

PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN ONLINE DAN PERAKITAN KOMPUTER PADA SEKOLAH DI DESA PALOH LADA KECAMATAN DEWANTARA

**Bustami¹, Muhammad², Zara Yunizar³, Lidya Rosnita⁴, Rini Meiyanti⁵,
Yesy Afrillia⁶, Teuku Muhammad Hafidh Rafif⁷, Ilham Taruna Harahap⁸**

¹Prodi Pendidikan Fisika FKIP Universitas Malikussaleh, Aceh, Indonesia

²Prodi Teknik Kimia FT Universitas Malikussaleh, Aceh, Indonesia

^{3,4,5,6,7,8}Prodi Teknik Informatika FT Universitas Malikussaleh, Aceh, Indonesia

Email Koresponden: lidya.rosnita@unimal.ac.id

Abstrak

Pesatnya perkembangan teknologi informasi saat ini secara tidak langsung juga “memaksa” kita untuk dapat mengikuti perkembangannya, bukan hanya bagi kita yang memang bergerak di bidang IT, namun juga bagi kita yang bergerak disemua bidang, salah satunya di bidang Pendidikan. Teknologi informasi menjadi kebutuhan primer bagi kita yang membutuhkan efisiensi dalam berkegiatan. Guru dan siswa juga merasakan langsung bagaimana teknologi berperan dalam kegiatan Pendidikan, pembelajaran secara daring di masa covid menjadi puncak dari pemanfaatan teknologi didunia Pendidikan. Salah satu point penting dari kegiatan pembelajaran daring adalah pemanfaatan media pembelajaran daring, misalnya google classroom. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk membantu Guru dan juga siswa/I memanfaatkan teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan pengabdian ini terdiri dari dua kegiatan besar, yaitu Pelatihan pembuatan media pembelajaran online yang diberikan kepada para guru dan kegiatan pelatihan perakitan komputer dan instalasi komputer kepada para murid. Kegiatan ini dilakukan pada MTsS Jabal Nur dan MTsN 2 Aceh Utara, Kecamatan Dewantara, Kab. Aceh Utara. Output dari kegiatan ini adalah Jurnal yang di submit pada Jurnal Rambieden dan Publikasi media massa. Selain itu, kegiatan ini juga memberikan pemahaman pada para guru dalam pemanfaatan media pembelajaran online dan dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran, sedangkan bagi siswa, kegiatan pelatihan ini memberikan pengetahuan pada mereka tentang perkembangan teknologi informasi.

Kata kunci: Google Classroom, Media Pembelajaran Online, Pelatihan, Perakitan Komputer

Abstract

The rapid development of information technology today indirectly "forces" us to be able to keep up with its development, not only for those of us who are engaged in the IT sector, but also for those of us who are engaged in all fields, one of which is in the field of Education. Information technology is a primary need for those of us who need efficiency in our activities. Teachers and students also experience firsthand how technology plays a role in educational activities, online learning during the Covid period is the culmination of the use of technology in the world of education. One of the important points of online learning activities is the use of online learning media, for example Google Classroom. This service activity aims to help teachers and students use technology in learning activities. This service activity consists of two major activities, namely training on making online learning media given to teachers and computer assembly and computer installation training activities for students. This activity was carried out at MTsS Jabal Nur and MTsN 2 Aceh Utara, Dewantara District, Kab. North Aceh. The output of this activity is a journal

that is submitted to the Rambieden Journal and mass media publications. In addition, this activity also provides understanding to teachers in the use of online learning media and can be applied in learning activities, while for students, this training activity provides them with knowledge about the development of information technology.

Keywords: *Google Classroom, Online Learning Media, Training, Computer Assembly*

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi saat ini berkembang pesat dan sangat cepat, khususnya teknologi komputer. Sebagai salah satu negara yang memiliki populasi terbanyak, Indonesia termasuk salah satu negara dengan tingkat pemahaman teknologi yang masih rendah, "Masyarakat yang sudah aware dengan internet baru mencapai 40 juta penduduk. Sementara jumlah penduduk Indonesia sekira 200 juta lebih," (<https://kominform.go.id/>, 2021). Hal ini tentu juga berdampak pada semua bidang, terutama dibidang Pendidikan.

Dalam hal hardware, saat ini banyak produk-produk komputer yang dipasarkan dengan beragam jenis, harga serta spesifikasi sesuai kebutuhan customer, namun masih banyak siswa dan guru yang bingung bagaimana memilih perangkat yang sesuai dengan kebutuhan mereka, hal ini dikarenakan mereka juga tidak pahamakan komponen-komponen yang ada di PC, Laptop, ataupun gadget yang mereka miliki. Sehingga banyak dari mereka yang akhirnya hanya membeli produk karena mengikuti trend tanpa tahu apa sebenarnya kebutuhan mereka, sehingga akan merugikan mereka jika ternyata spesifikasi hardware yang mereka beli tidak dapat digunakan secara maksimal terutama dalam kegiatan pembelajaran.

Guru sendiri juga harus terus mengupdate pengetahuannya untuk membangun kegiatan pembelajaran, terutama pemanfaatan teknologi dalam menyusun modul pembelajaran, salah satunya pemanfaatan media online dalam kegiatan pembelajaran. Masa pandemi covid telah membuktikan bahwa pengetahuan teknologi sangat membantu kita dalam kegiatan pembelajaran, terutama dalam hal pembuatan media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran online yang mudah digunakan adalah Google Classroom, selain gratis, juga sangat mudah dalam pengaplikasiannya. Dalam kegiatan ini akan diberikan pelatihan tentang bagaimana menggunakan google classroom bagi para guru.

2. Landasan Konseptual atau Landasan Teoritik

Program pengabdian ini dilatarbelakangi oleh masih adanya berbagai permasalahan di masyarakat sekitar, antara lain, dalam hal ini permasalahan dibidang Pendidikan dan pemanfaatan Iptek. Melalui program ini, Unimal berupaya memberikan kontribusi solusi permasalahan yang ada. Sesuai dengan komitmen Unimal yang ingin memberikan kontribusi pada msyarakat sekitar kampus, lokasi pengabdian masih berada di wilayah Universitas Malikussaleh.

Bagi dosen sendiri, kegiatan pengabdian merupakan bagian dari tridarma dosen yang wajib dilakukan selain pengajaran dan penelitian, keterlibatan mahasiswa dalam kegiatan ini diharapkan dapat memberikan pembelajaran kepada mahasiswa sebelum terjun kemasyarakat untuk dapat memahami kebutuhan masyarakat sesuai dengan bidang ilmu mereka. Kegiatan pengabdian masyarakat ini diharapkan dapat menjadi salah satu solusi bagi para guru dan juga siswa dalam memaksimalkan kegiatan pembelajaran, melalui kegiatan ini para guru dapat membuat media pembeljaran online dan para murid dan santri dapat mengetahui, memahami komponen-komponen hardware komputer dan dapat untuk merakit (memasang) serta menginstalasi komputer dengan baik dan benar. Selain itu, dalam kegiatan ini juga diberikan materi tentang perkembangan teknologi sampai saat ini.

3. Tujuan dan Sasaran Kegiatan

Tujuan kegiatan PKM ini adalah: (1) Mengenalkan media pembelajaran online bagi para guru; (2) Memberikan pelatihan bagaimana membuat materai pembelajaran online menggunakan youtube dan blog bagi para guru; (3) Memperkenalkan komponen- komponen hardware yang terdapat dalam sebuah komputer, serta Perakitan atau pemasangan komponen hardware pada sebuah komputer, dan menginstalasi komputer sehingga komputer dapat berfungsi dan dapat dipergunakan dalam pekerjaan.

Sasaran dari kegiatan ini adalah para guru dan siswa MTs di Kecamatan Dewantara, yaitu MTsN 2 Aceh Utara dan MTsS Jabal Nur Desa Paloh Lada, Kecamatan Dewantara, Kab. Aceh Utara.

B. PELAKSANAAN

1. Strategi Pencapaian

Kegiatan Pengabdian ini dilakukan selama 2 hari di 2 lokasi berbeda. Sebelum kegiatan dimulai, tim melakukan audiensi dan wawancara dengan pihak sekolah untuk melihat

bagaimana pemanfaatan media pembelajaran online oleh para guru selama ini, terutama pada masa covid, dan dari hasil wawancara dengan mitra, kedua sekolah menyatakan bahwa selama covid memang dilakukan pembelajaran daring, namun sebagian besar dilakukannya menggunakan WhatsApp Group (WAG), sehingga tidak maksimal. Melalui kegiatan pengabdian ini pihak sekolah berharap dapat memaksimalkan kegiatan pembelajaran, termasuk pembelajaran secara daring. Kegiatan yang dilakukan adalah penjelasan dan pemberian materi melalui PPT dan pelatihan langsung dengan dibantu oleh mahasiswa yang dilibatkan. Selain itu, materi juga diberikan melalui link google yang dikirimkan kepada para peserta, materi yang diberikan selain dalam bentuk PPT, juga disiapkan dalam format PDF dan video youtube.

2. Pelaksanaan

Kegiatan pendampingan dilakukan melalui berbagai cara agar terjadinya komunikasi antara tim pengabdian dan guru serta murid. Kegiatan ini terutama dilakukan melalui diskusi dan wawancara secara langsung dengan guru. Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui masalah yang dihadapi para guru dan murid sebagai target sasaran kegiatan ini serta menghasilkan masukan dan saran tentang kegiatan pelatihan ini.

Kegiatan pelatihan pengenalan media pembelajaran online dan pelatihan pembuatan bahan ajar menggunakan media pembelajaran online kepada para guru. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan pelatihan kepada guru bagaimana membuat materi pembelajaran menggunakan media pembelajaran online google classroom. Kegiatan pelatihan dilakukan dengan memberikan materi dan pelatihan secara langsung.

Kegiatan pengenalan, perakitan serta instalasi komputer kepada para siswa dengan memberikan bahan/materi, baik secara teoritis maupun praktis. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan secara menyeluruh kepada para peserta tentang pengenalan, perakitan serta instalasi komputer. Kegiatan pelatihan dilakukan 2 tahap, yaitu: tahap 1 pemberian materi tentang perkembangan teknologi informasi saat ini secara teoritis serta tahap 2 pelatihan secara praktis.

Berikut Link Materi yang diberikan : (1) <https://youtu.be/0RrMAjoxD0w>; (2) <https://drive.google.com/drive/folders/12080Z1BnGaa08ogeC9RjrrqgcOj> CztX V?usp=share_link.

3. Evaluasi

Evaluasi dilakukan pada akhir kegiatan pelatihan, evaluasi dilakukan untuk melihat bagaimana penilaian peserta pelatihan terhadap kegiatan yang telah dilakukan. Hasil evaluasi ini akan dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk membuat pelatihan lanjutan dari kegiatan ini. Evaluasi dilakukan secara online melalui link berikut : <https://bit.ly/kuesioner-pelatihan-classroom>.

C. HASIL

Kegiatan pengabdian ini dilakukan pada dua lokasi dengan focus kegiatan yang sama, yaitu guru dan siswa MTs. Lokasi pertama yang dipilih adalah MTsN 2 Aceh Utara, kegiatan dilakukan pada hari Sabtu, 28 Oktober 2022. Jumlah peserta pada kegiatan ini adalah 55 orang guru dan 40 orang siswa kelas 5 dan 6. Lokasi kedua adalah MTsS Jabal Nur, Kegiatan dilakukan pada Hari Minggu, 20 November 2022, dengan jumlah peserta guru sebanyak 45 orang dan mjrird sebanyak 40 orang. Kegiatan awal adalah pelatihan pembuatan media pembelajaran online kepada guru. Persiapan yang dibutuhkan dalam kegiatan ini adalah aplikasi google classroom yang bisa didapatkan secara gratis, laptop ataupun PC yang terhubung dengan jaringan Internet, Wifi, serta Infocus dan alat pendukung lainnya. Hasil dari kegiatan ini adalah: 1) para guru mendapatkan sertifikat pelatihan yang secara langsung dikirimkan melalui email masing-masing guru setelah mengisikan daftar hadir secara online melalui link google form yang telah kami sediakan, 2) para guru langsung diajarkan bagaimana membuat menggunakan google classroom dan mendapatkan akun google classroom masing-masing yang dapat langsung di inputkan materi pembelajarannya, 3) para peserta juga mendapatkan tutorial materi yang dikirimkan melalui link google drive dalam bentuk video youtube Dalam kegiatan ini juga kedua belah pihak melakukan penandatanganan IA (Implementation Agreement) yang dilakukan oleh kepala sekolah MTsN 2 Aceh Utara dan kepala sekolah MTsS jabal Nur bersama ketua tim pengabdian. Berikut beberapa dokumentasi kegiatan pengabdian yang telah kami lakukan.



Gambar 1. Penandatanganan IA Dengan Pihak Sekolah



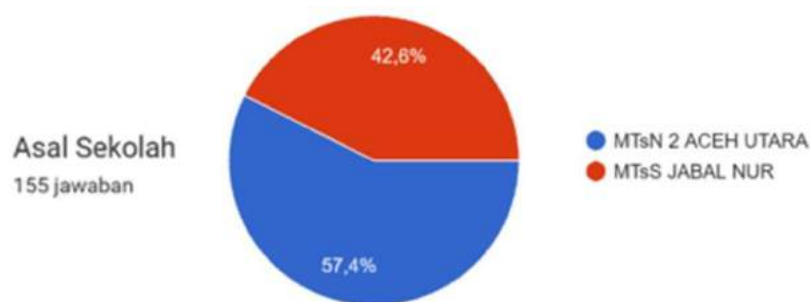
Gambar 2. Kegiatan Pelatihan Oleh Tim Pengabdian

Dari kegiatan yang telah dilakukan, tim pengabdian membuat luaran yang diterbitkan oleh unimal news yaitu:

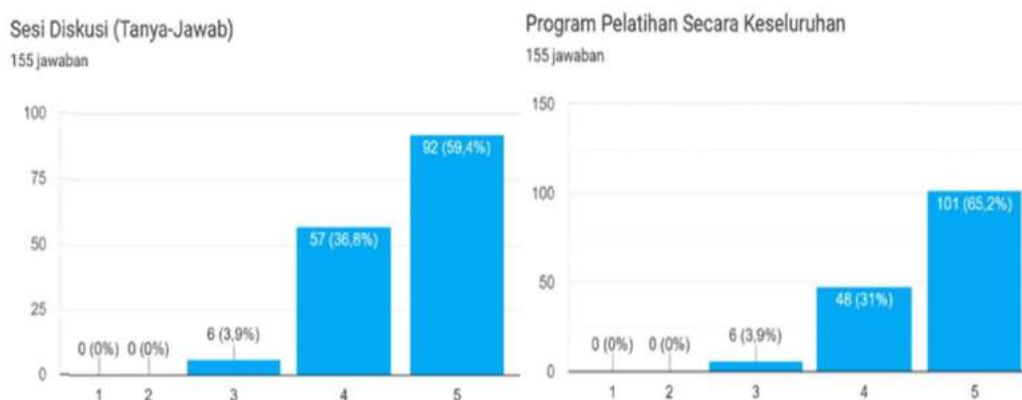
- 1) <https://news.unimal.ac.id/index/single/3770/guru-di-mtsn-2-dewantara-dibekali-media-pembelajaran-online-dan-perakitan-komputer;>
- 2) <https://news.unimal.ac.id/index/single/3771/tim-pengabdian-unimal-tandatangani-implementation-agreement-dengan-mtsn-2-dewantara;>

- 3) <https://news.unimal.ac.id/index/single/4319/dosen-unimal-adakan-pelatihan-pembuatan-media-pembelajaran-online-dan-perakitan-komputer-di-mtss-jabal-nur>;
- 4) <https://news.unimal.ac.id/index/single/4318/tim-pengabdian-unimal-lakukan-penandatanganan-ia-dengan-mtss-jabal-nur>

Di akhir sesi kegiatan, Peserta akan diminta mengisi link kuisisioner untuk menilai kegiatan ini dan kemudian akan diarahkan untuk mengisi daftar hadir untuk mendapatkan sertifikat yang akan dikirimkan melalui email masing-masing peserta. berikut grafik hasil evaluasi yang telah kami lakukan :



Gambar 3. Grafik Jumlah Peserta berdasarkan Asal Sekolah



Gambar 4. Grafik hasil evaluasi

Dari Grafik diatas terlihat bahwa peserta sangat puas dengan kegiatan pelatihan yang kami berikan.

D. PENUTUP

1. Kesimpulan

Kegiatan pengabdian ini telah selesai dilakukan pada 2 lokasi dan memberikan dampak positif bagi kedua mitra, bagi guru mendapatkan pemahaman dan juga kemampuan dalam membuat media pembelajaran online menggunakan google classroom, bagi siswa

mendapatkan pemahaman dan pengetahuan tentang perkembangan teknologi informasi dan juga tentang komponen PC, dan perakitan PC

2. Saran

Salah satu kendala dalam kegiatan ini yang juga menjadi kendala dalam kegiatan pembelajaran online adalah akses jaringan internet, diharapkan kedepannya jaringan internet yang disediakan oleh pihak sekolah lebih baik lagi agar dapat mendukung kegiatan pembelajaran online.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2003). *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Adelina, A., & Masniladevi, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Classroom Pada Materi Volume Bangun Ruang Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Di Kelas V SD. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 1906-1914.
- Adittia, A. (2017). Penggunaan media pembelajaran audio visual untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas IV SD. *Mimbar Sekolah Dasar*, 4(1), 9-20.
- Aditya, Charisma Wahyu. (2011). *Awas Ada Maling! 30 Menit Membobol Komputer*. Yogyakarta : Media Kom
- Basilaia, G., & Kvavadze, D. (2020). Transition to Online Education in Schools during a SARS-CoV-2 Coronavirus (COVID-19) Pandemi in Georgia. *Modestum*, 5(4), 1–9.
- Choudhury, H., & Khataniar, G. (2016). Features Based Comparison and Evaluation of E-Learning Platform in Academic Environment learning Platform in Academic Environment. *International Journal of Digital Application & Contemporary Research*, 4(06).
- Deviyanti, D., Ekawarna, E., & Yantoro, Y. (2020). Pengembangan media e-learning berbasis google classroom untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas XI di SMA Unggul Sakti Jambi. *JMPIS Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(1), 303-316.
- Fadlisyah. (2008). *Pemrograman Mikroprosesor*. Yogyakarta: Penerbit Graha Ilmu.
- Faisal, L. (2007). *Hacking Windows dan Pengamannya*. Jakarta: Info Komputer.
- Gunawan, F.I. & Sunarman, S.G., (2018). Pengembangan Kelas Virtual Dengan Google Classroom Dalam Keterampilan Pemecahan Masalah (Problem Solving) Topik Vektor Pada Peserta didik SMK Untuk Mendukung Pembelajaran, *In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Etnomatnesia*.
- https://kominform.go.id/content/detail/2227/baru-20-persen-penduduk-indonesia-yang-melek-internet/0/sorotan_media, Tanggal Akses 20 Februari 2022.

- Kusuma, J. W., & Hamidah, H. (2020). Perbandingan hasil belajar matematika dengan penggunaan platform Whatsapp Group dan webinar Zoom dalam pembelajaran jarak jauh pada masa pandemik Covid 19. *JIPMat*, 5(1).
- Miftakh, F., & Samsi, Y. S. (2015). Penggunaan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Kemampuan Menyimak Mahasiswa, *Jurnal ilmiah Solusi*, 6(3), 17-24.
- Oktavian, R., & Aldya, R. F. (2020). Pelaksanaan Pembelajaran Daring Terintegrasi di Era Pendidikan 4.0, *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 20(2), 129–135.
- Pratama, A., Fachrurrazi, S., & Ula, M. (2021). Perancangan Dan Aplikasi Model Sistem Informasi Sekolah. *Sisfo: Jurnal Ilmiah Sistem Informasi*, 5(1).
- Ritza. (2020, April 3). Corona, kelas daring, dan curhat 2 guru untuk orang tua. TIM cnn indonesia. <https://www.cnnindonesia.com/gayahidup/20200330165053-284-488368/corona-kelas-daring-dan-curhat-2-guruuntuk-orang-tua>
- Su'uga, H. S., Ismayati, E., Agung, A. I., & Rijanto, T. (2020). Media E-learning Berbasis Google Classroom Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 9(3), 605-6010.
- Vilmala, B. K. (2019). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Blended Learning Melalui Aplikasi Google Classroom Untuk Peningkatan Kemandirian Belajar Mahasiswa. *Journal of Education Informatic Technology and Science*, 1(2), 145-154.