
**PENYULUHAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI
BAGI SISWA-SISWI PADA SMA GKPI PADANG BULAN MEDAN**

**Fati G. N. Larosa[✉], Humuntal Rumapea, Darwis Robinson Manalu, Jhoni Maslan,
Sri Agustina Rumapea, Indra M. Sarkis, Doli Hasibuan, Yolanda Y. P. Rumapea,
Edward Rajagukguk, Asaziduhu Gea, Arina Prima Silalahi, Nettina Samosir,
Mendarissan Aritonang, Posma Lumbanraja, Mufria J. Purba**
Universitas Methodist Indonesia, Medan, Indonesia
Email: fatignlarosa@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.46880/methabdi.Vol3No1.pp66-70>

ABSTRACT

Information technology plays a very important role in the world of education, especially when blended learning is carried out, where there is a combination of face-to-face and virtual meetings. In addition, Blended Learning is a part or element of social interaction that grows and develops among students. Face-to-face meetings prioritize direct interaction both gestures or body language, voice intonation and eye gaze. There is strong information technology support that bridges interpersonal interactions, so this also influences the interactions between teachers/educators and students. Practical, eye-catching and easy to carry around, making Laptops or Smartphones a very popular Information and Communication Technology product, Blended Learning is no exception. The applications used are also very easy to install and some are even free, for example Kahoot!, Quizizz, Padlet and Canva.

Keyword: Universitas Methodist Indonesia, Community Service, Blended Learning, SMA GKPI Padang Bulan.

ABSTRAK

Teknologi Informasi sangat berperan dalam dunia pendidikan, terlebih lagi jika dilakukan pembelajaran campuran (Blended Learning), di mana ada kombinasi pertemuan tatap muka dan pertemuan maya (virtual). Selain itu, Blended Learning merupakan bagian atau elemen dari interaksi sosial yang bertumbuh kembang di kalangan siswa-siswi. Pertemuan tatap muka mengedepankan interaksi langsung baik gesture atau body language, intonasi suara dan tatapan mata. Adanya dukungan kuat teknologi informasi yang menjembatani interaksi antar personal, maka ini juga yang mempengaruhi interaksi antara guru/pendidik dengan siswa-siswi. Praktis, menarik dan mudah dibawa-bawa, sehingga menjadikan Laptop atau Smartphone adalah produk Teknologi Informasi dan Komunikasi yang sangat populer, tidak terkecuali pada Blended Learning. Aplikasi yang dipakai pun sangat mudah dalam pemasangan bahkan ada yang gratis misalnya Kahoot!, Quizizz, Padlet dan Canva.

Kata Kunci: Universitas Methodist Indonesia, PKM, Blended Learning, SMA GKPI Padang Bulan.

PENDAHULUAN

Akhir-akhir ini, teknologi informasi dan komunikasi di dalam gaya hidup (*lifestyle*) sehari-hari sangat dominan dan penting. Berbagai sendi-sendi kehidupan sangat dipengaruhi perkembangan dan kecanggihannya. Dunia pendidikan pun tidak bisa lepas dari pengaruhnya. Penguasaan teknologi informasi dan komunikasi

merupakan salah satu kemampuan pendidikan, dalam hal ini guru, dalam aktivitas atau kegiatan pembelajaran. Teknologi informasi dan komunikasi membuat kegiatan belajar mengajar lebih hidup dan menjadi lebih atraktif. Memang, pembelajaran dengan teknik konvensional misalnya penggunaan kapur tulis pada papan tulis, atau penggunaan spidol pada whiteboard

terkadang dianggap agak *out of date* (ketinggalan zaman), sehingga secara umum, pendidik atau guru wajib akrab (familiar) dengan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) atau Information and Communication Technology (ICT), misalnya Kahoot!, Quizziz, Google Slides, Google Canva, Google Jamboard, Padlet, Video, Audio, Adobe Flash, MS Powerpoint, Media Online dan sebagainya.

Ujian berbasis kertas atau ujian tertulis (*paper-based test*) masih tetap digunakan pada era digital sekarang ini, namun perkembangan ujian tidak tertulis (berbasis online) jelas begitu luas merambah dunia pendidikan, yang berlaku dalam mengevaluasi pembelajaran oleh guru kepada peserta didik (siswa-siswi). Guru dan siswa-siswi berlomba-lomba beradaptasi terhadap perkembangan TIK, karena selain lebih cepat dalam proses evaluasi, juga lebih mudah, sangat menyenangkan (*having fun*) dan menarik mata (*eye catching*). Ujian tertulis cenderung tidak praktis dan boros dalam pemakaian kertas.

Namun saat ini, setelah selesai pandemi Covid-19, pembelajaran tidak sepenuhnya kembali total luring (*offline*) mengingat begitu besarnya manfaat dan kepraktisan pemakaian aplikasi berbasis TIK yang dirasakan selama ini. Oleh karena itu, pembelajaran luring dan daring dikombinasi menjadi *blended learning*.

Metode *blended learning* merupakan campuran pembelajaran yang masih konvensional yang didukung oleh pembelajaran yang mengadopsi penggunaan aplikasi modern yang mengikuti perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (Ramadhan, Sari, Erizon, & Rahim, 2022).

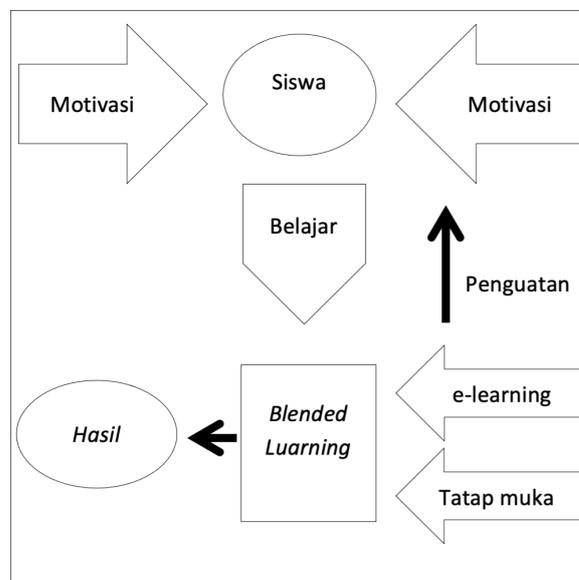
TUJUAN DAN MANFAAT

Suatu penelitian menggunakan meta-analisis dari studi primer menunjukkan ada dukungan terhadap hipotesa yang menyampaikan bahwa ada korelasi positif antara pembelajaran campuran (*blended learning*) dengan hasil belajar peserta didik. Sehingga dapat dikatakan *blended learning* membantu dalam penafsiran terjemahan, bahkan bisa membantu dalam interpretasi ekstrapolasi yang dapat meningkatkan persepsi

terhadap kejadian nyata di sekitarnya (Atika, Machmud, & Suwatno, 2020).

Berdasarkan penelitian terdahulu menyatakan bahwa ada peningkatan motivasi belajar peserta didik yang disebabkan oleh implementasi *blended learning*. Bahkan peningkatan motivasi belajar tersebut mampu melecutkan hasil belajar siswa-siswi yang ilustrasinya dapat dilihat pada Gambar 1 berikut ini (Sjukur, 2013).

Hal tersebut juga diperkuat pada penelitian “Penerapan Model Pembelajaran *Blended Learning* untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK”, yang menunjukkan peningkatan keaktifan siswa dan peningkatan nilai prestasi (Tethool, Paat, & Wonggo, 2021).



Gambar 1. Ilustrasi peningkatan hasil belajar

Demikian juga penelitian lain yakni pernyataan bahwa *blended learning* bisa mewujudkan peningkatan hasil belajar secara kognitif dan motivasi belajar siswa-siswi. Indikasinya adalah: (a) hasil belajar tuntas secara rata-rata, (b) proporsi ketuntasan peserta didik kelas dua, melebihi 75%, (c) hasil belajar peserta didik meningkat di setiap siklus, (d) motivasi peserta didik lebih baik karena kesesuaian pemberian pembelajaran online dan refleksi dengan reward jika peserta didik melakukan dengan baik (Fap & Hardini, 2021).

Tujuan serta manfaat akan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) pada SMA GKPI Padang Bulan adalah sebagai berikut:

- Perwujudan dari Tri Dharma Perguruan Tinggi yaitu unsur Pengabdian Kepada Masyarakat
- Memberikan kontribusi pengalaman praktis, pemindahan pengetahuan (knowledge transfer) terutama untuk lingkungan masyarakat atau komunitas pendidikan
- Mempromosikan secara edukatif kepada masyarakat akan eksistensi atau keberadaan Universitas Methodist Indonesia khususnya Program Studi Sistem Informasi (SI) dan Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi (PTI).

BAHAN DAN METODE PELAKSANAAN

Mitra kerja sama pengabdian adalah SMA GKPI Padang Bulan, Medan, berjarak sekitar 5 km dari Universitas Methodist Indonesia, Medan.

Materi penyuluhan yang disampaikan pada kegiatan tersebut antara lain:

- Pengenalan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam lingkup *Blended Learning* pada SMA GKPI Padang Bulan Medan.
- Pengenalan aplikasi (*software*) Kahoot! untuk guru dan siswa-siswi SMA GKPI Padang Bulan, Medan, sehingga bisa terjadi peningkatan motivasi dan peningkatan hasil belajar siswa-siswi.

Bahan-bahan dalam Pengabdian ini adalah sebagai berikut:

- Laptop atau Notebook
- LCD Projector
- Camera Digital
- Bahan Penyuluhan

Pada pengabdian ini Tim PKM Program Studi Sistem Informasi dan Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Universitas Methodist Indonesia (UMI) telah berusaha untuk membangkitkan motivasi peserta didik dengan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Pengenalan media pembelajaran yang dipakai seperti Kahoot!, yaitu platform pembelajaran berbasis permainan, dan dapat dimainkan melalui PC atau smartphone, yang

dapat dilihat pada Gambar 2 berikut. Kahoot dapat diakses melalui halaman web

- <https://www.kahoot.com>
- <https://www.kahoot.it>



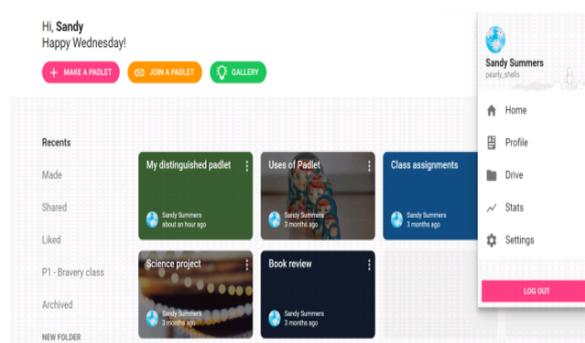
Gambar 2. Tampilan Kahoot!

Selain itu juga adalah Quizizz, yang dapat diakses melalui <https://quizizz.com/> bisa menggunakan akun google atau email lainnya. Quizizz memiliki tiga peran, yakni Teacher, Student dan Parent, yang dapat dilihat pada Gambar 3 berikut ini.



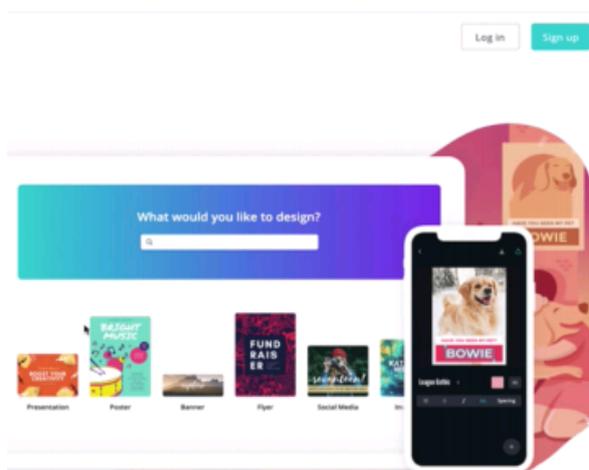
Gambar 3. Tampilan Quizizz

Aplikasi yang lain yang bisa membantu dalam blended learning adalah Padlet, yang dapat diakses melalui halaman web <https://padlet.com>, yang dapat dilihat pada Gambar 4 berikut ini.



Gambar 4. Tampilan Padlet

Satu lagi aplikasi yang sangat menarik dalam metode pembelajaran blended learning adalah Canva, yang dapat diakses melalui halaman web <https://canva.com>, seperti yang dapat dilihat pada Gambar 5 di bawah ini.



Gambar 5. Tampilan Canva

Beberapa aplikasi online lainnya yang sangat mendukung metode blended learning banyak tersedia pada website Google.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Persiapan

Persiapan kegiatan ini dimulai semenjak hari Jumat, 24 Februari 2023, pukul 08:00 berlokasi di kampus Universitas Methodist Indonesia Medan.

Pelaksanaan

Aktivitas selanjutnya adalah pemasangan spanduk, Acara Pembukaan dan Kata Sambutan oleh Kepala Sekolah dan Dekan serta dilanjutkan dengan penyampaian materi penyuluhan oleh Tim dan tentu disertai dengan sesi quiz interaktif.

Pemantauan dan Evaluasi

Pengabdian kepada Masyarakat di SMA GKPI Padang Bulan, Medan baru berlangsung pertama kali dan akan terus dilaksanakan secara kontinu dan selalu dimonitor serta dievaluasi oleh Tim Program Studi atau Fakultas sehingga menjadi input/masukan dalam kunjungan selanjutnya. Tim juga senantiasa berdiskusi tentang saran dari Mitra

akan kebutuhannya dalam memasyarakatkan perkembangan TIK kepada lingkungan sekolah terutama para Guru dan siswa-siswi.



Gambar 6. Suasana Penyampaian Materi kepada Peserta

Secara periodik dan reguler, evaluasi dan pemantauan dilakukan sesuai dengan waktu yang telah disepakati bersama oleh kedua Tim PKM dengan sekolah.



Gambar 7. Suasana Diskusi antara Peserta dan Tim Pengabdian

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara singkat selama kegiatan pengabdian dilakukan pada SMA GKPI Padang Bulan, Medan, maka dapat diambil suatu kesimpulan bahwa "Penyuluhan Teknologi Informasi dan Komunikasi Bagi Siswa-Siswi" telah berhasil dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab, berjalan lancar dan siswa-siswi bisa beradaptasi dengan antusias dan penuh rasa ingin tahu sehingga diyakini kelak ada peningkatan motivasi dan peningkatan hasil belajar siswa-siswi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini di-support oleh Universitas Methodist Indonesia (UMI), dan terselenggara atas kerjasama yang baik antara Prodi Sistem Informasi dan Prodi Pendidikan Teknologi Informasi, Universitas Methodist Indonesia dengan SMA GKPI Padang Bulan, Medan. Tim senantiasa bersyukur dan berterima kasih atas dukungan moril spirituil dari berbagai pihak, terutama kepada Rektor UMI dan Kepala Sekolah SMA GKPI Padang Bulan, Medan atas kesediaan waktu dan izin pelaksanaan PKM yang tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Atika, A., Machmud, A., & Suwatno, S. (2020). Pendekatan Meta-Analisis : Blended Learning terhadap Hasil Belajar DI Era Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 919–926. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.488>
- Fap, A. M., & Hardini, A. T. A. (2021). Blended learning untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar di masa pandemI Covid-19. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(1). <https://doi.org/10.21831/jitp.v8i1.39680>
- Ramadhan, G., Sari, D. Y., Erizon, N., & Rahim, B. (2022). Pengaruh Blended Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Las Smaw Kelas XI di SMK Negeri 1 Bukittinggi. *Jurnal Vokasi Mekanika (VoMek)*, 4(2), 113–117. <https://doi.org/10.24036/vomek.v4i2.367>
- Sjukur, S. B. (2013). Pengaruh blended learning terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa di tingkat SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 2(3), 368–378.
- Tethool, G., Paat, W. R. L., & Wonggo, D. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Blended Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK. *Edutik : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 1(3), 268–275. <https://doi.org/10.53682/edutik.v1i3.1546>