

Peningkatan Keterampilan Siswa Melalui Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi

Elisabeth Margareta¹, Sesilia Harmi Purba², Aldi Francisco Siahaan³, Desi Sagita Ronauli Sianipar⁴

^{1,2,3,4}Universitas HKBP Nommensen Medan, Indonesia

Email: elisabeth.margareta@uhn.ac.id; sesiliaharmi.purba@student.uhn.ac.id;
aldifrancisco.siahaan@student.uhn.ac.id; desisagitaronauli.sianipar@student.uhn.ac.id

ABSTRAK

Pengabdian kepada masyarakat merupakan salah satu pilar Tri Dharma Perguruan Tinggi yang bertujuan untuk memberikan kontribusi nyata dalam penyelesaian masalah sosial dan meningkatkan kesejahteraan masyarakat berbasis ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni. Dalam konteks pendidikan, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) memberikan dampak signifikan terhadap proses pembelajaran. TIK memungkinkan guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, sekaligus membantu meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Teknologi pendidikan, yang mencakup perangkat keras, perangkat lunak, dan sumber daya online, dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa secara individual. Prinsip dasar dalam pengembangan teknologi pembelajaran mencakup pendekatan sistematis, berorientasi pada siswa, dan penggunaan sumber belajar yang beragam. Media pembelajaran berbasis teknologi, seperti Visme, Nearpod, Padlet, dan Canva, dapat merangsang minat belajar siswa dan meningkatkan motivasi serta prestasi akademik. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi dalam pendidikan sangat penting untuk menciptakan pembelajaran yang lebih efisien dan menarik bagi siswa.

Kata Kunci: Teknologi Informasi dan Komunikasi; Pembelajaran; Media Pembelajaran; Motivasi Belajar; Teknologi Pendidikan

ABSTRACT

Community service is one of the pillars of the Tri Dharma of Higher Education, aimed at making a real contribution to solving social problems and improving community welfare based on science, technology, and arts. In the context of education, the development of information and communication technology (ICT) has a significant impact on the learning process. ICT enables teachers to create more engaging and interactive lessons, while also helping to improve the effectiveness and efficiency of learning. Educational technology, which includes hardware, software, and online resources, can be tailored to meet the individual needs of students. The basic principles in the development of learning technology include a systematic approach, learner-centered orientation, and the use of diverse learning resources. Technology-based learning media, such as Visme, Nearpod, Padlet, and Canva, can stimulate students' interest in learning and enhance motivation and academic performance. Therefore, the utilization of technology in education is crucial in creating more efficient and engaging learning experiences for students

Keyword: Information and Communication Technology; Learning; Learning Media; Learning Motivation; Educational Technology

Corresponding Author:

Elisabeth Margareta,
Universitas HKBP Nommensen,
Jl. Sutomo No.4A, Perintis, Sumatera Utara, Indonesia
Email: elisabeth.margareta@uhn.ac.id



1. PENDAHULUAN

Salah satu pilar Tri Dharma Perguruan Tinggi selain Dharma Pendidikan dan Pengajaran serta Dharma Penelitian adalah Pengabdian kepada Masyarakat. Dalam pelaksanaannya, pengabdian kepada masyarakat tidak terlepas dari dua dharma lainnya dan melibatkan segenap sivitas akademika, termasuk dosen, mahasiswa,

tenaga kependidikan, serta alumni. Pengabdian ini dilandasi oleh berbagai kebijakan nasional, khususnya yang berkaitan dengan Pendidikan Tinggi, dengan tujuan memberikan kontribusi nyata dalam penyelesaian berbagai persoalan masyarakat, serta mendorong peningkatan kesejahteraan melalui pemanfaatan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni. Salah satu ranah yang sangat relevan untuk dijadikan sasaran kegiatan pengabdian adalah sektor pendidikan.

Di era perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat, komputer dan perangkat digital lainnya menjadi penopang utama komunikasi interpersonal di berbagai tingkatan. Kemudahan dalam mengakses informasi telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan, menjadikan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sebagai aspek yang krusial dalam menunjang berbagai aktivitas, termasuk dalam dunia pendidikan. Guru kini dapat menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga mampu mengurangi kejenuhan dan meningkatkan efektivitas proses pembelajaran.

Proses pembelajaran merupakan kegiatan yang terstruktur dan dirancang dengan tujuan membimbing siswa untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan dari lingkungannya. Dalam konteks ini, teknologi menjadi alat pendukung utama untuk mengembangkan kemampuan kognitif, emosional, dan psikomotorik siswa menuju kedewasaan. Kebutuhan global akan pendidikan yang adaptif terhadap teknologi menuntut lembaga pendidikan untuk terus meningkatkan mutu serta menyesuaikan proses pembelajaran dengan pemanfaatan TIK. Teknologi pendidikan baik dalam bentuk perangkat keras, perangkat lunak, maupun sumber daya daring memiliki potensi besar dalam memperluas akses informasi, meningkatkan kolaborasi, serta mendorong pembelajaran yang lebih personal.

Beberapa prinsip dasar dalam pengembangan teknologi pembelajaran antara lain adalah pendekatan sistematis dalam pemecahan masalah, orientasi pada siswa (*learner-centered*), serta penggunaan sumber belajar yang beragam. Media pembelajaran yang berbasis teknologi, seperti *Visme*, *Nearpod*, *Padlet*, dan *Canva*, menawarkan pengalaman belajar yang menarik, mendalam, dan menyenangkan. Teknologi ini mampu merangsang minat, perhatian, serta emosi siswa dalam memahami materi pelajaran, sekaligus membangun keterampilan digital yang penting bagi masa depan mereka.

Dalam konteks ini, kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan di SMK Negeri 1 Bintang Bayu bertujuan untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam memahami materi pelajaran melalui media pembelajaran berbasis teknologi, serta membekali mereka dengan kemampuan digital yang relevan dengan tuntutan zaman. Selain itu, kegiatan ini juga bertujuan untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa melalui pendekatan inovatif, sekaligus memberikan pemahaman akan pentingnya pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan digital. Melalui kegiatan ini, diharapkan tercipta pembelajaran yang lebih efektif, efisien, serta fleksibel yang mampu mengakomodasi keberagaman gaya belajar siswa dan menjadi bekal penting dalam kehidupan akademik maupun profesional mereka di masa mendatang.

2. METODE

A. *Desain Pengabdian*

Pengabdian ini menggunakan desain pengabdian tindakan partisipatif dengan pendekatan kualitatif. Desain ini dipilih karena tujuan pengabdian ini adalah untuk membantu siswa di sekolah SMK Negeri 1 Bintang Bayu dalam meningkatkan keterampilan siswa melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi, sehingga diperlukan partisipasi aktif dari pihak sekolah dan siswa untuk mencapai tujuan tersebut. Pelaksanaan pengabdian ini dilakukan oleh Dosen dan Mahasiswa Universitas HKBP Nommensen Medan. Waktu Pelaksanaan dilakukan pada tanggal 10 Februari 2025.

B. *Langkah Pengabdian*

Langkah - langkah yang dilakukan dalam pengabdian ini adalah sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan
 - a. Berdiskusi dengan dosen pembimbing lapangan terkait rancangan kegiatan yang akan dilakukan dalam kegiatan pengabdian di Sekolah SMK Negeri 1 Bintang Bayu.
 - b. Menjalin komunikasi dan koordinasi dengan pihak Sekolah SMK Negeri 1 Bintang Bayu, serta meminta izin dan dukungan untuk melakukan kegiatan pendampingan.
 - c. Menyusun rencana kegiatan pendampingan yang meliputi sasaran, waktu, dan metode yang akan digunakan.
 - d. Menyiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan untuk kegiatan pendampingan, seperti alat untuk mengambil dokumentasi, alat tulis untuk mencatat kegiatan yang akan dilakukan dan bahan yang berupa skema kegiatan pengabdian.
2. Tahap Implementasi
 - a. Penyusunan Tim pengembang teknologi pembelajaran: Membentuk tim yang terdiri dari guru, tenaga IT, dan pihak terkait untuk merancang serta mengembangkan materi pembelajaran berbasis

- teknologi. Tim ini akan bertugas untuk memilih dan mengadaptasi media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan siswa.
- b. Pemilihan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi: Mengidentifikasi perangkat lunak atau aplikasi yang dapat mendukung proses pembelajaran seperti video pembelajaran, Visme, Nearpod dan Padlet
 - c. Integrasi Teknologi dalam Kelas: Menggunakan aplikasi dan perangkat teknologi dalam setiap kegiatan pembelajaran. Dan dapat melibatkan siswa dalam penggunaan teknologi, seperti proyek berbasis online, tugas menggunakan aplikasi spesifik, dan pembelajaran melalui modul digital.
 - d. Monitoring dan Evaluasi: Melakukan evaluasi berkala terkait penerapan teknologi dalam proses belajar mengajar dan mengumpulkan feedback dari siswa dan guru untuk mengetahui tingkat efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi.
 - e. Pengembangan Infrastruktur Teknologi: Penyediaan perangkat keras yang memadai, seperti laptop, komputer, proyektor, dan koneksi internet yang stabil di setiap kelas dan penyiapan ruang kelas yang dilengkapi dengan fasilitas pendukung.
 - f. Peningkatan Motivasi dan Keterampilan Siswa: Memberikan siswa kesempatan untuk memanfaatkan teknologi untuk mengembangkan keterampilan praktis yang dibutuhkan di dunia industri. Dan mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan berbasis teknologi yang dapat menunjang keahlian mereka, seperti kompetisi teknologi, coding, atau desain grafis.
3. Tahap Penutup

Pada tahap ini, dilakukan evaluasi akhir terhadap kegiatan pendampingan, serta penyusunan laporan hasil kegiatan

C. Subjek

Subjek dalam kegiatan pendampingan ini adalah sekolah SMK Negeri 1 Bintang Bayu yang terdiri dari pihak sekolah yaitu kepala sekolah, wakil kepala sekolah, sekretaris sekolah, para pegawai dan para siswa-siswi di SMK Negeri 1 Bintang Bayu.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Kegiatan

Subjek dalam kegiatan pendampingan ini adalah sekolah SMK Negeri 1 Bintang Bayu yang terdiri dari pihak sekolah yaitu kepala sekolah, wakil kepala sekolah, sekretaris sekolah, para pegawai dan para siswa-siswi di SMK Negeri 1 Bintang Bayu.

Peserta pelaksanaan dalam pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis digital dalam membantu guru dan peserta didik memahami materi pembelajaran ini berjumlah 30 orang peserta didik yang terdiri dari empat kelas yaitu kelas X-TKJ, X-TKR, XII TKJ, dan XII TKR di SMK Negeri 1 Bintang Bayu, Serdang Bedagai. Peserta antusias dalam mengikuti pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis digital ini dari mulai mengikuti pembukaan, mendengarkan materi dan aktif berdiskusi. Pihak sekolah juga meminta agar kegiatan ini dapat dilakukan pada setiap semester, agar guru dan peserta didik mendapatkan banyak informasi terkait media pembelajaran untuk membantu mereka dalam belajar dan mengajar.

Demonstrasi media pembelajaran ini bertujuan untuk memberikan pengalaman dan pembelajaran kepada guru tentang media pembelajaran yang dapat menanamkan pemahaman konsep pembelajaran mata pelajaran semua bidang studi yang masih bersifat abstrak. Melalui PKM ini, meningkatkan pengetahuan guru tentang media pembelajaran sehingga tercapainya tujuan pembelajaran pembelajaran pada jenjang SMK. Guru-guru menyambut antusias terkait pelaksanaan kegiatan ini dan berharap pelaksanaan kegiatan dapat dilakukan secara kontinu untuk membantu meningkatkan kualitas guru-guru yang mengabdikan di daerah. Dengan demikian kegiatan pengabdian ini telah berlangsung dengan baik. Guru-guru SMK dapat memperoleh keterampilan membuat media pembelajaran interaktif melalui pemanfaatan berbagai sumber.

B. Materi Pembahasan

Persiapan awal untuk pelaksanaan kegiatan dimulai dengan melakukan persiapan terkait dengan kegiatan sosialisasi terhadap pelatihan yang akan dilakukan. Beberapa proses diskusi dilakukan antara tim pengabdian dengan pihak sekolah SMK Negeri 1 Bintang Bayu, Serdang Bedagai yang pada akhirnya membuat rencana proses kegiatan yang akan dilakukan. Pelaksanaan kegiatan PKM ini secara umum sesuai dengan target tim pengabdian, mulai dari jumlah peserta, hasil yang diharapkan, dan evaluasi yang berjalan dengan lancar, walaupun ada berbagai hambatan mulai dari mencari waktu yang tepat sampai masalah penggunaan kelas untuk pelaksanaan agar tidak terganggu kegiatan pembelajaran yang sebelumnya telah tersusun, akhirnya semua bisa dipisahkan dengan kerjasama semua pihak sekolah dan yang mendukung terselenggaranya kegiatan ini.

Evaluasi kegiatan PKM ini dilakukan dengan beberapa cara. Evaluasi hasil dilihat dari hasil pengerjaan pembuatan media oleh peserta didik menggunakan konsel masing-masing. Hasil semua penerapan media yang dilakukan oleh peserta didik terlihat sudah baik dan juga peserta didik sudah paham dengan penggunaan fitur-fitur yang terdapat pada media Padlet. Selain itu, secara proses juga dicermati keikutsertaan

para guru dalam mengikuti pelatihan dimana adanya umpan balik dari guru yaitu guru dapat mengajukan pertanyaan seputar media Canva dan Visme tersebut dapat digunakan tidak hanya untuk pembelajaran saja, namun ada beberapa guru sudah melihat-lihat lebih jauh bahwa media canva dapat digunakan untuk mengedit foto, membuat undangan dan lain-lain. Sedangkan para peserta didik yang belum sama sekali mengenali media pembelajaran Padlet.

Di akhir kegiatan Tim menyaring data kebermaknaan kegiatan pada para peserta didik dan guru. Berdasarkan hasil pelatihan yang diajarkan kepada peserta didik dan tenaga pendidik bahwa peserta didik dalam pelatihan media pembelajaran Padlet dapat diikuti serta peserta didik menyukai penerapan media pembelajaran Padlet tersebut pada proses belajar-mengajar. Teknik evaluasi dilakukan dengan cara melihat hasil desain media yang telah dibuat. Pelaksanaan kegiatan PKM ini mendapatkan respon yang positif dari peserta didik dan pihak sekolah. Sejak pertama kali kegiatan ini dibicarakan dengan pihak sekolah, antusiasme sangat terasa. Atas dasar itulah kemudian tim pengabdian mulai melakukan koordinasi dengan pihak sekolah untuk melaksanakan kegiatan pengabdian.

C. Faktor pendukung

Tempat dan waktu yang diberikan oleh pihak sekolah menjadi salah satu aspek pendukung suksesnya kegiatan ini. Selain itu Partisipasi pihak sekolah baik guru maupun peserta didik yang mengikuti kegiatan ini sangat baik dan mendukung penuh kegiatan pengabdian masyarakat dilakukan. Pelaksanaan dan Penyelenggaraan Pengabdian.

D. Faktor penghambat

Faktor penghambatnya adalah pertama keterbatasan waktu yang dimiliki untuk melaksanakan follow up berkelanjutan dan memastikan guru dan peserta didik telah menggunakan Padlet, Canva, dan Visme sebagai media penunjang dalam membuat media pembelajaran. Faktor kedua yaitu jaringan, dikarenakan jaringan internet yang masih sangat kurang.

E. Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SMK Negeri 1 Bintang Bayu, Kabupaten Serdang Bedagai. Kegiatan ini terbukti bahwa tim telah melakukan pemanfaatan media pembelajaran dengan menggunakan teknologi yaitu media Canva, media Padlet, serta media Visme dan melakukan kegiatan Sosialisasi. Pada kegiatan ini, tim menggunakan teknologi seperti *Handphone*, Laptop, serta Proyektor. Kegiatan pelaksanaan kepada masyarakat juga memberikan kami banyak belajar tentang dunia teknologi, bertemu dengan siswa dan mengajar siswa menggunakan media teknologi. Di tahap ini, kami membagi tim, kami melakukan kegiatan sesuai dengan kebutuhan sekolah diantaranya membantu guru dalam bertugas menyambut siswa (piket 3S), pusat administrasi sekolah (dalam surat-menyurat), bertugas piket perpustakaan, mengajar dalam kelas X SMK dan XII SMK.

F. Kegiatan Pelaksanaan PKM di SMK Negeri 1 Bintang Bayu, Serdang Bedagai

Hari/Tanggal	Kegiatan
Rabu, 15 Januari 2025	Melakukan observasi lokasi PKM.
Kamis, 16 Januari 2025	Melakukan tinjauan langsung kepada pihak sekolah untuk melaksanakan kegiatan PKM.
Kamis, 06 Februari 2025	Pengantaran mahasiswa PKM oleh dosen pembimbing lapangan kepada Kepala Sekolah SMK Negeri 1 Bintang Bayu sekolah dan penyambutan oleh pihak Sekolah.
Senin, 10 Februari 2024	<ul style="list-style-type: none"> ● Melaksanakan upacara di lapangan sekolah. ● Menyerahkan surat ijin ke Kepala sekolah serta menyampaikan program kerja mahasiswa kepada kepala sekolah untuk dilakukan di sekolah. ● Memperkenalkan diri di ruang guru dan menyampaikan tujuan mahasiswa di sekolah. ● Melakukan pembagian jadwal roster mengajar. ● Membantu administrasi sekolah (piket guru, menangani siswa terlambat/izin). ● Melaksanakan piket di perpustakaan. ● Memperkenalkan diri dan Melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas X TKJ dan XII TKJ.
Selasa, 11 Februari 2025	<ul style="list-style-type: none"> ● Membantu guru untuk menyambut siswa di gerbang sekolah. ● Melaksanakan APEL Pagi di lapangan. ● Membantu administrasi sekolah (piket guru, menangani siswa terlambat/izin). ● Melaksanakan piket di perpustakaan. ● Melakukan sosialisasi tentang pengenalan media pembelajaran teknologi Canva, serta media pembelajaran Visme kepada guru-guru serta staf pegawai di ruang guru.

Hari/Tanggal	Kegiatan
Rabu, 12 Februari 2025	<ul style="list-style-type: none"> ● Membantu guru piket untuk menyambut siswa di gerbang sekolah. ● Melaksanakan APEL Pagi di Lapangan. ● Membantu administrasi sekolah (piket guru, menangani siswa terlambat/izin). ● Melaksanakan piket di perpustakaan. ● Melaksanakan belajar mengajar di kelas X TKR dan XII TKJ. ● Melaksanakan sosialisasi Peduli Lingkungan.
Kamis, 13 Februari 2025	<ul style="list-style-type: none"> ● Membantu guru piket untuk menyambut siswa di gerbang sekolah. ● Melaksanakan APEL Pagi di Lapangan. ● Melaksanakan Literasi membaca di lapangan. ● Membantu administrasi sekolah (piket guru, menangani siswa terlambat/izin). ● Melaksanakan piket di perpustakaan. ● Melaksanakan belajar mengajar di kelas X TKR, X TKJ dan XII TKJ.
Jumat, 14 Februari 2025	<ul style="list-style-type: none"> ● Membantu guru piket menyambut siswa di gerbang sekolah. ● Melaksanakan APEL Pagi di lapangan. ● Membantu administrasi sekolah (piket guru, menangani siswa terlambat/izin). ● Melaksanakan piket di perpustakaan. ● Melaksanakan belajar mengajar di kelas X TKJ dan XII TKR.
Sabtu, 15 Februari 2025	<ul style="list-style-type: none"> ● Membantu guru piket menyambut siswa di gerbang sekolah. ● Melaksanakan APEL Pagi di Lapangan. ● Membantu administrasi sekolah (piket guru, menangani siswa terlambat/izin). ● Melaksanakan piket di perpustakaan. ● Melaksanakan belajar mengajar di kelas X TKJ, X TKR, dan XII TKR. ● Melaksanakan sosialisasi tentang Pola Hidup Sehat.
Senin, 17 Februari 2025	<ul style="list-style-type: none"> ● Membantu guru piket menyambut siswa di gerbang sekolah. ● Melaksakan upacara bendera di lapangan sekolah. ● Membantu administrasi sekolah (piket guru, menangani siswa terlambat/izin). ● Melaksanakan piket di perpustakaan. ● Melaksanakan belajar mengajar di kelas X TKJ dan XII TKJ. ● Melaksanakan Rapat bersama kepala sekolah dan guru tentang assesment pembelajaran.
Selasa, 18 Februari 2025	<ul style="list-style-type: none"> ● Membantu guru piket menyambut siswa di gerbang sekolah. ● Melaksanakan APEL Pagi di Lapangan. ● Membantu administrasi sekolah (piket guru, menangani siswa terlambat/izin). ● Melaksanakan piket di perpustakaan. ● Melaksanakan belajar mengajar di kelas X TKR.
Rabu, 19 Februari 2025	<ul style="list-style-type: none"> ● Membantu guru piket menyambut siswa di gerbang sekolah. ● Melaksanakan APEL Pagi di Lapangan. ● Membantu administrasi sekolah (piket guru, menangani siswa terlambat/izin). ● Melaksanakan piket di perpustakaan. ● Melaksanakan belajar mengajar di kelas X TKR, X TKJ, dan XII TKJ.
Kamis, 20 Februari 2025	<ul style="list-style-type: none"> ● Membantu guru piket menyambut siswa di gerbang sekolah. ● Melaksanakan APEL Pagi di Lapangan. ● Melaksanakan Literasi membaca di lapangan. ● Membantu administrasi sekolah (piket guru, menangani siswa terlambat/izin). ● Melaksanakan piket di perpustakaan. ● Melaksanakan belajar mengajar di kelas X TKR, X TKJ dan XII TKJ.

Hari/Tanggal	Kegiatan
Jumat, 21 Februari 2025	<ul style="list-style-type: none"> ● Membantu guru piket menyambut siswa di gerbang sekolah. ● Melaksanakan APEL Pagi di Lapangan. ● Membantu administrasi sekolah (piket guru, menangani siswa terlambat/izin). ● Melaksanakan piket di perpustakaan. ● Melaksanakan belajar mengajar di kelas X TKJ, XII TKR. ● Melaksanakan ibadah bagi umat Kristiani.
Sabtu, 22 Februari 2025	<ul style="list-style-type: none"> ● Membantu guru piket menyambut siswa di gerbang sekolah. ● Melaksanakan APEL Pagi di Lapangan. ● Membantu administrasi sekolah (piket guru, menangani siswa terlambat/izin). ● Melaksanakan piket di perpustakaan. ● Melaksanakan belajar mengajar di kelas X TKJ, X TKR, dan XII TKR. ● Melaksanakan sosialisasi tentang Bullying.
Senin, 24 Februari 2025	<ul style="list-style-type: none"> ● Membantu guru piket menyambut siswa di gerbang sekolah. ● Melaksanakan upacara bendera di lapangan sekolah. ● Membantu administrasi sekolah (piket guru, menangani siswa terlambat/izin). ● Melaksanakan piket di perpustakaan. ● Melaksanakan belajar mengajar di kelas X TKJ, dan XII TKJ. ● Melakukan proyek mahasiswa PKM dalam membuat lahan parkir sekolah.
Selasa, 25 Februari 2025	<ul style="list-style-type: none"> ● Membantu guru piket menyambut siswa di gerbang sekolah. ● Melaksanakan APEL Pagi di Lapangan. ● Membantu administrasi sekolah (piket guru, menangani siswa terlambat/izin). ● Melaksanakan piket di perpustakaan. ● Melaksanakan belajar mengajar di kelas X TKR.
Rabu, 26 Februari 2025	<ul style="list-style-type: none"> ● Membantu guru piket menyambut siswa di gerbang sekolah. ● Melaksanakan APEL Pagi di Lapangan. ● Membantu administrasi sekolah (piket guru, menangani siswa terlambat/izin). ● Melaksanakan piket di perpustakaan. ● Melaksanakan sosialisasi tentang Pergaulan Bebas terhadap siswa siswi di kelas XII SMK ● Melaksanakan perpisahan mahasiswa PKM kepada seluruh siswa siswi SMK Bintang Bayu.
Kamis, 27 Februari 2025	<ul style="list-style-type: none"> ● Membantu guru piket menyambut siswa di gerbang sekolah. ● Melaksanakan APEL Pagi di Lapangan. ● Melaksanakan sosialisasi tentang media pembelajaran Padlet kepada guru-guru dan seluruh staff sekolah. ● Melaksanakan sosialisasi tentang media pembelajaran Padlet kepada siswa-siswi dan melakukan simulasi Padlet menggunakan Handphone siswa. ● Dosen pembimbing lapangan melakukan kegiatan perkenalan dan membagikan brosur tentang Universitas HKBP Nommensen kepada seluruh siswa SMK Bintang Bayu. ● Melaksanakan acara perpisahan mahasiswa PKM kepada kepala sekolah, guru-guru serta seluruh staff sekolah. ● Dosen Pembimbing Lapangan membagikan cinderamata kepada kepala sekolah sebagai kenang-kenangan. ● Melakukan penjemputan oleh pihak Dosen Pembimbing Lapangan.

4. SIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Kegunaan media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan (materi pembelajaran), untuk merangsang perhatian, minat, pikiran dan emosi siswa dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Memanfaatkan teknologi sebagai sarana pembelajaran

sudah bukan hal yang aneh lagi, mulai dari teknologi yang paling sederhana hingga teknologi yang paling kompleks.

Teknologi dapat dimanfaatkan untuk merangsang minat belajar siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Pembelajaran dengan menggunakan komputer akan mendatangkan motivasi yang lebih besar karena komputer akan diasosiasikan dengan kesenangan, kreativitas dan permainan. Pembelajaran dengan komputer akan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyerap materi pembelajaran yang autentik dan memperoleh pengetahuan yang lebih luas. Tentunya banyak sekali teknologi yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran, seperti Visme, Nearpod, Padlet, dan Canva. yang membantu siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran dan terdapat banyak permainan yang berbeda-beda. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat melakukan pendampingan secara intens kepada pihak guru mengenai pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi agar terus menarik perhatian peserta didik.

Berdasarkan uraian dalam pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis digital dalam membantu guru dan peserta didik dalam upaya mengembangkan kemampuan guru dan peserta didik dalam membuat media pembelajaran menggunakan Padlet, Canva, dan Visme. Pelatihan ini salah satu upaya untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dan peserta didik untuk dapat menggunakan media Padlet, Canva, dan Visme. dalam menunjang proses belajar dan mengajar

Berdasarkan kegiatan yang telah dilakukan terkait pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis digital dalam membantu guru dan peserta didik diharapkan:

- a) Peserta didik dapat memanfaatkan waktu luang yang mereka miliki untuk melatih diri sendiri dalam menggunakan media Padlet.
- b) Guru dapat menggunakan media Canva, dan Visme serta membuatnya dengan kreatif sebagai penunjang dalam mengajar agar peserta didik tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran.

Demikian laporan pelaksanaan kegiatan pengabdian ini kami buat, dengan harapan untuk mendapat arahan serta bimbingan dari pihak-pihak terkait demi kesempurnaan di masa mendatang.

B. Saran

Dari serangkaian kegiatan PKM yang penulis lakukan, dapat di rangkum beberapa saran baik untuk pemerintah setempat, juga Universitas HKBP Nommensen :

1. Guru-guru harus lebih memperhatikan aktivitas belajar peserta didik setiap pagi sebelum melalui pembelajaran.
2. Menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi di kelas masing- masing.
3. Pemerintah setempat seharusnya menambah tenaga pendidik kejuruan agar lebih efektif lagi dalam proses belajar mengajar.
4. Tenaga pendidik lebih berinovasi dalam proses belajar mengajar agar pembelajaran tersampaikan dengan baik.

REFERENSI

- Desmawati, L., Suminar, T., & Budiartati, E. (2020). Penerapan model pendidikan kecakapan hidup pada program pendidikan kesetaraan di Kota Semarang. *Edukasi*, 12(1).
- Lefudin, M. P. (2014). *Belajar & pembelajaran: Dilengkapi dengan model pembelajaran, strategi pembelajaran, pendekatan pembelajaran, dan metode pembelajaran*. Deepublish.
- Muin, A. (2017). Keterampilan berbasis multimedia interaktif pada pembelajaran seni budaya di sekolah dasar. *Indonesian Journal of Educational Studies*, 20(2).
- Prawiradilaga, D. (2016). *Mozaik teknologi pendidikan*. Kencana.
- Putri, N. P. (2020). Keterampilan Membaca: Teori Ferdinand De Saussure. *Prakerta (Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra dan Pengajaran Bahasa Indonesia)*, 3(1).
- Sari, F. F., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2019). Keefektifan model pembelajaran inquiry dan discovery learning bermuatan karakter terhadap keterampilan proses ilmiah siswa kelas V dalam pembelajaran tematik. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(1), 1–7.
- SS, Y. S. D., & SE, M. M. (2013). Manajemen pembelajaran dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan. *Jurnal Mimbar Bumi Bengawan*, 6(13).
- Syafiril, M. P., & Zen, Z. (2019). *Dasar-dasar ilmu pendidikan*. Prenada Media.
- Zahri, T. N., Yusuf, A. M., & Neviyarni, S. (2017). Hubungan gaya belajar dan keterampilan belajar dengan hasil belajar mahasiswa serta implikasinya dalam pelayanan bimbingan dan konseling di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. 6(1), 18–23.
- Zubaidah, S. (2016). Keterampilan-keterampilan yang diajarkan melalui pembelajaran. *Seminar Nasional Pendidikan dengan Tema "Isu-Isu Strategis Pembelajaran MIPA Abad...*
- Zuhri, M. S. (2019). *Suluk jalan terabas Gus Miek untuk meraih kebahagiaan: Studi terhadap Jemaah Dzikirul Ghofilin Gayungan Surabaya* [Skripsi, UIN Sunan Ampel Surabaya].