalah sehingga hasil yang dicapai bisa seperti yang diharapkan.

Multimedia diartikan sebagai penggunaan beberapa media yang berbeda untuk menggabungkan dan menyampaikan informasi dalam bentuk text, audio, grafik, animasi, dan video. Multimedia menghasilkan output dalam bentuk yang jauh lebih kaya dari pada media table dan grafik konvensional. Prinsip pemilihan multimedia sebagai media pembelajaran untuk anak-anak yang duduk dibangku taman kanak-kanak harus mempertimbangkan tujuan pembelajaran, menganalisis karakteristik peserta didik, mengetahui karakteristik multimedia yang akan digunakan, mempertimbangkan waktu, mempertimbangkan biaya, serta

mempertimbangkan ketersediaan perangkat pembelajaran khususnya perangkat multimedia. Dalam pelatihan pembuatan video interaktif, peserta diberikan waktu untuk instalasi software atau aplikasi yang digunakan yaitu: Microsoft Office PowerPoint, dan Adobe Flash Profesional CS6.

#### *4.1. PowerPoint*

PowerPoint pertama kali dikembangkan oleh Robert Gaskin dan Dennis Austin sebagai Presenter untuk perusahaan bernama Forethought, Inc yang kemudian mereka ubah namanya menjadi PowerPoint. Microsoft Office PowerPoint atau biasa kita sebut PowerPoint saja adalah sebuah program aplikasi komputer untuk presentasi yang dikembangkan oleh Microsoft di dalam paket software aplikasi perkantoran. Aplikasi PowerPoint ini sangat banyak digunakan, apalagi oleh kalangan perkantoran dan bisnis, seminar, dunia pendidikan, dan pelatihan (*trainer*).



Gambar 1. Microsoft Office PowerPoint 2016

#### *4.2. Adobe Flash Profesional CS6*

Adobe Flash Profesional Creative Suite 6 (CS6) digunakan untuk membuat gambar vektor maupun animasi. Dengan Adobe Flash yang memiliki kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi yang handal dan ringan, dapat membantu dalam pembuatan video pembelajaran interaktif salah satunya animasi pengenalan huruf, angka, binatang, buah-buahan dengan teknik framing yang dihasilkan dari komputer, dari fotografi atau dari gambar lukisan. Ketika frame-frame tersebut digabungkan, maka terdapat ilusi perubahan gambar yang seolah-olah hidup.



Gambar 2. Adobe Flash Profesional CS6

### **5. Prosedur Kerja**

Adapun tahapan yang telah dilakukan dalam pelaksanaan kegiatan PkM pada TK Kana Nasional mencakup beberapa langkah sebagai berikut:

a. Membentuk tim

Membentuk tim untuk merencanakan pelaksanaan secara konseptual, operasional, serta tugas dan fungsi masing-masing anggota, penentuan dan rekrutment peserta pelatihan. Dalam perekutan anggota tim, dipersyaratkan yang telah memiliki kemampuan yang memadai di bidang komputer, penentuan instruktur (narasumber), koordinator tempat, sampai dengan hal-hal yang diperlukan saat pelaksanaan pelatihan;

- b. Menentukan target, waktu dan Tempat  
Khalayak sasaran yang dipilih adalah guru-guru yang mengabdi di TK Kana Nasional yang berlokasi di Jl. Glugur Rimbun Dusun II Lau Timah Desa Gunung Tinggi Kecamatan Pancur Batu Kabupaten Deli Serdang 20353. Memakan waktu 3 (tiga) bulan hingga selesai;
- c. Peralatan  
Peralatan yang digunakan dalam pelatihan ini yaitu Laptop, Internet, Listrik, meja komputer, mouse, kabel roll dan peralatan penunjang lainnya;
- d. Pemilihan Topik  
Tim PkM, berdiskusi untuk menentukan topik yang akan dibawakan pada saat pelaksanaan pelatihan;
- e. Pengumpulan Data  
Pengumpulan data dimulai dari melakukan pengamatan khususnya tentang karakteristik belajar anak, wawancara, studi literatur untuk mendukung materi pelatihan. Data yang diambil yaitu data yang dibutuhkan untuk pendidikan anak jenjang taman kanak-kanak;
- f. Peninjauan lapangan  
Peninjauan lapangan dan langsung berkomunikasi dengan pihak yayasan dan tenaga pengajar yang akan diterapkan pelatihan ini meliputi: perizinan, penyediaan fasilitas pendukung seperti laboratorium komputer, saran dari pihak sekolah, dan lain sebagainya
- g. Mengajukan proposal  
Mengajukan proposal ke lembaga penelitian dan pengabdian kepada masyarakat (LPPM) Universitas Mandiri Bina Prestasi dan Politeknik Mandiri Bina Prestasi bahwasanya kita akan melakukan PkM di TK Kana Nasional;
- h. Menerima surat tugas pelaksanaan PkM;
- i. Pelaksanaan pelatihan pada guru di sekolah tujuan;  
Tahapan-tahapan yang diterapkan dalam pelatihan ini, yaitu presentasi, demonstrasi, dan praktik.
  - 1) Presentasi  
Presentasi pengenalan perangkat lunak (*software*), kemanfaataannya dan penerapannya dalam pembuatan media pembelajaran interaktif;
  - 2) Demonstrasi  
Memperagakan cara mengoperasikan aplikasi PowerPoint dan Adobe Flash;
  - 3) Metode Praktik  
Para peserta yang tidak lain adalah guru-guru TK Kana Nasional mempraktikkan secara langsung pembuatan media pembelajaran sesuai mata pelajaran masing-masing dengan pemanfaatan program Microsoft Power Point dan Adobe Flash CS6.
- j. Evaluasi  
Evaluasi pembelajaran dan keefektifannya oleh pihak sekolah dan tenaga pengajar serta melibatkan peserta didik Kegiatan evaluasi bertujuan untuk mengetahui rangkaian kegiatan usaha dan keuntungan yang didapat, sehingga diperoleh data yang akurat sebagai bahan evaluasi.
- k. Laporan  
Proses yang berisi tentang rangkaian data kegiatan mulai dari tahap persiapan sampai pelaksanaan pelatihan dan pempublikasian jurnal dengan durasi waktu tertentu.

## **6. Jadwal Pelaksanaan**

Pelaksanaan PkM mulai dari persiapan, pengumpulan data, pembuatan materi, pelatihan, pembuatan laporan sampai publikasi memakan waktu kurang lebih 3 (tiga) bulan mulai dari Maret sampai dengan akhir bulan Juni tahun 2022. Tujuan dari pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif TK dengan multimedia adalah membantu guru-guru TK Kana Nasional mendisain alat bantu proses belajar mengajar yang dapat menyajikan pembelajaran dalam bentuk visual, sehingga dapat menarik perhatian anak didik untuk dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan tercapai.

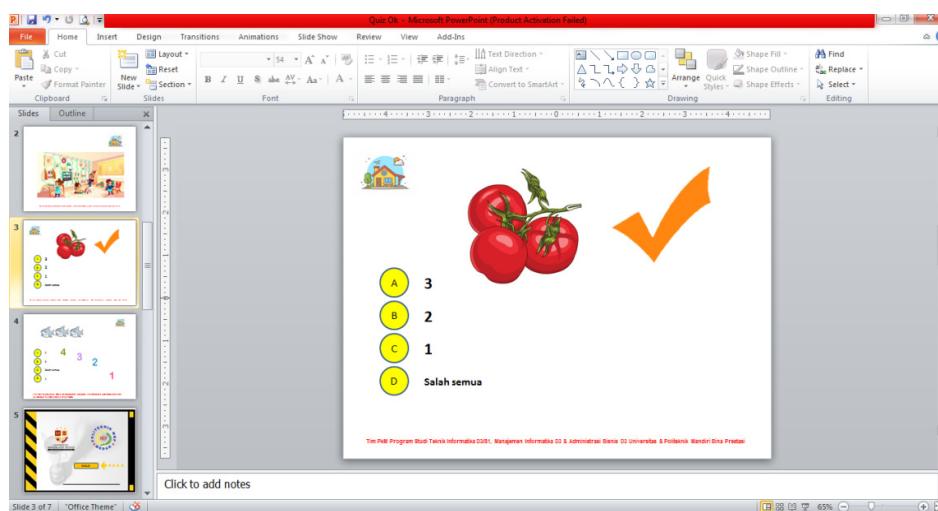
## 7. Hasil Program

Hasil pembelajaran yang dirancang dapat tersimpan dalam penyimpanan jangka panjang, maka informasi harus dikemas dengan menarik sehingga akan meninggalkan kesan. Pengemasan informasi dalam bentuk gambar, teks, animasi, video atau perpaduannya. Hasil dari pembuatan video pembelajaran multimedia yang merupakan perpaduan suara, gambar dan animasi ditampilkan menggunakan monitor akan menarik perhatian peserta didik.

Materi yang disampaikan dalam pelatihan ini terdiri dari:

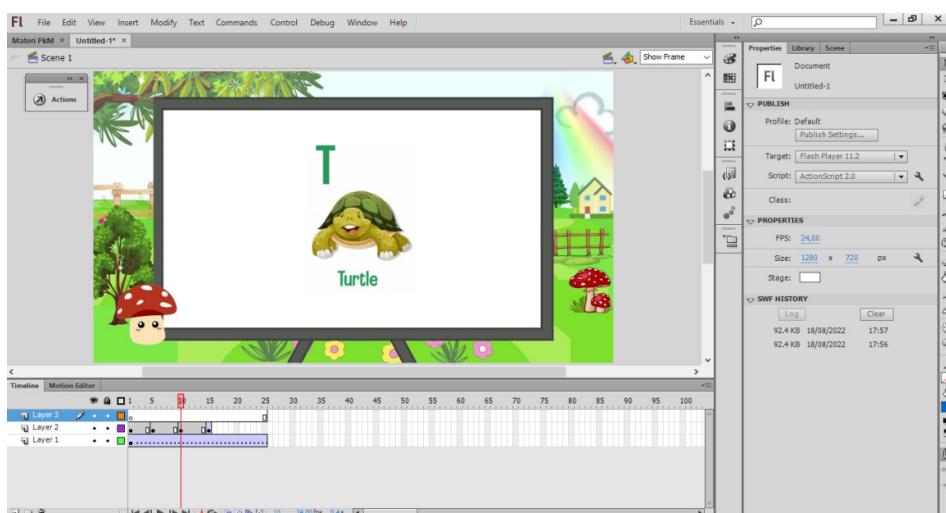
- a. Pengenalan Multimedia;
- b. Perangkat lunak (*software*) yang dibutuhkan selama pelatihan;
- c. Pembuatan pembelajaran interaktif dengan menggunakan aplikasi powerpoint;
- d. Animasi; yang dibuat dari gambar statis yang ditampilkan secara berurutan dengan adobe flash;

Berikut ini adalah desain kuis interaktif dengan memanfaatkan aplikasi multimedia yang paling mudah mengoperasikannya, yakni PowerPoint. Guru dipandu menciptakan media pembelajaran sendiri sesuai kebutuhan materi pembelajaran yang akan diajarkan.



Gambar 3. Kuis interaktif menebak jumlah buah tomat

Gambar diatas memperlihatkan tiga buah tomat, diikuti dengan pilihan berganda yang bernilai 1, 2 dan 3. Peserta didik diminta untuk menghitung berapa jumlah buah tomat yang ditampilkan. Jika jawaban benar, gambar centang akan muncul dilayar monitor atau projector. Selain berupa bentuk dan gambar, media pembelajaran ini diberi juga suara agar anak-anak lebih tertarik dan bersemangat belajar.



Gambar 4. Animasi huruf dengan Adobe Flash

Pengenalan huruf disajikan dengan ilustrasi gambar binatang yang awalan katanya sesuai nama binatang, dengan bantuan Adobe Flash, gambar yang dihasilkan lebih hidup dengan menyusun beberapa gambar dengan pengaturan waktu tampil pada frame.

Agar materi pembelajaran dapat diserap dengan baik dan tersimpan dalam penyimpanan jangka panjang, maka materi pembelajaran dikemas dengan menarik sehingga akan meninggalkan kesan dalam otak. Video pembelajaran dikemas dalam bentuk gambar, teks, animasi, video atau perpaduannya; Selain itu penyeleksian materi yang dikemas dalam multimedia pembelajaran dapat membantu register sensorik menyaring informasi.

## 8. Saran

Dengan menggunakan multimedia, diharapkan dapat mempermudah siswa belajar secara mandiri, mempermudah siswa mengingat huruf-huruf maupun angka dengan sering memutar kembali video yang dihasilkan dari pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif. Diharapkan media pembelajaran interaktif ini, terus dikembangkan mengikuti perkembangan teknologi informasi.

## 9. Daftar Pustaka

- [1] Binanto, Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya, Penerbit Andi Yogyakarta, (2010).
- [2] C. Lee, Belajar Microsoft PowerPoint (Mahir) Step-by-step, Elex Media Komputindo, Jakarta, (2017).
- [3] Madcoms, Kupas Tuntas Editing Video dengan Adobe Premiere Pro CS5, Edisi Satu, Andi, Yogyakarta : Madcoms, Madiun, (2010).
- [4] Surjono, Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan, Edisi Pertama, UNY Press, (2017).
- [5] T. Limbong, J. Simarmata, Media dan Multimedia Pembelajaran : Teori dan Praktik, Yayasan Kita Menulis, (2020).
- [6] T. Vaughan, Multimedia: Making It Work, Ninth Edition 9th Edition, McGraw-Hill Publisher, (2014)
- [7] W. Wibawanto, Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif, Penerbit Cerdas Ulet Kreatif, Jember (2017).

## Ucapan Terima Kasih

Terimakasih kepada Yayasan TK Kana Nasional beserta guru dan orangtua murid yang memberikan ruang bagi tim PkM Universitas Mandiri Bina Prestasi dan Politeknik Mandiri Bina Prestasi untuk mengabdikan ilmu untuk kemajuan pendidikan.



Gambar 5. Photo bersama Ketua Yayasan, Guru dan Tim PkM



Gambar 6. Penyajian materi oleh narasumber (instruktur)

## Sosialisasi Pemanfaatan Media Pembelajaran Intraktif Berbasis Mobile Learning Pada Guru Taman Kanak-Kanak

Maradu Sihombing<sup>1</sup>, Fauzi Haris Simbolon<sup>2</sup>, Sartana<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Mandiri Bina Prestasi

Jl. Jamin Ginting No. 285-287 Padang Bulan, Medan, Indonesia - 20155

<sup>1</sup>maradus44@gmail.com, <sup>2</sup>farisboys@gmail.com, <sup>3</sup>sartanasinurat@gmail.com

---

### Abstrak

Pembelajaran yang berkualitas akan menghasilkan minat belajar yang tinggi dan daya fikir yang kreatif, terutama pada anak usia dini. Pada dasarnya usia anak prasekolah atau yang disebut “golden age”, sangat peka dan sensitif terhadap terhadap keinginan mengenal benda dan objek-objek baru yang ada disekitarnya baik melalui penglihatan maupun pendengaran. Pada usia ini anak sangat membutuhkan pendidikan dan pembelajaran yang mudah, menarik dan mengandung unsure game (permainan) sehingga akan menumbuhkan minat belajar bagi anak usia pra sekolah terutama dalam pengenalan huruf dan angka. Selama ini sistem pembelajaran di taman kanak-kanak secara umum masih menggunakan sistem konvensional yang masih menggunakan media peraga kertas gambar dan papan tulis yang mengakibatkan siswa sering merasa bosan dan motivasi belajarnya berkurang. Untuk mengatasi hal ini maka perlu dilakukan sosialisasi pemanfaatan media pembelajaran berbasis mobile learning kepada guru-guru yang mengajar di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) maupun Taman Kanak-kanak (TK). Sehingga metode belajar yang diterapkan untuk murid lebih kreatif, inovatif dan interaktif. Dengan adanya sosialisasi ini, diharapkan minat belajar siswa PAUD dan TK akan semakin meningkat dan mutu pembelajaran akan semakin tinggi.

*Kata Kunci:* Sosialisasi Media Pembelajaran, Mobile Learning, Android Untuk Anak, Game Education.

---

### 1. Pendahuluan

Usia dini atau sering diistilahkan dengan “*golden Age*” adalah usia transisi seorang anak balita yang sangat peka dan sensitif terhadap aktivitas, benda dan objek disekitarnya, karena diusia ini seorang anak memiliki keinginan yang tinggi untuk mengetahui segala sesuatu yang dilihat maupun didengarnya dan selalu bertanya tentang hal-hal yang baru yang diperoleh baik dari keluarga, lingkungan maupun teman-temannya. Salah satu kemampuan yang terpenting dan harus dikuasai oleh anak-anak usia prasekolah adalah kemampuan untuk mengenal warna, huruf dan angka, dan untuk dapat menguasai kemampuan tersebut maka anak harus mendapatkan pendidikan yang khusus dan sesuai dengan kebutuhan fisikologis anak yang dapat diperoleh melalui pembelajaran dari lingkungan keluarga maupun lembaga pendidikan anak seperti Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) atau Taman Kanak-kanak (TK).

Pada umumnya guru-guru TK maupun PAUD masih menerapkan metode pembelajaran konvensional yang besifat monoton dan membosankan yaitu melakukan pembelajaran dengan media buku, kertas dan alat peraga serta papan tulis. TK Kana Nasional juga masih menggunakan metode pembelajaran yang sama dengan kebanyakan TK diseluruh Indonesia yang masih memanfaatkan media kertas, papan tulis dan alat peraga dalam menyampaikan materi belajar kepada anak-anak didiknya sehingga tidak jarang anak-anak memiliki kegiatan sendiri di belakang, karena anak-anak tidak fokus atau merasa bosan dengan metode lama yang diberikan.

Pemanfaatan media pembelajaran dalam bidang pendidikan sangat dibutuhkan untuk meningkatkan motivasi anak untuk belajar dalam memahami sesuatu yang baru sehingga membuat para anak didik tidak mudah merasa cepat bosan dan jemu dalam proses pembelajaran. Melalui media pembelajaran yang menarik dan interaktif dari kombinasi suara, gambar dan video serta animasi yang disebut dengan teknologi multimedia atau teknologi *mobile-learning*, maka proses belajar dalam konteks “*bermain sambil belajar*” dapat diimplementasikan dalam meningkatkan minat belajar dari seorang anak dan membuat proses belajar menjadi lebih efektif menyenangkan.

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini merupakan salah satu bagian dari Tri Dharma Perguruan Tinggi yang harus dilaksanakan oleh setiap dosen. Salah satu kegiatan yang dilakukan adalah “**Sosialisasi Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Mobile Learning Pada Guru Taman Kanak-Kanak**”, yang memang masih dibutuhkan oleh para guru TK dalam menyampaikan materi belajar kepada anak TK dengan memanfaatkan media pembelajaran yang interaktif berbasis mobile learning.

## **2. Metode Pengumpulan Data**

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan disebuah Taman Kanak-kanak yang dinamakan TK. Kana Nasional yang berlokasi di Jl. Glugur Rimbun Dusun II Lau Timah Desa Gunung Tinggi Kecamatan Pancur Batu Kabupaten Deli Serdang kode pos 20353. Dalam proses pelaksanaan kegiatan ini tim pengabdian masyarakat yang terdiri dari beberapa dosen/staf pengajar dari Universitas Mandiri Bina Prestasi (UMB) menerapkan metode pengenalan dan sosialisasi aplikasi android untuk meningkatkan mutu pembelajaran khususnya pengenalan huruf dan angka melalui media perangkat yang menggunakan sistem operasi android. Dalam proses pengumpulan data yang dibutuhkan pada kegiatan sisialisasi ini tim pengabdian kepada masyarakat menggunakan beberapa metode yaitu:

- a. Metode Pengamatan (Observasi)  
Metode ini dilakukan dengan terjun langsung ke lokasi pengabdian yaitu TK. Kana Nasional untuk mendapatkan lebih jelas permasalahan serta kendala yang dihadapi oleh guru dalam menyampaikan materi ajar kepada anak didik dan masalah yang dihadapi anak didik terhadap mekanisme pembelajaran yang diterapkan oleh guru.
- b. Metode Wawancara (interview)  
Tim pengabdian melakukan tanya jawab secara langsung kepada guru, anak didik dan juga kepala sekolah TK. Kana Nasional seputar mekanisme proses belajar mengajar yang diterapkan selama ini.
- c. Metode Studi Kepustakaan.  
Metode ini bertujuan menggali dan mendapatkan sumber data yang dibutuhkan dalam proses sosialisasi pemanfaatan media pembelajaran interaktif melalui pengumpulan informasi dari buku referensi, jurnal maupun artikel.
- d. Metode Penyuluhan  
Metode ini dilakukan dengan memberikan pengarahan kepada guru dan anak didik yang berada di TK. Kana Nasional terkait manfaat media mobile learning yang efektif, interaktif dan inovatif dalam penyampaian materi belajar kepada anak didik serta panduan cara menggunakan aplikasi pengenalan huruf dan angka menggunakan perangkat smart phone berbasis android.

Adapun data yang berhasil dikumpulkan dari lokasi pengabdian berupa data primer dan data sekunder yang dibutuhkan dalam proses sosialisasi dan pemanfaatan mobile learning melalui metode pengumpulan data yang telah dijelaskan sebelumnya adalah:

1. Data Primer  
Merupakan data penting yang dibutuhkan dalam kegiatan pengabdian masyarakat yang terdiri dari: profil TK. Kana Nasional, daftar guru dan pengelola TK, biodata peserta didik, Kurikulum yang diterapkan, mekanisme proses belajar mengajar serta media dan alat bantu pembelajaran.
2. Data Sekunder  
Merupakan data yang dibutuhkan untuk melengkapi pembuatan laporan hasil pengabdian kepada masyarakat yang diperoleh dari sumber pustaka berupa buku, artikel, bulletin maupun media internet yang berupa teori serta teknik pembelajaran berbasis mobile learning dalam bentuk aplikasi android mengenal huruf dan angka, panduan penggunaan aplikasi dan spesifikasi perangkat android yang support dengan aplikasi yang digunakan dalam kegiatan sosialisasi.

### **3. Materi Dan Prosedur Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat (PkM)**

#### **3.1 Materi PkM**

Materi yang dipaparkan dalam pelaksanaan PkM di TK. Kana Nasional untuk tujuan sosialisasi pemanfaatan mobile learning sebagai media interaktif dalam menyampaikan materi pembelajaran pengenalan huruf dan angka pada peserta didik tingkat TK terdiri dari:

- a. Pengenalan Mobile learning
- b. Manfaat Mobile Kearning Sebagai Media Pembelajaran Interaktif
- c. Jenis dan Karakteristik Mobile Learning
- d. Tutorial instalasi dan Penggunaan Aplikasi Android Mobile Learning

Materi untuk kegiatan PkM ini disajikan dalam bentuk presentase power point, video tutorial, instalasi salahsatu aplikasi mobile learning pada perangkat android yang disampaikan kepada guru-guru yang mengajar di TK. Kana Nasional dengan tujuan agar para guru dapat memahami pentingnya penyampaian meteri ajar kepada anak didik melalui pemanfaatan mobile learning, khususnya perangkat android

#### **3.2 Prosedur Pelaksanaan PkM**

Adapun uraian dari prosedur yang dilaksanakan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat pada TK. Kana Nasional terdiri dari beberapa tahapan sebagai berikut:

- a. Tahap Perencanaan  
Dalam Tahap awal ini tim pengabdian membuat rencana dan jadwal pelaksanaan program sosialisasi dan mempersiapkan materi dan alat peraga yang nantinya akan digunakan pada saat peoses sosialisai.
- b. Tahap Implementasi  
Pada ini dilakukan penyampain materi edukasi kepada para guru dan peserta didik Tk Kana nasional dengan bentuk penyuluhan dan pengarahan pentingnya pemanfaatan media pembelajaran interaktif dalam penyampaian bahan ajar melalui bentuk presentaase menggunakan Microsoft power point dengan tampilan yang menarik, dilanjutkan dengan memutar video tutorial terkait aplikasi android yang memiliki unsur edukasi sesuai dengan kebutuhan peserta didik tingkat Taman Kanak-kanan dan PAUD berupa aplikasi yang memiliki fitur belajar dan bermain.



Gambar 1. Sosialisasi dan Pemutaran Video Tutorial Aplikasi Mobile Learning

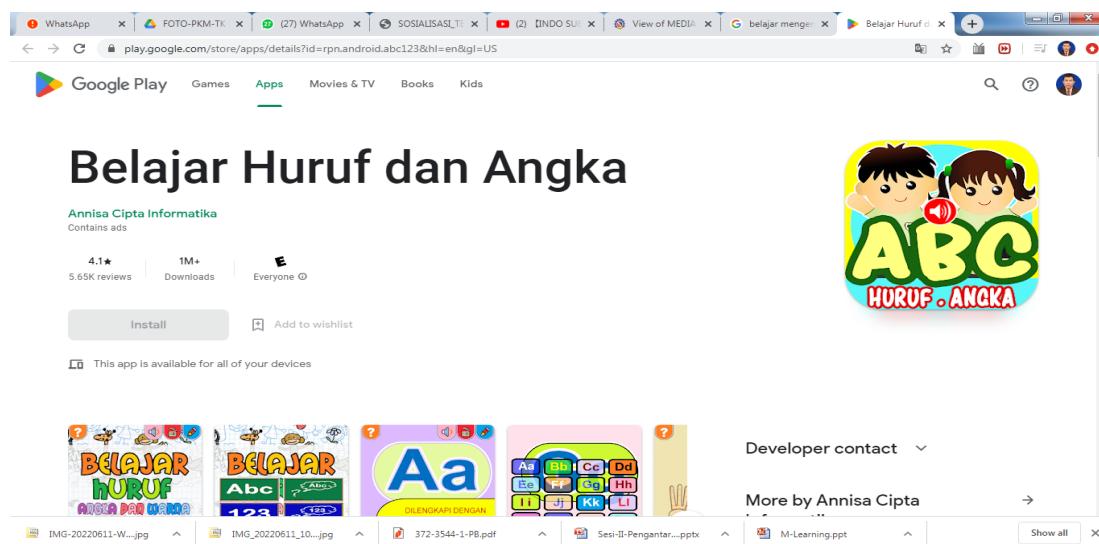
c. Tahap Evaluasi

Pada tahap ini tim pengabdian melakukan evaluasi terhadap pelaksanaan kegiatan dari awal hingga selesai untuk melakukan penilaian kinerja terhadap tingkat kesuksesan dari pelaksanaan kegiatan mulai dari tingkat pemahaman guru dan peserta didik terhadap materi sosialisasi yang dipaparkan hingga tingkat kemampuan dan keterampilan para guru dalam memilih aplikasi mobile learning serta proses intalasinya pada perangkat android yang dimiliki oleh para guru TK. Kana Nasional sesuai dengan indikator yang telah ditentukan pada pemaparan materi. Jika terdapat kendala yang dihadapi guru maupun siswa selama kegiatan berlangsung maka akan dianggap sebagai temuan yang nantinya akan di analisa ulang oleh tim pengabdian untuk mendapatkan solusi penyelesaian masalah sesegera mungkin.

#### 4. Hasil Dan Pembahasan

Kegiatan sosialisasi pemanfaatan mobile learning sebagai media pembelajaran interaktif sangat dibutuhkan dalam proses belajar mengajar di dunia pendidikan, terlebih bagi guru dan peserta didik TK. Kana Nasional yang selama ini masih menggunakan kertas serta papan tulis sebagai media penyampaian materi ajar kepada peserta didiknya, sehingga mengakibatkan minat dan motivasi belajar peserta didik semakin melemah dan cenderung kurang aktif serta tidak fokus terhadap materi ajar yang disampaikan oleh gurunya.

Berikut ini ditampilkan beberapa fitur yang tersedia pada aplikasi android belajar mengenal huruf, angka dan warna yang telah diseleksi dari beberapa aplikasi android yang paling sesuai dengan kebutuhan guru dan peserta didik pada TK. Kana Nasional



Gambar 2 Seleksi dan instalasi aplikasi android M-Learning Belajar Huruf Angka dan Warna

Aplikasi ini diperoleh dari Google Play Store yang memang sudah banyak menyediakan aplikasi berbasis Game Edukasi untuk Anak usia dini yang dapat diinstall pada perangkat smart phone android KitKat atau android Versi 4.0 ke atas. Setelah di install maka para guru maupun anak didik sudah dapat mengoperasikan aplikasi tersebut sesuai dengan tutorial yang telah dijelaskan sebelumnya.

#### 4.1. Menu Utama Aplikasi



Gambar 3 Tampilan menu utama dari aplikasi belajar huruf angka dan warna

Setelah aplikasi belajar huruf angka dan warna.apk diinstall kedalam perangkat android yang sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan maka akan ditampilkan menu utama yang terdiri dari beberapa pilihan yaitu belajar mengenal huruf, angka, warna dan beberapa fitur tambahan seperti puzzle atau menyusun bentuk acak dan game serta quiz lainnya yang dapat menilai kemampuan dari pengguna aplikasi.

#### 4.2 Fitur Game Edukasi



Gambar 4 Beberapa Fitur Utama dan Tambahan Game Edukasi Mobile Learning

Gambar di atas jelas menunjukkan ada banyak pilihan fitur yang dapat digunakan oleh para guru dan peserta didik dalam membantu proses pembelajaran dengan adanya fasilitas gambar dan suara yang memungkinkan para siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran mereka dengan lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Dengan adanya aplikasi berbasis android ini diharapkan minat belajar dari peserta didik akan terus meningkat.

## 5. Kesimpulan

Dari hasil kegiatan PkM yang dilakukan tim pengabdian pada TK. Kana Nasional maka dapat ditarik beberapa kesimpulan berdasarkan survei dan wawancara yang dilakukan yakni:

- a. Media penyampaian materi pembelajaran yang digunakan pada YK. Kana Nasional masih kurang menarik dan efektif karena masih menggunakan media kertas dan papan tulis.
- b. Minat dan motivasi belajar para peserta didik lemah dalam menerima materi ajar yang disampaikan oleh para guru
- c. TK. Kana Nasional membutuhkan suatu media pembelajaran yang mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar para peserta didik

Setelah melakukan sosialisasi pemanfaatan media pembelajaran berbasis mobile learning sebagai solusi maka dipastikan bahwa proses belajar mengajar di TK, Kana Nasional akan berjalan dengan lebih nyaman dan menyenangkan.

## 6. Saran

- a. Dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar anak dibutuhkan guru pendamping dan bimbingan serta pengawasan dari orang tua para peserta didik selama penggunaan aplikasi mobile learning ini.
- b. Untuk pengembangan selanjutnya diharapkan aplikasi mobile learning dapat diimplementasikan pada multi platform dan multi Operating System
- c. Diharapkan pada pengembangan selanjutnya aplikasi mobile learning menyediakan fasilitas yang dapat melakukan evaluasi kinerja para guru dan kemampuan para peserta didik

## 7. Ucapan Terimakasih

Tim pengabdian kepada masyarakat mengucapkan terimakasih kepada Yayasan TK Kana Nasional beserta guru dan orangtua murid yang memberikan dukungan kepada tim PkM Universitas Mandiri Bina Prestasi dalam pelaksanaan sosialisasi dan pelatihan sehingga dapat berjalan dengan lancar dan menyenangkan. Juga tidak lupa tim PkM mrngucapkan terimakasih kepada LPPM Universitas Mandiri Bina Prestasi yangtelah mendukung terlaksanaanya kegiatan PkM di TK. Kana Nasional melalui penerbitan Surat Tugas pelaksanaan PkM



Gambar 5. Photo bersama Ketua Yayasan, Guru dan Tim PkM

## Referensi

- [1] Butsianto, S. (2017), “Aplikasi Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android”, Jurnal teknologi Pelita Bangsa SIGMA, Volume 6 nomor 2 maret 2017 ISSN: 2407-3903.
- [2] Wahyuningsih, S., dkk, (2020), “Efek Metode STEAM pada Kreatifitas Anak Usia 5-6 Tahun”, Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, ISSN: 2549-8959 Online) 2356-1327 (Print), Volume 4 Issue 1 (2020) Pages 305-311
- [3] Senduk, E. P.,Sinsuw, A. A. E., & Karouw, S. D. S. (2016); “M-Learning Pendidikan Karakter untuk Anak Usia Dini Berbasis Augmented Reality”, E-Journal Teknik Informatika Vol.9 No 1 (2016), ISSN: 2301- 8364.
- [4] Anshori, S., (2016), “Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran”, Civic- Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKn dan Sosial Budaya,ISSN 2579-9924 (Online), ISSN 2579-9878 (Cetak) Hal. 88-100
- [5] Rahmawati & Budi, (2018); “Pengaruh Media Pembelajaran Abjad Berbasis Mobile Terhadap Peningkatan Kecerdasan Kognitif” , Artikel Magister Teknik Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta dan Fakultas Ilmu Komputer Universitas ndonesia.
- [6] Sugiyono. (2017). “Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D”, Alfabeta Bandung

## Pelatihan Microsoft Word di PKBM-Empathy Medan

Diana Afriani<sup>1</sup>, Javerson Simamora<sup>2</sup>, Gloria Cahaya Julida Hutabarat<sup>3</sup>, Linda Rotua Hutabarat<sup>4</sup>, Lenny Gurning<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup>Institut Bisnis Informasi Teknologi dan Bisnis  
Jl. Mahoni No.16, Gaharu, Kec. Medan Timur, Kota Medan, Sumatera Utara, Indonesia - 20235

<sup>1</sup>dianaafrianidiana2022@gmail.com, <sup>2</sup>javerson81@gmail.com, <sup>3</sup>glo hutabarat2022@gmail.com,  
<sup>4</sup>lindarotuahutabarat2023@gmail.com, <sup>5</sup>lenny.gurning.0231@gmail.com

---

### Abstrak

Mengelola data dan menyimpan data (penyimpanan data) secara praktis dan efisien. Di era yang serba digital saat ini, teknologi informasi dan komunikasi yang terkomputerisasi tidak dapat dipungkiri telah mempengaruhi banyak aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah untuk membantu siswa PKBM Empathy Medan dalam menggunakan Microsoft Word dan Microsoft PowerPoint. Kegiatan ini bertujuan untuk membantu siswa mengolah teks dan membuat media presentasi yang memudahkan pembelajaran. Metode yang ditujukan untuk mencapai tujuan atau sasaran yang direncanakan antara lain ceramah, latihan (presentasi), dan tanya jawab. Peserta pelatihan dibagi menjadi beberapa kelompok. Setiap kelompok didampingi oleh seorang mentor. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui keberhasilan inisiatif program yang dilaksanakan. Penilaian dilakukan melalui tes praktik untuk mengetahui tingkat pengetahuan siswa terhadap materi dan pelatihan yang ditawarkan. Kesimpulan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini berhasil memperluas pengetahuan siswa tentang penggunaan Microsoft Word dan PowerPoint. Peserta didik di PKBM Empati Medan merasakan manfaat pelatihan yang diberikan sehingga mereka dapat menggunakan komputer atau laptop untuk menyelesaikan tugas sekolah seperti membuat makalah dan powerpoint untuk memudahkan kegiatan presentasi. Para siswa menanggap kegiatan tersebut dengan sangat positif dan menganggap kegiatan ini sangat bermanfaat.

*Kata Kunci:* Training, Microsoft Word, Microsoft PowerPoint, Peserta didik, Pendampingan.

---

### 1. Latar Belakang

Penggunaan TIK telah menyentuh hampir setiap aspek kehidupan masyarakat. Salah satunya mendukung administrasi sekolah. Renstra Kemendikbud secara tegas menyebutkan tiga pilar kebijakan pendidikan nasional: (1) memperluas akses dan pemerataan pendidikan, (1) meningkatkan mutu, relevansi, dan daya saing, dan 3) memperkuat pengelolaan, akuntabilitas, dan citra publik pendidikan untuk menyelenggarakan pendidikan yang bermutu, bertanggung jawab, murah, adil, dan terjangkau untuk mewujudkan manusia normal. Peran strategis teknologi informasi dan komunikasi pada pilar pertama yaitu. H. dalam memperluas dan memeratakan akses pendidikan, diprioritaskan sebagai sarana pembelajaran jarak jauh. Terkait dengan pilar kedua, peningkatan kualitas, relevansi dan daya saing, peran teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pendidikan/pembelajaran menjadi prioritas. Terakhir, untuk memperkuat tata kelola, akuntabilitas, dan citra publik, peran teknologi informasi dan komunikasi diprioritaskan dalam sistem informasi manajemen yang terintegrasi.

Namun, penggunaan ini tidak merata di semua tingkat pendidikan. Aplikasi TIK di PKBM Empati Medan digunakan untuk mengedit catatan, membuat laporan kehadiran, membuat presentasi pendidikan, korespondensi dan laporan kerja. Keterbatasan penerapan TIK adalah ketidakmampuan guru dalam menggunakan aplikasi komputer seperti MS. Office.

### 2. Tujuan

- a. Memberikan pelatihan dasar pengolah lembar MS. Office.
- b. Memberikan kontribusi terhadap pendidikan sebagai bentuk pengabdian kepada masyarakat bagi dosen yang menjalankan tugas Tri Dharma Perguruan Tinggi.

### **3. Lokasi dan Waktu**

Lokasi	: PKBM - EMPHATY MEDAN
Tanggal	: Selasa & Rabu, 17 - 18 November 2022
Waktu	: 08.00 - 12.00 WIB
Jumlah Peserta	: 14 peserta

### **4. Metodologi**

Metodologi yang di gunakan pada pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah menyimak (menonton) bersama, membaca bersama (modul pelatihan), memahami tools aplikasi (Software) dan berinteraksi secara langsung (Aplikatif) dengan software.

### **5. Kajian Pustaka**

#### *5.1. Pengertian Microsoft Office*

Microsoft Office adalah program perangkat lunak yang dikembangkan oleh Microsoft Corporation untuk memfasilitasi tugas-tugas kantor. Dengan Microsoft Office kita dapat menulis penawaran, surat, laporan keuangan, presentasi, database karyawan, membuat logo, dll. Pengembangan Microsoft Office Microsoft Office adalah nama yang diberikan untuk rangkaian aplikasi perkantoran yang diproduksi oleh Microsoft dan dirancang untuk berjalan di sistem operasi Windows. Beberapa aplikasi Microsoft Office yang populer adalah Excel, Word dan PowerPoint. Microsoft Office untuk Windows dirilis pada Oktober 1990 sebagai paket tiga aplikasi untuk Windows 3.0: Microsoft Word untuk Windows 1.1, Microsoft Excel untuk Windows 2.0, dan Microsoft PowerPoint untuk Windows 2.0. Setelah mendapatkan popularitas, Microsoft kembali merilis aplikasi perkantoran ini pada tahun 1995 dengan versi 1995 dan sistem operasi Windows 95-nya. Pada sistem operasi ini, Microsoft melakukan revisi total Windows versi 3.1 dan Windows 3.11 for Workgroup, yang merupakan perubahan signifikan dalam sejarah sistem operasi komputer saat itu. Sejak berkembangnya sistem operasi Microsoft Windows, Microsoft Office telah berkembang dan memantapkan dirinya serta masih dicintai dan digunakan oleh sebagian besar masyarakat komputasi dunia termasuk Indonesia. Aplikasi kantor. Beberapa versi Microsoft Office yang masih banyak digunakan antara lain Microsoft Office 2000, Microsoft Office XP (2002), Microsoft Office 2003, Microsoft Office 2007 dan versi terbaru hingga saat ini adalah Microsoft Office 2010.

Paket Microsoft Office:

1. Microsoft Word adalah perangkat lunak pengolah kata yang dapat digunakan untuk menulis proposal, surat, laporan, dan lainnya.
2. Microsoft Excel adalah perangkat lunak pengolah angka yang dapat digunakan untuk melakukan operasi aritmatika, laporan keuangan, grafik, dan lainnya.
3. Microsoft PowerPoint adalah perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat bahan presentasi.
4. Microsoft Access adalah perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat database.

#### *5.2. Microsoft Office Word*

Microsoft Word saat ini merupakan perangkat lunak pengolah kata yang sangat populer, aplikasi yang dikembangkan oleh Microsoft, termasuk dalam Microsoft Office suite, yang meliputi Microsoft Word, Microsoft Excel, Microsoft Power Point, Microsoft Office Publisher, Microsoft Office Access dan lain-lain. Namun dari sekian banyak paket yang ditawarkan Microsoft Word, kebanyakan orang paling banyak menggunakan Microsoft Excel dan Power Point. Dalam perkembangannya Microsoft Word mengalami banyak kemajuan dari tahun ke tahun, dimulai dengan Microsoft Word 1998, Microsoft Word 2003, Microsoft Word 2007, Microsoft Word 2010, Microsoft Word 2013 dan Microsoft Word 2016. Seiring dengan perkembangan tersebut, Microsoft telah menambah database. dan alat yang dapat ditingkatkan untuk membuat Microsoft Word lebih mudah digunakan. Microsoft Word dapat memudahkan untuk menulis surat dan dokumen lainnya.

## **6. Hasil dan Pembahasan**

### *6.1. Hasil*

Program pelatihan ini dilakukan dengan metode ceramah yang dilanjutkan dengan pelatihan praktik. Sesuai dengan nama program nirlaba ini, cara penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi adalah dengan melatih penggunaan aplikasi Microsoft Office. Pelatihan keterampilan dilakukan dengan ceramah, tanya jawab dan tentunya pelatihan langsung serta didukung dengan modul. Modul pelatihan diberikan kepada peserta sebagai alat bantu untuk kegiatan praktikum di laboratorium.

Kegiatan tersebut dilaksanakan sesuai dengan pembagian keterampilan/kompetensi masing-masing guru. Instruktur berpengalaman dikelompokkan secara terpisah dari pemula komputer untuk membuat pelatihan lebih intensif. Guru baru dibimbing dan dibimbing oleh para guru, mulai dari menyalakan komputer, membuka file, menyimpan file, menggunakan mouse, mengetik sederhana, mempelajari bagian-bagian komputer dan mematikan komputer.

Di akhir pelatihan, para peserta pelatihan mendapatkan survey respon yang menjelaskan respon terhadap pelatihan tersebut. Untuk mengetahui keterampilan yang dimiliki setiap guru setelah mengikuti pelatihan, dilakukan pendampingan dan evaluasi kepada beberapa guru peserta pelatihan. Pendampingan dilakukan dengan mengunjungi beberapa guru yang mengikuti pelatihan untuk mengerjakan beberapa tugas yang berhubungan dengan proses pengajaran dan tugas sekolah lainnya dengan menggunakan Microsoft Office.

### *6.2. Pembahasan*

Demikian yang dapat penyusun paparkan mengenai materi yang menjadi pokok bahasan dalam laporan ini. Penyusun berharap laporan ini dapat dipergunakan dengan baik sebagai bentuk pertanggung jawaban terhadap pengabdian kepada masyarakat.

Berdasarkan hasil evaluasi respon yang telah selesai, kami mengusulkan agar program nirlaba seperti ini dapat dilaksanakan secara rutin dan berkala, karena kebutuhan untuk mengimplementasikan aplikasi komputer baru dalam waktu yang relatif singkat sangat tinggi. sesuai dengan perkembangan teknologi dunia.

## **7. Kesimpulan dan Saran**

### *7.1. Kesimpulan*

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian pada masyarakat yang dilakukan bagi Guru di PKBM Emphaty Medan yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Belajar dengan aplikasi langsung mampu meningkatkan kompetensi Guru untuk belajar.
2. Menambah softskills Pegawai PKBM Emphaty Medan
3. Meningkatkan rasa percaya diri guru dengan kemampuannya ketika terjun di masyarakat.
4. Membantu Pemilik Yayasan PKBM Emphaty Medan tentang pelajaran TIK dalam hal memahamkan pegawai terhadap suatu aplikasi tertentu.

### *7.2. Saran*

Dalam hal ini, berdasarkan pengalaman yang penulis lihat dan rasakan selama pelayanan ini, penulis dapat memberikan saran:

1. Waktu pengabdian lebih lama
2. Materi ditambah/lebih kompleks dan lebih banyak contoh

## **Referensi**

- [1] <http://www.corel.com/corel/pages/index.jsp?pgid=800382&storeKey=us&languageCode=en>, Tanggal akses : 5 September 2013  
[2] [http://tutorialiscoreldraw.com.br/](http://tutoriaiscoreldraw.com.br/), Tanggal akses : 5 September 2013

- [3] Kesiman M.W.A, 2010, Laporan Akhir P2M, IbM Pelatihan Microsoft Word 2007 Untuk Anak-anak Panti Asuhan Se-Kecamatan Buleleng
- [4] Kesiman M.W.A, 2012, Laporan Akhir P2M, IbM Pelatihan Microsoft Excel 2007 Untuk Anak-anak Panti Asuhan Se-Kecamatan Buleleng
- [5] Muslim, B. 2018. Pelatihan aplikasi editing video dengan filmora., Laporan Pengabdian Kepada Masyarakat, LPPM STT Pagaralam.
- [6] Muslim, B. (2017). Pengantar Teknologi informasi Teknik Informatika. Yogyakarta: C.V BUDI UTAMA (Deepublish) Yogyakarta
- [7] Robert D Gallier, Dorothy E Leidner, Strategic Information Management 3rd Edition, Butterworth-Heinemann 2003.
- [8] Tomoredjo, Mampuono Rasyidin, Penguasaan ICT: Bekal Guru Profesional Menghadapi Era Global , (online) tersedia pada <http://www.jatengklubguru.com>

## Pemberian Bantuan Fasilitas Perpustakaan dan Pelatihan Administrasi Perpustakaan di PKBM-Emphaty Medan

Jung Sen<sup>1</sup>, Rafika Sari Br Sembiring<sup>2</sup>, Viktor Saputra Ginting<sup>3</sup>, Adi Harianto<sup>4</sup>, Devia Febrina<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup> Institut Bisnis Informasi Teknologi dan Bisnis  
Jl. Mahoni No.16, Gaharu, Kec. Medan Timur, Kota Medan, Sumatera Utara, Indonesia - 20235

<sup>1</sup>liejungsen@gmail.com, <sup>2</sup>rifikasembiring92@gmail.com, <sup>3</sup>victorsaputra@gmail.com, <sup>4</sup>harianto668@gmail.com,  
<sup>5</sup>deviafebrina@gmail.com

---

### Abstrak

Layanan perpustakaan adalah sumber daya, fasilitas, dan wadah yang membantu pengguna mendapatkan informasi yang mereka butuhkan dengan lebih mudah dan cepat. Layanan perpustakaan berarti bahwa untuk memenuhi kebutuhan informasi pemustaka, perpustakaan harus menyampaikan bahan pustaka secara akurat dan tepat sesuai kebutuhan dan sesuai dengan kebutuhan pemustaka. Layanan perpustakaan adalah gambaran perpustakaan, jika tidak ada layanan, maka tidak ada perpustakaan. Tujuan perpustakaan adalah memberikan layanan bahan pustaka kepada pengguna, sehingga bahan pustaka yang sudah ada di perpustakaan tersedia sebanyak mungkin bagi pengguna. Oleh karena itu, perlu untuk memastikan bahwa pengguna mendapatkan manfaat dari bahan perpustakaan. Ini dilakukan dengan mempromosikan layanan perpustakaan sehingga pembaca mengetahui bahan pustaka apa yang mereka miliki. Fungsi layanan menyajikan informasi yang berguna bagi pengguna untuk menyusun bahan pustaka yang menarik. Perlu dilakukan upaya untuk menyelenggarakan kegiatan di perpustakaan yang menarik minat masyarakat ke perpustakaan dan membimbing serta meningkatkan minat baca. Perpustakaan harus melakukan yang terbaik untuk menemukan bahan pustaka yang diinginkan pengguna, bahkan jika mereka harus meminjam dari perpustakaan lain atau menyajikan dan menawarkan sumber informasi hiburan lainnya.

*Kata Kunci:* Fasilitas Perpustakaan, Pelatihan Administrasi, Perpustakaan.

---

### 1. Pendahuluan

Buruknya kualitas sumber daya manusia Indonesia selalu menjadi sorotan akhir-akhir ini. Beberapa faktor disebut-sebut menjadi penyebab buruknya kualitas sumber daya manusia Indonesia. Salah satu faktor terpenting adalah penurunan tingkat bantuan sosial dan peningkatan biaya pendidikan.

Pada saat ini, banyak sekolah yang beroperasi dengan kondisi seadanya. Sekolah tersebut tidak mampu meningkatkan pelayanannya karena semakin meningkatnya biaya operasional sedangkan di sisi lain hampir tidak mungkin menaikkan uang SPP siswa. Hal ini tentu saja semakin menurunkan mutu lulusan sekolah-sekolah yang ada.

Berdasarkan informasi di atas, maka tim kami mencari informasi dari berbagai sumber mengenai sekolah-sekolah yang kiranya masih membutuhkan bantuan dalam penyediaan sarana/prasarana termasuk peningkatan mutu sumber daya manusia. Berdasarkan hasil diskusi dan observasi awal, tim pengabdian kemudian menentukan sekolah yang dianggap paling layak untuk dijadikan khalayak sasaran, dilihat dari segi prioritas kebutuhan, dan kemauan pihak manajemen untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di sekolah mereka. Pilihan tim pengabdian jatuh kepada PKBM-EMPHATY Medan.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan, sekolah ini belum memiliki fasilitas perpustakaan yang memadai. Padahal perpustakaan adalah salah satu sarana terpenting untuk meningkatkan mutu lulusan sekolah yang bersangkutan. Koleksi buku yang dimiliki oleh sekolah sebagian besar telah out – of date, ruang perpustakaan yang sangat jauh dari memadai, dan manajemen yang seadanya.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan, maka tim pengabdian memutuskan untuk membenahi manajemen perpustakaan, menyumbangkan beberapa buku yang bermanfaat, sekaligus membenahi dan mendesain ruang perpustakaan agar menjadi lebih nyaman dan layak.

## **2. Perumusan Masalah**

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Belum adanya fasilitas perpustakaan yang memadai di PKBM-EMPHATY Medan baik dari segi jenis dan jumlah buku serta kondisi ruangan.
2. Belum adanya manajemen perpustakaan yang memadai di PKBM-EMPHATY

## **3. Tinjauan Pustaka**

### *3.1. Perpustakaan*

Menurut "The Oxford English Dictionary", kata "library" atau "library" digunakan dalam bahasa Inggris pada tahun 1374 dan berarti "tempat buku disusun untuk dibaca, dipelajari atau digunakan sebagai bahan referensi". Pentingnya perpustakaan ini berkembang pada abad ke-19 sebagai "bangunan, ruangan atau ruangan yang berisi koleksi buku dalam keadaan baik untuk digunakan oleh suatu komunitas atau sekelompok orang tertentu.

Pada tahun 1970, American Library Association menggunakan istilah perpustakaan dalam arti yang lebih luas, termasuk istilah "media, pusat pembelajaran, pusat sumber daya pendidikan, pusat informasi, pusat dokumentasi, dan pusat referensi". Dalam arti terakhir, sebagaimana tertuang dalam Perpres No. 11, dikatakan: "Perpustakaan adalah sarana pelestarian bahan pustaka sebagai produk budaya dan berfungsi sebagai sumber informasi tentang ilmu pengetahuan, teknologi, dan kebudayaan untuk mencerdaskan kehidupan masyarakat, bangsa dan mendukung pelaksanaan pembangunan nasional.

Pengertian perpustakaan saat ini telah mengarah pada tiga hal mendasar sekaligus, yaitu hakikat perpustakaan sebagai sarana pengawetan bahan pustaka: fungsi perpustakaan sebagai sumber informasi ilmu pengetahuan, teknologi dan budaya; serta tujuan perpustakaan sebagai sarana mencerdaskan kehidupan bangsa dan menunjang pembangunan nasional.

Perpustakaan sekolah menunjukkan perpustakaan di sekolah yang kedudukan dan tanggung jawabnya berada di tangan kepala sekolah. Misi perpustakaan sekolah adalah untuk melayani civitas akademika sekolah yang bersangkutan.

### *3.2. Fungsi Perpustakaan*

Pengertian perpustakaan kontemporer ini juga berarti fungsi perpustakaan secara umum, yaitu sebagai sumber ilmu pengetahuan, teknis dan budaya. Namun secara khusus, setiap jenis perpustakaan memiliki fungsinya masing-masing yang berbeda satu sama lain. Misi Perpustakaan Nasional RI berbeda dengan perpustakaan umum, misi perpustakaan daerah berbeda dengan perpustakaan sekolah, misi perpustakaan universitas berbeda dengan perpustakaan khusus/layanan. Karena berbeda, setiap perpustakaan memiliki tujuan berbeda yang harus dicapai oleh setiap jenis perpustakaan.

### *3.3. Perpustakaan Sekolah*

Perpustakaan Sekolah menurut Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 0103/O/1981, tanggal 11 Maret 1981, mempunyai fungsi sebagai:

1. Pusat kegiatan belajar – mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan seperti tercantum dalam kurikulum sekolah.
2. Pusat penelitian sederhana yang memungkinkan para siswa mengembangkan kreatifitas dan imajinasinya.
3. Pusat membaca buku-buku yang bersifat rekreatif dan mengisi waktu luang (buku-buku hiburan).

Semua fungsi tersebut akan tergambar dalam koleksi perpustakaan bersangkutan.

### *3.4. Aspek-aspek Pembinaan Perpustakaan Sekolah*

#### **1. Aspek Status, Organisasi, dan Manajemen**

Status beberapa jenis perpustakaan, seperti perpustakaan khusus, perpustakaan sekolah, perpustakaan perguruan tinggi dan lain-lain, belum jelas, khususnya tentang eselonisasinya. Hal ini mengakibatkan tidak jelas pula aspek-aspek lainnya, misalnya berapa luas gedung/ruangannya, berapa banyak pustakawannya, berapa

banyak koleksinya dan lain-lain. Oleh karena itu status beberapa jenis perpustakaan masih menjadi masalah yang perlu diperjuangkan. Yang statusnya telah jelas adalah Perpustakaan Nasional RI (eselon I), Perpustakaan Daerah (eselon II), dan Perpustakaan Umum Dati II (eselon IV).

Karena status masih belum jelas maka organisasinya juga menjadi masalah sehingga organisasi perpustakaan dalam Undang – Undang Perpustakaan yang akan datang dapat disusun meliputi:

- a. Kepala Perpustakaan (unsur pimpinan)
- b. Petugas tata usaha perpustakaan (unsur pembantu pimpinan)
- c. Unsur pelaksana yang terdiri atas:
  - Petugas pengadaan/pengolahan bahan pustaka.
  - Petugas pelayanan (sirkulasi dan referensi)
  - Petugas penyuluhan/pemasyarakatan
  - Petugas penelitian dan pengembangan.

Manajemen perpustakaan fungsi kegiatannya meliputi perencanaan, pengorganisasian, penggerakan, dan pengawasan (POAC = Planning, Organization, Actuating, dan Controlling). Dalam perencanaan kepala perpustakaan dapat menggunakan prinsip-prinsip Manajemen Berdasarkan Sasaran (MBS) atau Management By Objective (MBO)

## 2. Aspek Ketenagaan

Keberhasilan suatu perpustakaan diukur berdasarkan tinggi rendahnya kemampuan perpustakaan tersebut dalam melaksanakan fungsi sebagai pusat kegiatan belajar mandiri serta pusat pelayanan informasi, penelitian dan rekreasi masyarakat sekelilingnya. Oleh karena itu, perpustakaan memerlukan pengelolaan yang tepat dari segi tata ruang, menjaga agar letak bangunan, ruangan, dan properti perpustakaan terhubung secara serasi, serasi, dan seimbang. Karena ruang, tidak ada alur kerja yang menghalangi. Artinya pustakawan harus mampu menata ruang sesuai dengan kondisi yang ada.

## 4. Tujuan dan Manfaat

### 4.1. Tujuan

Tujuan dari kegiatan ini adalah:

1. Meningkatkan kemampuan manajemen perpustakaan bagi perangkat-perangkat yang ada di PKBM-EMPHATY MEDAN
2. Meningkatkan kapasitas perpustakaan di PKBM-EMPHATY MEDAN, terutama dalam hal jenis dan kualitas buku serta kondisi ruang perpustakaan yang nyaman dan memadai.

### 4.2. Manfaat

Dari pelaksanaan kegiatan ini, diharapkan setiap sekolah yang menjadi khalayak sasaran akan mendapatkan manfaat berupa:

1. Meningkatnya kemampuan para perangkat sekolah di PKBM-EMPHATY MEDAN dalam hal manajemen perpustakaan sehingga mereka dapat mengembangkan perpustakaan di sekolah mereka di masa yang akan datang.
2. Terbukanya akses bagi siswa terhadap informasi-informasi (melalui koleksi buku dan bahan bacaan) sehingga diharapkan mampu meningkatkan kualitas siswa di PKBM-EMPHATY MEDAN.

Khalayak sasaran dari pengabdian ini dipilih berdasarkan berbagai pertimbangan, di antaranya manfaat pengabdian terhadap masyarakat secara keseluruhan, sustainability, sumber daya yang dimiliki tim (baik kompetensi maupun keuangan), serta visi dan misi Politeknik IT&B.

Khalayak sasaran kegiatan ini adalah para guru di PKBM-EMPAHTY MEDAN. Permasalahan yang dihadapi oleh PKBM-EMPAHTY MEDAN sebenarnya cukup beragam, namun tim pengabdian memutuskan untuk saat ini masalah perpustakaan adalah masalah yang paling memungkinkan untuk diselesaikan, dengan pertimbangan utama dari segi kebutuhan dan kemampuan yang dimiliki oleh tim pengabdian sendiri. Minat para guru dan siswa untuk mengunjungi perpustakaan sekolahnya sangat minim. Hal ini selain disebabkan kurangnya koleksi buku di perpustakaan, juga tidak mampunya pengelola perpustakaan mengelola perpustakaan dengan baik, sehingga perpustakaan tidak dapat memancarkan daya tarik untuk dikunjungi.

## 5. Hasil dan Pembahasan

Hasil pelaksanaan pengabdian dilaksanakan dengan metode-metode berikut ini:

1. Mengidentifikasi jenis buku, fasilitas penunjang dan manajemen perpustakaan yang telah diterapkan oleh sekolah yang menjadi khalayak sasaran dan merumuskan permasalahan – permasalahan yang dihadapi.
2. Merencanakan program pembenahan perpustakaan sekolah yang mencakup aspek fasilitas utama (buku), fasilitas penunjang, dan manajemen perpustakaan.
3. Menyusun proposal kegiatan pengabdian berdasarkan hasil identifikasi.
4. Presentasi proposal yang telah disusun.
5. Melaksanakan program pemberian bantuan buku, fasilitas penunjang dan pelatihan manajemen perpustakaan.
6. Melaksanakan evaluasi atas kegiatan yang telah dilaksanakan.
7. Menyusun laporan hasil kegiatan pengabdian.

Tabel 1

Kegiatan	Evaluasi	Indikator
Pelatihan administrasi dan manajemen perpustakaan	Tata kelola administrasi perpustakaan	Telah memenuhi standar tata kelola yang baik
Pemberian bantuan buku-buku bacaan	Jumlah dan jenis buku yang disumbangkan	Seluruh buku yang diberikan dapat dimanfaatkan dalam peningkatan pengetahuan
Perbaikan kondisi ruangan perpustakaan	Kondisi perpustakaan setelah perbaikan	Perbaikan 100% sesuai dengan desain

## 6. Kesimpulan dan Saran

### 6.1. Kesimpulan

1. Terealisasinya program pengabdian masyarakat yang telah diagendakan oleh kampus.
2. Pegawai Adminsitrasii PKBM Emphaty Medan dapat meningkatkan mutu diri mereka, melalui aksesibilitas terhadap sumber informasi yang up to date.

### 6.2. Saran

1. Meningkatkan kualitas manajemen, administrasi dan pelayanan kepada siswa dan masyarakat.
2. Menambah judul buku yang ada di perpustakaan

## Referensi

- [1] Henry, C.L., Vardeman, K.K. and Syma, C.K. (2012). Reaching out: connecting students to their personal librarian. *Reference Services Review*, 40(3), 396-407.
- [2] Holmes, C. and Woznicki, L. (2010). Librarians at your doorstep roving reference at Towson University. *College & Research Libraries News*, 71(11), 582-585
- [3] Mutijo. 1993. *Pembinaan Minat Baca*. Jakarta: Universitas Terbuka
- [4] Martoatmojo Karmidi. 1997. *Manajemen Perpustakaan Khusus*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- [5] \_\_\_\_\_, 1993. *Pelayanan Bahan Pustaka*. Jakarta: Universitas Terbuka
- [6] Rohanda. 2000. *Fungsi dan Peranan Perpustakaan Sekolah*. Disampaikan dalam rangka seminar sehari Ikatan Pustakawan Indonesia.
- [7] Sulistyowati Basuki. 1993. *Pengantar Ilmu Perpustakaan*. Jakarta: Universitas Terbuka.

## Pembangunan dan Pelatihan Penggunaan Website SMK Swasta Teknik Dairi

Erwin Daniel Sitanggang<sup>1</sup>, Anjar Pinem<sup>2</sup>, Jimmy Perangin-angin<sup>3</sup>, Misdem Sembiring<sup>4</sup>, Saroha Simanjuntak<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup> Universitas Mandiri Bina Prestasi

Jl. Letjend. Djamin Ginting No. 285-287, Padang Bulan, Medan Baru, Kota Medan, Sumatera Utara, Indonesia - 20155

<sup>1</sup>[rwins.sitanggang@gmail.com](mailto:rwins.sitanggang@gmail.com), <sup>2</sup>[anjar.pinem@gmail.com](mailto:anjar.pinem@gmail.com), <sup>3</sup>[jimmy.mbp@gmail.com](mailto:jimmy.mbp@gmail.com), <sup>4</sup>[misdem@umbp.ac.id](mailto:misdem@umbp.ac.id),

<sup>5</sup>[saroha.simanjuntak16041993@gmail.com](mailto:saroha.simanjuntak16041993@gmail.com)

---

### Abstrak

Teknologi informasi telah berkembang dengan sangat cepat. Dalam bidang pendidikan, manfaat perkembangan ini dapat dilihat dari semakin banyaknya sekolah-sekolah yang telah memiliki jaringan internet agar dapat menikmati kemudahan dalam mendapatkan informasi. Membuat website sekolah menjadi salah satu pilihan ketika masyarakat sudah terbiasa menggunakan teknologi internet. Untuk mempermudah pembangunan website sekolah, digunakan perangkat lunak yang memiliki tujuan khusus pengelolaan konten (Content Management System, CMS). Diharapkan dari website yang telah dijalankan akan menampilkan informasi-informasi yang dibutuhkan oleh murid, guru maupun masyarakat dengan lebih cepat. Keseluruhan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan dalam kurun waktu bulan April sampai dengan Juni 2022. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dilaksanakan di dua tempat, yaitu di Universitas Mandiri Bina Prestasi untuk kegiatan pengembangan rangka dasar dan infrastruktur, dan secara daring menggunakan aplikasi Zoom Meeting. Diharapkan sekolah pemilik website menyediakan sumber daya manusia khusus untuk mengelola website sekolahnya, agar informasi yang ada di website dapat selalu diperbarui. Perlunya dilakukan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat pada sekolah yang lain dengan materi yang sama. Perlunya sosialisasi website sekolah di lingkungan sekolah masing-masing. Komitmen dari kepala sekolah agar website sekolah digunakan untuk jangka panjang.

*Kata Kunci:* Website Sekolah, Content Management System (CMS), Teknologi Informasi

---

### 1. Latar Belakang

Teknologi informasi telah berkembang dengan sangat cepat dan hampir sebagian besar kegiatan manusia telah ketergantungan akan manfaat dari teknologi informasi. Dalam bidang pendidikan, manfaat perkembangan ini dapat dilihat dari semakin banyaknya sekolah-sekolah yang telah memiliki jaringan internet agar dapat menikmati kemudahan dalam mendapatkan informasi. Dengan menggunakan website informasi tentang sekolah dapat dengan mudah diperoleh dimanapun dan kapanpun; Memperkuat hubungan antara alumni dan mahasiswa, alumni dan fakultas, dan antara staf dan orang tua/wali; dan meningkatkan kredibilitas sekolah di mata masyarakat dalam kesungguhannya meningkatkan kualitas pendidikan.

Saat ini sekolah SMK Teknik Dairi masih belum maksimal dalam pemanfaatan jaringan internet. Hal ini dapat dilihat bahwa sekolah ini belum memiliki website. Oleh karena itu maka dalam kegiatan pengabdian ini dilakukan pembangunan website sekolah di sekolah ini. Terkait dengan rencana ini, kebutuhan yang kemudian timbul antara lain berupa pembangunan website, penyediaan nama domain dan hosting, dan pelatihan pengelolaan website. Dan kedepannya diharapkan kepada pihak sekolah mengelola serta memanfaatkan tersebut dalam jangka panjang.

Dengan melihat manfaat-manfaat yang dapat diperoleh dari pembangunan website sekolah, maka diadakan pembangunan website sekolah dan pelatihan pengelolaan website. Diharapkan dari website yang telah dijalankan akan menampilkan informasi-informasi yang dibutuhkan oleh murid, guru maupun masyarakat dengan lebih cepat. Dan ini website sekolah juga dapat menjadi media promosi untuk mengenalkan profil sekolah.

## **2. Tinjauan Pustaka**

### *2.1. Pengetian Website*

Website adalah kumpulan halaman web yang terdapat dalam domain atau subdomain yang berisi informasi. Situs web terdiri dari beberapa halaman yang saling terhubung. Hubungan antar halaman web lain disebut hyperlink, sedangkan teks sebagai media penghubung disebut Hypertext (Yuhefizar, 2013).

Situs web yang mengubah informasi ada dua jenis, situs web statis dan situs web dinamis. Situs web statis, yaitu situs web dengan informasi satu arah, yaitu hanya berasal dari pemilik situs web. Secara umum website ini bersifat permanen, jarang berubah dan hanya dapat diupdate oleh pemiliknya. Contoh website statis ini adalah profil bisnis. Sedangkan website dinamis adalah website dengan aliran informasi dua arah, yaitu dari pengguna dan pemilik, sehingga pembaruan dapat dilakukan oleh pengguna dan pemilik website. Contoh website dinamis ini adalah Facebook, Twitter dan Instagram.

### *2.2. Content Management System (CMS)*

CMS adalah aplikasi software yang bisa diakses di browser, menyediakan GUI yang memungkinkan user untuk membuat dan mengelola website beserta kontennya tanpa perlu coding. CMS juga memungkinkan beberapa pengguna sekaligus untuk berkolaborasi dalam mengelola konten web.

Umumnya, konten online disimpan dalam database dan dikelola oleh DBMS. Administrasi dengan DBMS memerlukan pengetahuan perintah tertentu, sehingga tidak semua orang dapat menggunakanannya.

Salah satu peran penting CMS adalah menyajikan informasi yang sama melalui antarmuka pengguna visual (UI) yang memudahkan pengguna non-teknis.

Berikut adalah beberapa peran penting lainnya dari CMS:

1. Buat pembuatan konten lebih mudah.
2. Sederhanakan penyimpanan dan pengelolaan konten.
3. Memungkinkan kolaborasi dan multi-pengguna.
4. Memfasilitasi proses penerbitan dan penyuntingan konten.

Singkatnya, CMS adalah program yang dirancang untuk mempermudah sebagian besar pekerjaan terkait konten web. Dengan CMS, Anda bisa membuat website sendiri meski tanpa programming atau pemrograman.

### *2.3. CMS Sekolahku*

CMS Sekolahku adalah sistem manajemen konten dan PPDB online GRATIS untuk semua jenjang sekolah, mulai dari K-1/Sederajat, SMP/Sederajat, SMP/Sederajat, dan Perguruan Tinggi. Pengembangan CMS ini dimulai pada tahun 2012 dan awalnya merupakan proyek berkualitas tinggi untuk sebuah sekolah di Kabupaten Kuningan dan didistribusikan secara gratis pada tahun 2013. Sedangkan versi 2.x dimulai pada tahun 2016 dan masih aktif dipertahankan.

## **3. Metodologi dan Pelaksanaan**

Kegiatan utama dari pelaksanaan kegiatan pengabdian ini adalah pembangunan website sekolah dan pelatihan pengelolaan website tersebut dengan tujuan akhir sekolah memiliki website, pengelola website dapat menggunakananya dengan baik dan website digunakan dalam jangka panjang. Untuk mencapai tujuan tersebut, kegiatan ini direncanakan dengan tahapan-tahapan sebagai berikut:

### *3.1. Metodologi*

Dalam kegiatan pengabdian ini, metodologi yang digunakan adalah menyimak bersama, modul pelatihan, memahami dan berinteraksi secara langsung dengan website.

### 3.2. Pelaksanaan

Keseluruhan kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dalam kurun waktu bulan April sampai dengan Juni 2022. Panjangnya waktu yang dibutuhkan dalam menyelesaikan keseluruhan kegiatan ini dikarenakan terbatasnya sumber daya dalam mengembangkan rangka dasar, infrastruktur dan jauhnya tempat untuk pelaksanaan.

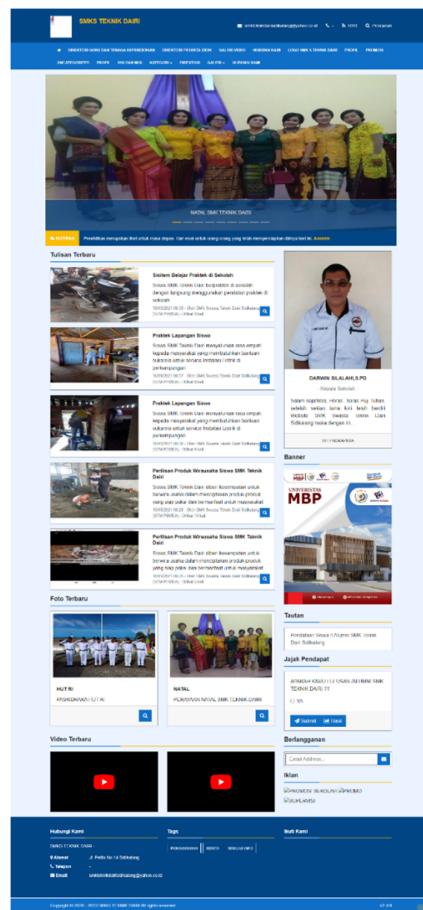
Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di dua tempat, yaitu di Kampus Universitas Mandiri Bina Prestasi untuk kegiatan pengembangan rangka dasar dan infrastruktur, untuk pelatihan pengelolaan website dilakukan secara daring menggunakan aplikasi Zoom Meeting.

## 4. Hasil dan Luaran

Hasil dan luaran yang dicapai dalam kegiatan pengabdian ini dibagi menjadi hasil pembangunan website dengan luaran berupa produk website sekolah yang telah di hosting dan dapat diakses melalui internet dan pelatihan pengelolaan website sekolah dengan luaran berupa pengelola website dapat mengelola website sekolah dengan baik.

### 4.1. Hasil dan Luaran Website

Hasil pembangunan dari website sekolah dapat diakses dengan url: smksteknikdairi.sch.id dan terdapat 10 halaman yaitu Halaman Utama, Halaman Visi dan Misi, Halaman Pengumuman, Halaman Direktori Guru dan Tenaga Kependidikan, Halaman Peserta Didik, Halaman Galeri Poto, Halaman Galeri Video, Halaman Hubungi Kami dan Halaman Login Administrator.



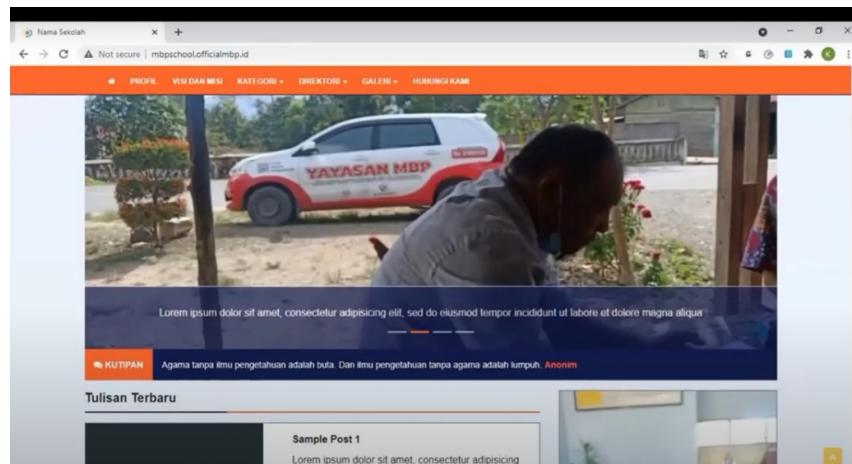
Gbr 1. Halaman Utama Website SMKS Teknik Dairi

#### 4.2. Hasil dan Luaran Pelatihan Website

Menindak-lanjuti hasil dari pembangunan dan implementasi website sekolah, maka kemudian dilakukan pelatihan. Berikut beberapa hasil dokumentasi dari kegiatan tersebut.



Gbr 2. Pembukaan Pelatihan oleh Ketua Yayasan MBP



Gbr 3. Pemaparan Materi Pengelolaan Website



Gbr 4. Sesi Tanya - Jawab

## 5. Kesimpulan dan Saran

Dari hasil kegiatan yang sudah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: dengan adanya website sekolah, sekolah memiliki media untuk menyampaikan informasi dan promosi sehingga masyarakat mendapatkan informasi tanpa terbatas jarak dan waktu dengan memanfaatkan teknologi informasi dalam hal ini jaringan internet serta kegiatan pelatihan pengelolaan website sekolah ini mampu meningkatkan keterampilan dan kemampuan dalam pengelolaan website sekolah. Serta saran berupa diharapkan sekolah pemilik website menyediakan sumber daya manusia khusus untuk mengelola website sekolahnya, agar informasi yang ada di website dapat selalu diperbarui; perlunya dilakukan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat pada sekolah yang lain dengan materi yang sama; Perlunya sosialisasi website sekolah di lingkungan sekolah; dan Komitmen dari kepala sekolah agar website sekolah digunakan untuk jangka panjang.

## Referensi

- [1] Anwar, F., Yunianto, M., Purnomo, A., & Hartono, R. (2017). Upaya Peningkatan Kualitas Sekolah Melalui Pembuatan dan Pengelolaan Website Sekolah Studi Kasus di Sekolah Muhammadiyah se Kecamatan Polokarto Kabupaten Sukoharjo. WASANA NYATA, 1(3), p.75-80. doi:<https://doi.org/10.36587/wasananyata.v1i3.223>
- [2] Data Pokok Pendidikan Kab. Humbang Hasudutan - Prov. Sumatera Utara [WWW Document], n.d.URL <https://dapo.kemdikbud.go.id/sp/2/071900> (accessed 4.22.21).
- [3] Hasil Sensus Penduduk 2020, [WWW Document], n.d.URL <https://www.bps.go.id/pressrelease/2021/01/21/1854/hasil-sensus-penduduk-2020.html> (accessed 4.22.21).
- [4] Kurniawan, Y. I. (2018). Pembangunan Website Informasi Sekolah di SMA Negeri Kerjo, Karanganyar. J-ABDIPAMAS (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat), 2(1), 116-129. Retrieved from <https://ejurnal.ikippgrbojonegoro.ac.id/index.php/J-ABDIPAMAS/article/view/169>
- [5] Mushlihudin, M., Setiadi, Tedy., & Pujiyono, W. (2018). Pendampingan Pengelolaan Website Sekolah Muhammadiyah di Kota Yogyakarta. Jurnal Pemberdayaan: Publikasi Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat, 2(3), 413-420. Retrieved from <http://journal2.uad.ac.id/index.php/jpmuad/article/view/417>
- [6] Number of internet users in Indonesia from 2017 to 2020 with forecasts until 2026, [WWW Document], n.d.URL <https://www.statista.com/statistics/254456/number-of-internet-users-in-indonesia/> (accessed 4.22.21).
- [7] Number of internet users worldwide from 2005 to 2021, [WWW Document], n.d.URL <https://www.statista.com/statistics/273018/number-of-internet-users-worldwide/> (accessed 4.22.21).
- [8] Rahmawati, titasari, & Magh'firoh, R. H. (2020). Perancangan dan Pengembangan Website SMK PGRI 2 Jombang Sebagai Media Informasi Program Sekolah. Dharma Raflesia: Jurnal Ilmiah Pengembangan Dan Penerapan IPTEKS, 17(2). <https://doi.org/10.33369/dr.v17i2.10070>
- [9] Tim Litbang Wahana Komputer. (2017). Kiat Sukses & Cara Memulai Bisnis Web Hosting. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- [10] Yuhefizar. (2013). Cara Mudah & Murah Membangun & Mengelola Website. Yogyakarta: Graha Ilmu.



UNIVERSITAS  
MANDIRI BINA PRESTASI