

Pemanfaatan Platform Digital untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di SMP Swasta Al-Hidayah Polonia

Zaimah Panjaitan¹, Dicky Nofriansyah², Luthfi Halim³, Annisa Nirmala⁴, Sobirin⁵

^{1,2,3,4} Sistem Informasi, STMIK Triguna Dharma

Email: ¹zaimahp09@gmail.com, ²dickynofriansyah@gmail.com, ³luthfihalim123@gmail.com, ⁴annisanirmala200310@gmail.com, ⁵sobirin.tgd@gmail.com

Abstrak

Teknologi berkembang pesat sehingga menjadi hal yang wajib untuk dikuasai sejak di bangku sekolah. Platform digital telah hadir di setiap perangkat yang bisa diakses oleh siapa saja termasuk siswa Sekolah Menengah Tingkat Pertama (SMP). Permasalahan yang hadir pada saat ini adalah bagaimana platform digital yang telah mudah diakses dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa SMP. Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki efektivitas pemanfaatan platform digital dalam meningkatkan prestasi belajar siswa di SMP Swasta Al-Hidayah Polonia. Melalui pendekatan penelitian tindakan, studi ini melibatkan pengembangan dan implementasi platform digital khusus yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran di sekolah tersebut. Adapun metode yang dilakukan adalah dengan terjun langsung ke sekolah tersebut untuk memberikan arahan bagi siswa dan guru dalam memanfaatkan platform digital dalam kegiatan belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan platform digital secara signifikan berkontribusi terhadap peningkatan prestasi belajar siswa di berbagai mata pelajaran. Temuan ini memberikan dasar bagi pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan berbasis teknologi untuk meningkatkan mutu pendidikan di SMP Swasta Al-Hidayah Polonia serta sekolah-sekolah lainnya.

Kata kunci: platform digital, SMP Al-Hidayah Polonia, pembelajaran, siswa, prestasi belajar.

Abstract

Technology is evolving rapidly, making it imperative to be mastered starting from school. Digital platforms have become ubiquitous on every accessible device, including those used by Junior High School (SMP) students. The current issue revolves around how easily accessible digital platforms can be utilized to enhance the academic performance of SMP students. This research aims to investigate the effectiveness of utilizing digital platforms in improving student academic achievements at SMP Swasta Al-Hidayah Polonia. Through an action research approach, this study involves the development and implementation of a specific digital platform designed to support the learning process at the school. The method involved direct engagement with the school to provide guidance for students and teachers in utilizing digital platforms for learning activities. The research findings indicate that the utilization of digital platforms significantly contributes to improving students' academic performance across various subjects. These findings provide a foundation for the development of more effective, technology-based teaching strategies to enhance the quality of education at SMP Swasta Al-Hidayah Polonia and other schools.

Keywords: digital platform, Al-Hidayah Polonia Middle School, learning, students, learning achievement.

1. PENDAHULUAN

Pada masa era globalisasi teknologi merupakan salah satu sarana yang tidak lepas pada kehidupan sehari-hari untuk melakukan aktivitas. Jadi, dalam masa era globalisasi seperti sekarang ini, setuju atau tidak, mau atau tidak mau, semua kalangan termasuk siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) harus berhubungan dengan teknologi khususnya teknologi informasi (Desi 2020). Oleh karena itu, sebaiknya kalangan pelajar tidak “gagap” terhadap perkembangan teknologi informasi. Banyak hasil penelitian menunjukkan bahwa siapa yang terlambat menguasai informasi, maka terlambat pula memperoleh kesempatan untuk maju dan berprestasi. Begitu juga proses pembelajaran, harus diciptakan dengan model-model yang inovatif, maka pembelajaran berbasis TIK sangatlah berperan untuk peningkatan mutu peserta didik. Komputer kini tengah menjadi salah satu media pembelajaran untuk Siswa/i. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya program-program komputer dalam bentuk CD.

Permasalahan yang terjadi saat ini adalah banyaknya siswa sekolah menengah pertama yang memanfaatkan platform digital untuk bermain dan hiburan (Mu'ah et al. 2020). Hal ini menjadi perhatian khusus bagaimana agar teknologi saat ini tidak hanya dimanfaatkan oleh siswa untuk bermain, tetapi sebaliknya digunakan dalam hal yang lebih bermanfaat sehingga teknologi berperan dalam memberikan kemudahan dalam pembelajaran yang pada akhirnya teknologi dapat mendorong prestasi siswa.

Pembelajaran melalui komputer yang diterapkan pada Siswa/I tentunya dapat menstimulasi kecerdasan mereka, misalnya kecerdasan kognitif mengenai pemahaman konsep bilangan maupun kecerdasan bahasa dan mengasah kemampuan untuk berfikir kritis. Pembelajaran melalui komputer bagi Siswa/I dapat menstimulasi koordinasi mata dengan ketepatan gerak tangan dengan belajar menggunakan mouse. Secara tidak langsung Pembelajaran melalui komputer juga membantu perkembangan motorik halus. Selain dari kegunaan pembelajaran komputer bagi anak ada juga masalah yang dikhawatirkan para orang tua saat ini. Kebanyakan orang tua saat ini merasa salah jika anak mereka bersahabat dengan komputer. Selain itu, berdasarkan penelitian yang pernah dilakukan, hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa-siswa yang mengikuti pembelajaran yang menerapkan self-regulated learning berbasis literasi digital menunjukkan tingkat kecerdasan emosional yang lebih tinggi dibandingkan dengan mereka yang mengikuti pembelajaran konvensional (Azhary, Suhendar, and Nuranti 2021). Literasi digital tidak hanya mencakup keterampilan dalam menggunakan perangkat lunak atau mengoperasikan perangkat digital semata, tetapi juga melibatkan berbagai jenis keterampilan kognitif, sosial, dan emosional yang saling terkait, yang diperlukan oleh individu agar dapat berfungsi secara efektif dalam lingkungan digital. Saat ini, kemampuan yang sangat penting bagi siswa adalah literasi digital, yang menuntut pemahaman mendalam tentang teknologi dan penggunaannya. Beberapa penelitian yang dilakukan terhadap anak dan remaja di Indonesia menunjukkan adanya dampak negatif dari penggunaan media digital dan internet, yang seringkali tidak terawasi dengan baik oleh orang tua. Hal ini dapat berdampak pada penurunan moral dan perilaku anak serta remaja, karena tidak semua konten yang ditemukan di media digital dan internet sesuai untuk dikonsumsi oleh mereka (Dewi et al. 2021).

Selain itu, Teknologi Informasi dan Komunikasi, telah diintegrasikan ke dalam semua tema pembelajaran. Pada tahun 2017, Pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) meluncurkan buku saku yang membahas literasi digital untuk sekolah, yang berjudul "Materi Pendukung Literasi Digital: Gerakan Literasi Nasional". Dalam buku tersebut, literasi digital dijelaskan sebagai kemampuan untuk menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam menemukan, mengevaluasi, memanfaatkan, membuat, dan mengkomunikasikan konten atau informasi dengan kecakapan kognitif dan teknis (Naila, Ridwan, and Haq 2021).

Dalam pengabdian ini dilakukan pendampingan pembelajaran tentang pemanfaatan platform digital khususnya penggunaan Microsoft Power Point untuk mendukung aktivitas pembelajaran. Microsoft Power Point sangat sering digunakan di institusi dan perusahaan tempat bekerja maupun dalam pendidikan, oleh karena itu diangkatlah materi khusus pada pelatihan ini berupa pengantar pemanfaatan teknologi bagi pelajar dan desain materi pembelajaran dengan Microsoft Power Point

2. METODE PELAKSANAAN

Pada pengabdian kepada masyarakat ini, adapun metode yang dilakukan adalah dengan terjun langsung ke sekolah tersebut untuk memberikan arahan bagi siswa dan guru dalam memanfaatkan platform digital dalam kegiatan belajar. Lokasi kegiatan berada di SMP Swasta Al-Hidayah Polonia yang berada di Jl. Starban Gg. Sahabat No. 139, Polonia, Kec. Medan Polonia, Kota Medan Prov. Sumatera Utara.

Mayoritas Siswa/i di SMP Swasta Al-Hidayah Polonia berusia 12-14 tahun dan semua masih aktif bersekolah. Keunggulan yang didapatkan dalam kegiatan pada sekolah ini adalah para siswa menerima dengan baik penjelasan yang disampaikan kepada mereka terkait tentang pemanfaatan teknologi, penggunaan platform digital untuk meningkatkan prestasi belajar, dan penggunaan software Microsoft Powerpoint. Kegiatan ini diharapkan memberikan Informasi tentang pemanfaatan teknologi platform digital dan penggunaan Microsoft Power Point secara baik sehingga menumbuhkan kecerdasan dan prestasi bagi siswa SMP di SMP Swasta Al-Hidayah Polonia, serta diharapkan dapat menambah pengetahuan mereka tentang *Software* Komputer.

Penyelenggaraan kegiatan ini akan dilaksanakan selama 1 bulan yang dimulai dari tanggal 12 Oktober 2023 s/d 04 November 2023. Adapun rincian kegiatan yang dilaksanakan adalah pertama

dimulai dari diadakan riset lokasi SMP Swasta Al-Hidayah, kemudian yang kedua dilanjutkan dengan analisis penggunaan teknologi di sekolah tersebut seperti bagaimana penggunaan teknologi oleh guru dan juga siswa. Hal ini dilakukan agar tidak terjadi kesalahan dalam penyampaian sesuai kapasitas penerima masukan. Tahapan ketiga adalah memberikan pengenalan dan penjelasan kepada siswa bahwa teknologi platform digital sebaiknya digunakan untuk mendukung pembelajaran di sekolah dan penting bagi mereka untuk meraih prestasi ke jenjang berikutnya(SMA/SMK). Kemudian tahapan terakhir adalah pelatihan penggunaan platform digital khususnya Microsoft Power Point dalam satu mata pelajaran tertentu.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian yang dilakukan di sekolah SMP Swasta Al-Hidayah Polonia ini terdiri dari pengenalan dan penjelasan mengenai pentingnya teknologi dan platform digital dalam pembelajaran, kemudian dilanjutkan dengan pembelajaran langsung tentang penggunaan salah satu software yaitu Microsoft Powerpoint dalam pembelajaran di suatu mata pelajaran.

Program pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan dalam bentuk pelatihan. Pelatihan tersebut berupa pemaparan materi kepada Siswa/i SMP Swasta Al-Hidayah yang berada di Jl. Starban Gg.Sahabat Medan Polonia. Materi yang disampaikan diharapkan dapat memberikan peningkatan Pengetahuan dan pemahaman untuk selanjutnya dapat diterapkan oleh Siswa/i SMP Swasta Al-Hidayah Medan dalam Pemahaman Software MS.Power Point.

Microsoft power point merupakan salah satu program berbasis multimedia. Software ini, menyediakan fasilitas dalam bentuk slide-slide yang dapat membantu dalam menyusun suatu presentasi yang efektif, profesional, dan juga mudah. Sehingga memungkinkan para guru sekolah untuk memanfaatkan sebagai media pembelajaran . Pada Power Point juga banyak fitur-fitur yang menarik seperti kemampuan pengolah teks, dapat menyisipkan gambar, audio, animasi, efek yang dapat di atur sesuai selera penggunaannya, sehingga peserta didik akan tertarik pada apa yang ditampilkan pada Power Point. Media pembelajaran koordinat cartesius berbasis power point ini diharapkan bisa membantu guru dalam proses belajar mengajar. Media ini juga diharapkan bisa meningkatkan hasil belajar siswa secara efektif(Hikmah and Maskar 2020).

3.1 Pelatihan Pengantar Pemanfaatan Platform Digital

Pelatihan pemanfaatan platform digital di sekolah menitikberatkan pada pengenalan dan pemahaman mendalam terhadap fitur-fitur utama dari platform tersebut. Peserta pelatihan diajak untuk memahami cara efektif menggunakan berbagai alat dan aplikasi yang tersedia di dalam platform, termasuk bagaimana mengintegrasikan materi pembelajaran ke dalamnya. Selain itu, pelatihan juga membahas strategi penerapan yang relevan dengan konteks pembelajaran di sekolah, seperti penggunaan forum diskusi, tugas daring, dan penilaian online. Selama sesi pelatihan, peserta didorong untuk berkolaborasi dan berbagi ide tentang cara optimal memanfaatkan platform digital dalam mendukung proses pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk memberi mereka kepercayaan diri dan keterampilan praktis yang diperlukan untuk merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran digital yang efektif di lingkungan sekolah.

3.2 Pelatihan Penggunaan Microsoft Power Point

Pelatihan penggunaan Microsoft PowerPoint merupakan sebuah kesempatan bagi peserta untuk mendalami berbagai fitur dan fungsi yang ditawarkan oleh perangkat lunak presentasi ini. Selama pelatihan, peserta akan dipandu melalui langkah-langkah praktis dalam membuat presentasi yang menarik dan informatif. Mereka akan mempelajari bagaimana membuat slide yang efektif dengan menggunakan berbagai jenis layout, menambahkan teks, gambar, grafik, dan elemen multimedia lainnya untuk meningkatkan kejelasan dan daya tarik presentasi. Selain itu, peserta juga akan diajarkan tentang pengaturan tata letak slide, pemilihan tema dan warna yang sesuai, serta teknik animasi dan transisi untuk menyampaikan pesan dengan lebih dinamis. Pelatihan ini juga akan fokus pada strategi penyajian yang efektif, termasuk cara menyusun konten secara logis, menggunakan poin-poin kunci, dan berkomunikasi secara persuasif kepada audiens. Melalui pelatihan ini, peserta diharapkan dapat menguasai Microsoft PowerPoint sebagai alat yang kuat untuk menyampaikan ide dan informasi dengan lebih efektif dalam berbagai konteks profesional dan pendidikan.

1. Pengaturan Tata Letak Slide Yang Efektif dalam Microsoft Power Point

2. Transisi Dan Animasi Menambahkan Transisi antara Slide
3. Menambahkan Animasi pada Objek dalam Slide
4. Penambahan Gambar Pada Microsoft Power Point

3.3 Pemberian Informasi, Diskusi, dan Tanya Jawab

Pemberian informasi adalah suatu pemberitahuan tentang manfaat ilmu komputer, percakapan tersebut dilakukan oleh dua pihak yang menjelaskan informasi dan menerima penjelasan informasi. Maksud mengadakan pemberian informasi antara lain untuk menambah pengetahuan tentang ilmu komputer, agar memotivasi, dan memberi pemahaman kepada siswa/i SMP Swasta Al-Hidayah.

Setelah materi selesai di paparkan, dilanjutkan dengan diskusi berupa tanya jawab antara pemateri dengan peserta didik. Melalui diskusi, tidak hanya saling tanya jawab tetapi pertukaran pikiran, gagasan atau pendapat satu sama lain, dan menghasilkan solusi, serta memecahkan permasalahan.



Gambar 1. Dokumentasi Kegiatan



Gambar 2. Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran

4. KESIMPULAN

Di dalam dunia perkembangan zaman saat ini, banyak sekali hal yg memerlukan komputer maupun Perangkat yang ada di komputer itu sendiri. Yang menjadi keterbatasan untuk mengikuti era saat ini ialah kemampuan seseorang dalam memaha mi tentang suatu perangkat kompuer, pemahaman tersebut terbatas bisa juga disebabkan oleh Tidak adanya ketersediaan tentang ilmu komputer itu sendiri yg tidak memadai dalam setiap orang.

Dari kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan platform digital telah menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa di SMP Swasta Al-Hidayah Polonia. Dengan memanfaatkan teknologi digital, baik siswa maupun guru dapat meningkatkan aksesibilitas dan fleksibilitas pembelajaran, memperkaya konten pembelajaran, serta memfasilitasi interaksi dan kolaborasi dalam proses pembelajaran sehingga siswa tidak saja menggunakan teknologi hanya untuk bermain dan hiburan tetapi juga memanfaatkan teknologi untuk kemajuan pembelajaran di sekolah. Selain itu, pemanfaatan platform digital juga memungkinkan adanya pengukuran dan evaluasi yang lebih terukur terhadap kemajuan belajar siswa. Oleh karena itu, implementasi platform digital di sekolah menjadi suatu langkah yang strategis dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan menciptakan lingkungan belajar yang inovatif serta inklusif bagi siswa di SMP Swasta Al-Hidayah Polonia.

5. SARAN

Pengabdian yang dilakukan pada dasarnya masih jauh dari kata sempurna. Oleh sebab itu, masih banyak kekurangan-kekurangan dalam kegiatan ini yang perlu untuk dievaluasi dan disempurnakan pada pengabdian sejenis berikutnya. Saran yang dapat disampaikan di sini adalah bahwa peneliti dan pengabdi berikutnya dapat melakukan pengabdian dalam bentuk pelatihan penggunaan platform digital lainnya yang lebih interaktif dan kekinian seperti penggunaan software yang lebih canggih atau bahkan tidak hanya software, tapi juga melakukan pembelajaran penggunaan hardware dalam pembelajaran siswa sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhary, Dinya Auliya, Suhendar Suhendar, and Gina Nuranti. 2021. "Pengaruh Self Regulated Learning Berbasis Literasi Digital Terhadap Kecerdasan Emosional Siswa." *Biodik* 7(2): 1–10.
- Desi, Yolanda Presiana. 2020. "Gerakan Literasi Digital Berbasis Sekolah: Implementasi Dan Strategi." *Jurnal Ilmu Komunikasi* 17(1): 51.
- Dewi, Dinie Anggraeni et al. 2021. "Menumbuhkan Karakter Siswa Melalui Pemanfaatan Literasi Digital." *Jurnal Basicedu* 5(6): 5249–57.
- Hikmah, Sofia Nurul, and Sugama Maskar. 2020. "Pemanfaatan Aplikasi Microsoft Powerpoint Pada Siswa Smp Kelas Viii Dalam Pembelajaran Koordinat Kartesius." *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik* 1(1): 15–19.
- Mu'ah, Mu'ah et al. 2020. "Pemanfaatan Aplikasi Digital Dalam Pembelajaran Interaktif Bagi Siswa Sekolah Dasar Di Era New Normal." *Jurnal Pengabdian Masyarakat Manage* 1(2): 122–28.
- Naila, Ishmatun, Muhammad Ridlwan, and Muhammad Amirul Haq. 2021. "Literasi Digital Bagi Guru Dan Siswa Sekolah Dasar: Analisis Konten Dalam Pembelajaran." *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian* 7(2): 166–122.