

PEMANFAATAN TEKNOLOGI INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DAN PROMOSI SEKOLAH

Yulianingsih¹⁾, Intan Mutia²⁾, Wahyu Nur Cholifah³⁾

^{1,2,3} Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Informatika
Universitas Indraprasta PGRI

Abstrak

Belajar merupakan suatu bentuk usaha untuk mendapatkan perubahan menuju tingkat kemampuan ilmu pengetahuan, keterampilan dan kepribadian yang lebih baik. Dengan demikian setiap usaha menuju perubahan tersebut harus dilakukan dengan cara yang tepat dan konsisten sehingga terbentuk pola peningkatan kualitas dari setiap individu. Teknologi berbasis android menjadi hal yang menarik untuk dijadikan sebagai alat bantu pembelajaran. Berdasarkan studi literatur ditemukan bahwa pengguna *platform android* terbesar adalah pada anak dengan usia sekolah. Hal ini menjadi latar belakang tujuan pengabdian pada masyarakat yang dilakukan di Sekolah Nurul Fitri, antara lain: 1) Meningkatkan pengetahuan guru dalam kegiatan belajar mengajar melalui teknologi interaktif. 2) Sosialisasi beberapa aplikasi edukasi untuk membantu guru melakukan pengajaran secara langsung atau tidak langsung yang dapat menimbulkan minat siswa untuk berkompetisi dengan lebih baik dan menarik 3) Berbagi pengetahuan kepada guru dan manajemen sekolah untuk menggunakan media sosial android sebagai alat bantu promosi kegiatan sekolah kepada seluruh pemangku kepentingan dan masyarakat luas dengan efektif.

Kata Kunci: Android, Pembelajaran, Promosi, Interaktif

Abstract

Learning is an effort to get a change towards a better level of scientific ability, skills and personality. Thus, every effort towards such change must be carried out in an appropriate and consistent way so that a quality improvement of each individual is formed. Android-based technology is an interesting way to use as a learning tool. Based on literature studies it was found that the largest users of the android platform are in school age kids. This is the background for the objectives of community service carried out at Nurul Fitri School, including: 1) Increasing teacher knowledge in teaching and learning activities through interactive technology. 2) Socialization of several educational applications to help teachers conduct direct or indirect teaching that can arouse students' interest in competing better and interestingly 3) Sharing knowledge with teachers and school management to use android social media as a tool to promote school activities to all stakeholders and the wider community effectively.

Keywords: Android, Learning, Promotional, Interactive

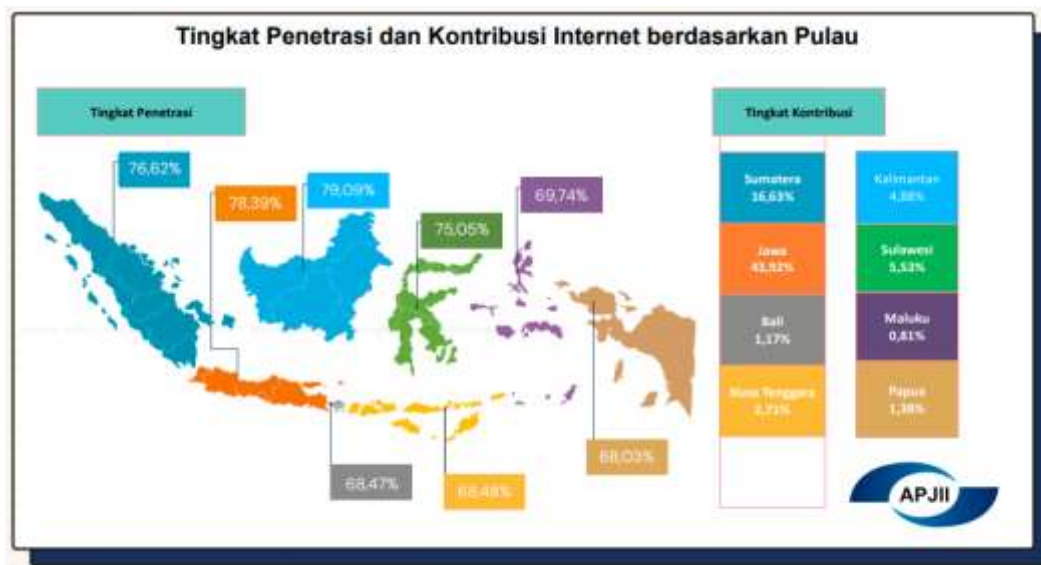
Correspondence author: Yulianingsih, yuliaunindra@gmail.com, Jakarta, Indonesia



This work is licensed under a [CC-BY-NC](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

PENDAHULUAN

Perkembangan android memudahkan banyak pihak melakukan aktifitas yang berhubungan dengan orang lain menjadi lebih mudah. Hal ini dikarenakan kemudahan akses internet dan banyaknya aplikasi yang mendukung keberadaan android menjadi platform yang mudah untuk digunakan oleh semua lapisan usia. Berdasarkan survei yang dilakukan oleh Asosiasi Pengguna Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2022 penetrasi internet di Indonesia berdasarkan infografis ditemukan bahwa Jawa dan Sumatera menjadi pulau dimana penduduknya paling banyak menggunakan internet diikuti Sulawesi, Kalimantan dan Bali (“Penetrasi & Perilaku Pengguna Internet di Indonesia,” 2022).



Gambar 1. Pemetaan pengguna internet di Indonesia

Sumber: <https://apjii.or.id/survei>

Sementara dari sumber yang sama tingkat penetrasi dan kontribusi internet berdasarkan umur dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Data penetrasi dan kontribusi internet berdasarkan umur

Tingkat Penetrasi dan Kontribusi Internet Berdasarkan Umur					
Umur (tahun)	5-12	13-18	19-34	35-54	>55
Kontribusi	62,43%	99,16%	98,64%	87,30%	51,73%
Penetrasi	8,08%	9,62%	25,68%	27,68%	5,97%

Sumber: <https://apjii.or.id/survei>

Jika diperhatikan kontribusi dan penetrasi pada kelompok usia 13-18 tahun cukup tinggi dan ini merupakan usia anak sekolah. Sedangkan kelompok usia 5-12 tahun sudah mulai masuk menjadi bagian dari dunia internet. Berdasarkan hasil survei ini kami jadikan acuan penentuan topik pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat di Sekolah Dasar Nurul Fitri, lembaga pendidikan terakreditasi B dimiliki oleh Yayasan

Pendidikan Islam Nurul Fitri. Pendekatan sistem pembelajaran pada SD Nurul Fitri berpusat kepada membentuk siswa yang berbudi pekerti, percaya diri, disiplin, dan berprestasi berdasarkan iman dan taqwa berbasis pada kurikulum dibawah arahan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, dilengkapi juga dengan kegiatan pengembangan potensi siswa melalui kegiatan ekstrakurikuler.

Selain mengedepankan kegunaan dari *platform android* yang nantinya akan dilakukan sosialisasi aplikasi edukasi seperti *Quizizz* dan *Kahoot* dalam pembelajaran. Kami juga mengedepankan sosial media sebagai media promosi atau informasi untuk setiap kegiatan guru dan siswa, melalui sosial media *Whatsapp*. Hal ini tentu saja menjadi sebuah kebaikan yang dapat digunakan pula oleh beberapa penggerak usaha bidang ekonomi, pendidikan, layanan masyarakat atau bidang lainnya sebagai media promosi guna mendukung daya jual produk dengan cara yang lebih efisien dan lebih murah dengan jangkauan yang lebih luas (Mutia, Yulianingsih, & Cholifah, 2019) hal ini membawa perubahan cara berkomunikasi menjadi lebih efektif (Setiadi, 2014).

Berdasarkan sumber dari Kominfo ditemukan bahwa urutan penggunaan media sosial paling banyak digunakan adalah *Whatsapp*, *Youtube*, *Facebook* dan diikuti oleh *Instagram*. Menurut penelitian bahwa perlunya guru atau tenaga pengajar untuk lebih kreatif serta dapat mengeksplor media-media pembelajaran berbasis teknologi yang bisa tingkatkan kedudukan aktif siswa dalam kegiatan belajar (Yulianti & Ekohariadi, 2020). Hal ini dimaknai aplikasi terpilih harus disesuaikan dengan materi. Guru memiliki peranan penting dalam terciptanya budaya belajar atau pengajaran yang terampil, praktis serta mampu mengikuti perkembangan jaman (Arnesti & Hamid, 2015). Penggunaan media promosi yang dilakukan akan berimbas kepada target yang ditetapkan sekolah, sehingga perlu media promosi untuk menonjolkan ciri khas sekolah sekaligus menjadi ajang promosi sekolah (Syafitri, 2019). Karena media ini bisa disaksikan oleh semua masyarakat tanpa batasan.

Sekolah Dasar Nurul Fitri juga perlu menggunakan media pembelajaran yang interaktif karena media memiliki kekuatan yang positif dan saling sinergi dalam mengubah proses belajar siswa kearah perubahan yang kreatif dan dinamis. (Hamid, Waycott, Kurnia, & Chang, 2015). SD Nurul Fitri memiliki target untuk menciptakan siswa yang mampu meraih masa depan gemilang dengan ilmu dan iman sebagai dasar pembentukan karakter atau akhlak.

Aplikasi media promosi seperti *Website*, *Facebook*, *Instagram* dan *Twibbonize*, didukung oleh pamflet atau banner yang saling dikombinasikan akan sangat berguna untuk promosi sekolah. Promosi yang dibuat bisa berbagai macam baik itu sebuah produk, *event*, *social campaign*, dan masih banyak lagi (Desnelita, Gustientiedina, Susanti, Nasien, & Noratama Putri, 2019). Dengan kemudahan akses penggunaan media sosial atau aplikasi berbasis *Android* masyarakat menjadi semakin memahami bagaimana mencari sumber informasi yang tepat. Informasi yang sesuai dengan latar belakang budaya masyarakat akan diterima, sedangkan yang tidak sesuai akan cenderung diabaikan atau bahkan ditolak. Karena itu, pengguna media sosial dituntut agar dapat memahami dimana mereka akan menyebarkan informasi (Suryani, 2015).

Dengan berkembangnya teknologi komunikasi tentu saja memiliki dampak, baik dalam segi positif maupun negatif. Terlebih lagi setiap industri memerlukan metode untuk memasarkan produk atau jasanya dengan sedemikian rupa, mulai dari cara yang tradisional maupun modern yang berbasis internet.

METODE PELAKSANAAN

Teknik evaluasi kegiatan dapat dilakukan dengan cara studi literatur saat melakukan persiapan dan observasi selama kegiatan pelatihan berlangsung. Kemudian melakukan wawancara dengan memberikan sejumlah pertanyaan terkait pelaksanaan kegiatan baik secara individu ataupun kelompok. Tindakan ini diharapkan dapat mengatasi persoalan pembelajaran dan promosi atau penyampaian informasi yang ada di Sekolah Dasar Nurul Fitri. Guru juga perlu mengembangkan model mekanisme pembelajaran yang bisa melibatkan siswa secara aktif, menarik dan efisien. Pembelajaran yang terjadi antara guru dengan siswa sangat intens dan aplikasi Quizizz dan Kahoot! bisa digunakan sebagai sarana pembelajaran yang menyenangkan dan Whatsapp dan Twibbon sebagai media informasi atau promosi.

Pelaksanaan sosialisasi bertempat di ruang kelas Sekolah Dasar Nurul Fitri tempat dimana biasa dilakukan kegiatan-kegiatan pelatihan, yang berlokasi di Jl. Binong Permai Blok EE 38 No. 53, Sukabakti, Kabupaten Tangerang, Banten 15810. Pelatihan peningkatan sumber daya ini diperuntukkan bagi Guru-guru Sekolah Dasar Nurul Fitri, dengan metode pelaksanaannya sebagai berikut :

1. Melakukan pertemuan dengan Kepala sekolah, untuk menyampaikan maksud kedatangan Tim Abdimas ke lokasi. Dan sasaran yang diberikan adalah guru-guru wali kelas dan guru pengajar mata pelajaran.
2. Tim abdimas menganalisa kebutuhan mitra, studi literatur mengumpulkan bahan dan materi yang akan digunakan pada pelatihan kepada guru-guru.
3. Pelaksanaan abdimas. Tim abdimas menyediakan materi pelatihan mengenai aplikasi-aplikasi *online* untuk promosi dan penunjang pembelajaran dengan template dan fitur yang terdapat di dalamnya.
4. Pelatihan diberikan dalam jangka waktu yang sudah disepakati oleh kedua pihak.
5. Pelaporan Kegiatan
6. Melakukan sejumlah analisa terhadap hasil kegiatan dan mengambil simpulan untuk dapat dilakukan perbaikan pada kegiatan abdimas selanjutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Partisipasi Mitra dalam Pelaksanaan Program

Mitra berpartisipasi dengan menyediakan materi pelajaran atau bahan ajar yang akan diolah, mitra juga mengumpulkan guru-guru yang akan diberikan sosialisasi aplikasi-aplikasi *online*. Pelatihan diberikan kepada guru-guru wali kelas dan pengajar mata pelajaran di lokasi yang sudah disiapkan oleh pihak Mitra Abdimas, yaitu ruang kelas sekolah.



Gambar 2. Pemaparan materi di ruang kelas SD Nurul Fitri

Selama berjalannya kegiatan dilakukan diskusi dua arah dengan hasil yang sangat baik dan situasi kondusif. Tim abdimas dapat melihat sejauh mana guru-guru menguasai media sosial dan aplikasi edukasi sementara Tim abdimas memberikan dukungan literatur atau sumber-sumber yang dapat mendukung peran pentingnya pembelajaran dan kegiatan promosi yang dilakukan.



Gambar 3. Aplikasi Edukasi yang digunakan

Hasil Penyuluhan

Hasil yang ingin dicapai dengan adanya Pengabdian Kepada Masyarakat yang dilakukan oleh Tim Abdimas berupa penyuluhan penggunaan aplikasi *online* sebagai media pembelajaran dan promosi sekolah, antara lain :

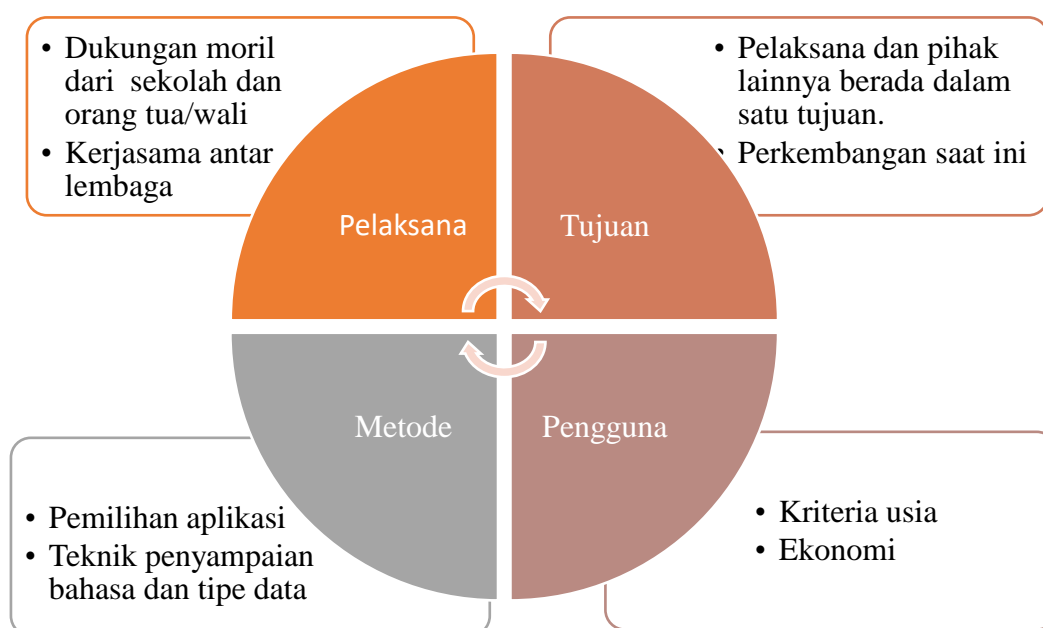
1. Meningkatkan keterampilan bagi pihak sekolah dan guru dalam menyebarkan informasi kegiatan dan promosi sekolah yang dapat disampaikan kepada siswa dan masyarakat secara interaktif.
2. Guru mengenal dengan lebih baik fitur-fitur yang ada pada aplikasi sebagai media interaktif yang mendukung proses pembelajaran dan kegiatan di sekolah, antara lain aplikasi seperti: *Quizizz* dan *Kahoot!*.
3. Diharapkan Guru dapat mengimplementasikan ilmu yang didapat untuk diterapkan dalam pembuatan informasi dan promosi kegiatan atau *event* sekolah menggunakan aplikasi, seperti: *Facebook*, *Instagram*, *Website* sekolah, dan *Twibbonize*.

4. Dengan penggunaan aplikasi interaktif, Guru atau Siswa dapat meramaikan setiap kegiatan yang diselenggarakan sekolah sehingga informasi tersebut dapat tersampaikan dengan baik ke masyarakat dan memperluas jangkauan promosi.
5. Tumbuhnya minat belajar dan memotivasi diri untuk berkompetisi berbantuan teknologi.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat berjalan dengan baik dan mendapatkan dukungan dan respon yang sangat luar biasa dari peserta yang hadir. Dengan mengenali cara kerja dari setiap aplikasi pada platform android maka materi pembelajaran atau informasi yang akan disampaikan menjadi lebih terarah, menarik dan lebih informatif bagi siswa atau pemangku kepentingan lainnya dan kemudahan penyelenggaraan pembelajaran bagi guru-guru di Sekolah Dasar Nurul Fitri.

Berdasarkan observasi yang tim lakukan maka diperoleh simpulan bahwa keberhasilan penyelenggaraan pembelajaran dengan melibatkan teknologi akan berhasil bilamana empat komponen tujuan, pengguna, metode dan pelaksana memiliki kontribusi yang cukup baik. Kesamaan tujuan memudahkan menentukan langkah selanjutnya yang tentunya dengan memperhatikan aspek pengguna dengan kriteria usia dan faktor ekonomi. Jika aspek pengguna diabaikan sehingga tidak ada yang dapat atau mau menggunakannya maka tujuan tidak akan tercapai.



Gambar 4.
Komponen utama pendukung keberhasilan pembelajaran berbasis teknologi

Metode penyampaian dan aplikasi terpilih juga menjadi komponen utama yang harus diperhatikan untuk menghindari besarnya usaha yang digunakan. Jika pemilihan yang kurang tepat dalam metode maka akan menimbulkan permasalahan baru dari sisi kemampuan siswa menerima atau perangkat keras yang digunakan.

Tentunya dukungan moril dari berbagai pihak diharapkan dapat meningkatkan kemampuan guru untuk bereksplorasi lebih dalam lagi untuk menerapkan teknologi dalam pembelajaran siswa sebagaimana gambaran tujuan, penggunaan, metode dan pelaksana yang telah diberikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arnesti, N., & Hamid, A. (2015). Penggunaan Media Pembelajaran Online – Offline Dan Komunikasi Interpersonal Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 2(1). <https://doi.org/10.24114/jtikp.v2i1.3284>
- Desnelita, Y., Gustientiedina, G., Susanti, W., Nasien, D., & Noratama Putri, R. (2019). Pkms Pelatihan Desain Grafis Menuju Wirausaha Bagi Pemuda Rt.03 Rw.04 Kelurahan Umban Sari. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 266–272. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v3i2.3662>
- Hamid, S., Waycott, J., Kurnia, S., & Chang, S. (2015). Understanding students' perceptions of the benefits of online social networking use for teaching and learning. *The Internet and Higher Education*, 26, 1–9. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2015.02.004>
- Mutia, I., Yulianingsih, Y., & Cholifah, W. N. (2019). Tata Kelola Media Sosial sebagai Pendukung Peningkatan Daya Jual Produk Industri Rumahan. *Jurnal PkM Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(01), 56. <https://doi.org/10.30998/jurnalpkm.v2i01.2759>
- Penetrasi & Perilaku Pengguna Internet di Indonesia. (2022).
- Setiadi, A. (2014). Pemanfaatan media sosial untuk efektifitas komunikasi. *Jurnal Ilmiah Matrik*, 16(1).
- Suryani, ita. (2015). Jurnal komunikasi, ISSN 1907-898X Volume 8, Nomor 2, April 2014. *Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Pemasaran Produk Dan Potensi Indonesia Dalam Upaya Mendukung ASEAN Community 2015. (Studi Social Media Marketing Pada Twitter Kemenparekraf RI Dan Facebook Disparbud Provinsi Jawa Barat)*, 8(April 2014), 123–138.
- Syafitri, W. (2019). Pelatihan Branding Sekolah Pada Sosial Media di SMP IT Madani. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 158–166. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v3i1.2804>
- Yulianti, A., & Ekohariadi, E. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar. *Jurnal IT-EDU*, 5(1), 527–533.