

Sosialisasi Penggunaan Akun Belajar.Id Dalam Mendukung Penerapan Merdeka Belajar Kurikulum Merdeka SMKN 9 Medan

Hendry^{1,*}, Barany Fachri², Ricky Ramadhan Harahap³

^{1,2,3} Sains dan Teknologi, Sistem Komputer, Universitas Pembangunan Panca Budi

Article history

Received : 11 September 2022

Revised : 28 September 2022

Accepted : 10 Oktober 2022

*Corresponding author

Email : hendry@dosen.pancabudi.ac.id

Abstrak

Program Sekolah Penggerak merupakan penyempurnaan program transformasi sekolah sebelumnya sebagai upaya untuk mewujudkan visi Pendidikan Indonesia yang maju, berdaulat, mandiri, dan berkepribadian melalui terciptanya Profil Pelajar Pancasila. Ada lima intervensi yang akan dilakukan di sekolah penggerak, yaitu :1) Pendampingan konsultatif dan asimetris; 2) Penguatan sumber daya manusia di sekolah; 3) Pembelajaran dengan paradigma baru; 4) Perencanaan Berbasis Data, dan 5) Digitalisasi sekolah. Salah satu intervensi yang dilakukan untuk Sekolah Penggerak adalah Digitalisasi Sekolah. Berdasarkan hasil monitoring dan evaluasi pelaksanaan Program Sekolah Penggerak terdapat kendala dalam melakukan intervensi tersebut, yaitu penggunaan akun belajar yang belum optimal. Tujuan dari kegiatan ini agar semakin banyak warga sekolah yang memanfaatkan akun belajar sebagai pendukung proses pembelajaran sehingga Program Merdeka Belajar untuk pendidikan tuntas berkualitas dapat terwujud.

Kata Kunci: Sosialisasi, Akun Belajar.id, Z Generation, SMKN 9 Medan, Abdimas

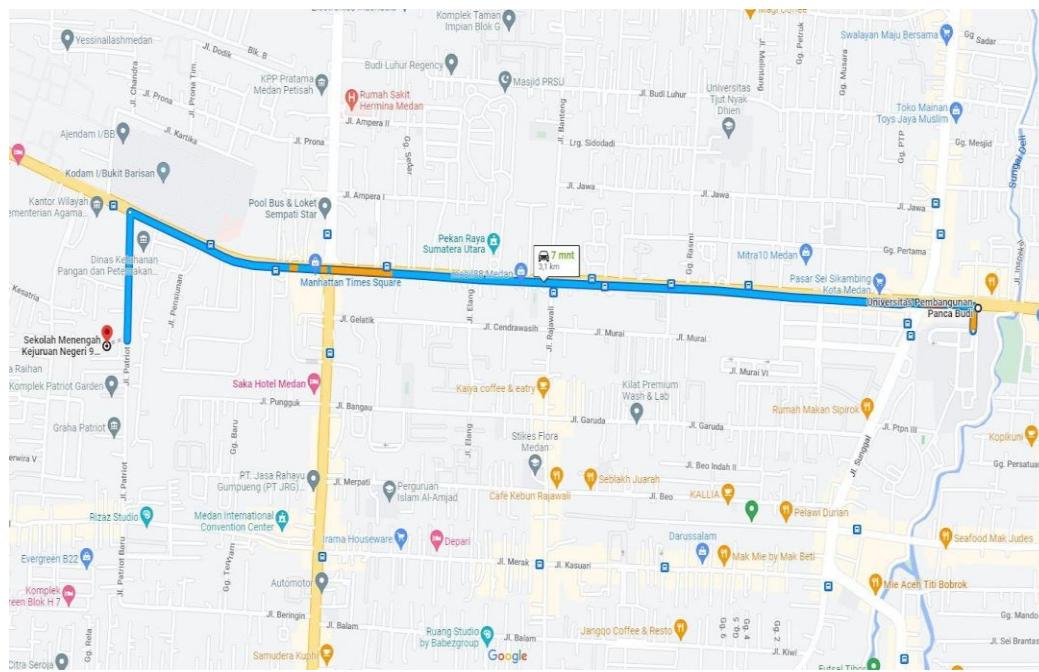
Abstract

The Mobilizing School Program is a refinement of the previous school transformation program as an effort to realize the vision of Indonesian Education that is advanced, sovereign, independent, and has personality through the creation of the Pancasila Student Profile. There are five interventions that will be carried out in driving schools, namely: 1) Consultative and asymmetric assistance; 2) Strengthening human resources in schools; 3) Learning with a new paradigm; 4) Data-Based Planning, and 5) Digitalization of schools. One of the interventions carried out for Mobilizing Schools is School Digitization. Based on the results of monitoring and evaluating the implementation of the Mobilizing School Program, there were obstacles in carrying out these interventions, namely the use of learning accounts that were not optimal. The aim of this activity is so that more and more school members take advantage of learning accounts as a support for the learning process so that the Merdeka Learning Program for quality complete education can be realized.

Keywords: Socialization, Learning.id Account, Z Generation, SMKN 9 Medan, Abdimas

1. PENDAHULUAN

Sosialisasi Penerapan Teknologi Informasi kepada kalangan Z Generation yang berada di SMK Negeri 9 Medan yang beralamat Jl. Patriot No. 20A, Lalang, Kecamatan Medan Sunggal, Kota Medan, Sumatera Utara 20123. Berdasarkan hasil kelapangan dan hasil sosialisasi diperoleh informasi bahwa banyak murid sudah dapat mengerti dan menggunakan Teknologi Informasi tapi masih belum bijak dalam penerapan sehari-hari. Dari permasalahan tersebut sehingga masalah ini menjadi dasar bagi tim untuk melakukan pengabdian ke masyarakat dengan memberikan Sosialisasi Sosialisasi Penerapan Teknologi Informasi Untuk Kalangan Z Generation yaitu siswa-siswi pada SMK Negeri 9 Medan Kecamatan Medan Sunggal, Kota Medan, Sumatera Utara 20123.



Gambar 1. Peta Lokasi

Permasalahan mitra yang didapatkan adalah Banyaknya siswa-siswi belum mengetahui manfaat dari akun belajar.id. serta banyak siswa yang belum mengetahui penggunaan akun belajar.id. Gen Z atau generasi z adalah seluruh generasi yang lahir mulai tahun 1996 hingga 2012. Artinya, Gen z adalah generasi setelah milenial. Jadi, pada tahun 2022 ini, anak-anak yang berusia 9-26 tahun termasuk ke dalam gen z. Namun demikian, sejumlah lembaga seperti badan statistik Kanada, agensi Sparks and Honey, Mccrindle Research Centre mengatakan bahwa gen z adalah generasi yang lahir mulai tahun 1995. Gen z disebut juga dengan iGeneration. Sebutan itu terinspirasi dari nama-nama produk teknologi terkemuka di dunia, yakni Apple. Jadi, iGeneration maksudnya adalah generasi z adalah generasi internet yang memanfaatkan internet dan teknologi untuk menjalani kehidupan.

Generasi z ini memiliki keunggulan mampu melakukan multitasking alias bisa melakukan berbagai kegiatan dalam satu waktu, misalnya menggunakan komputer, memainkan sosial media, dan mendengarkan musik dalam satu waktu yang sama. Hal itu dikarenakan gen z sudah menjumpai teknologi sejak lahir sehingga mampu mengaplikasikan teknologi dengan maksimal.

2. METODE PELAKSANAAN

Untuk membantu tim pengabdian UNPAB dalam mencapai tujuan kegiatan ini maka dilakukan pendekatan kepada pihak – pihak terkait seperti Kepala Sekolah dan Wakil Kepala Sekolah Bidang Kesiswaan SMK Negeri 9 Medan serta guru-guru yang terlibat dalam proses belajar mengajar. Yang nantinya akan dilibatkan sebagai koordinator tim pengabdian adalah Ketua Pengabdian dan Wakil Kepala Sekolah Bidang Kesiswaan pada SMK Negeri 9 Medan Kecamatan Medan Sunggal, Kota Medan, Sumatera Utara 2023. Kegiatan yang dilakukan berupa:

1. Ceramah

Digunakan untuk menyampaikan pengetahuan secara umum tentang Penggunaan Teknologi Informasi

2. Demonstrasi

Digunakan untuk memberikan keterampilan langsung mengenai Teknologi Informasi.

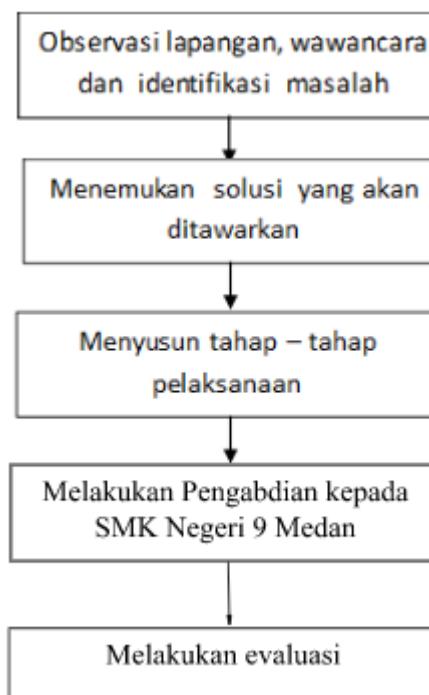
3. Praktikum

Menunjukkan Teknologi Informasi yang pantas digunakan untuk menambah wawasan ditujukan kepada siswa-siswi dengan melibatkan seluruh peserta pelatihan.

4. Tanya Jawab

Digunakan untuk melengkapi hal-hal yang belum terakomodasi oleh kedua metode di atas.

5. Evaluasi dilakukan dengan cara pengamatan langsung kepada peserta sosialisasi.



Gambar 2. Tahapan Pelaksanaan Program

Proses sosialisasi ini dapat terlaksana sesuai jadwal yang telah direncanakan kepada siswa-siswi sebagai kalangan Z Generation dan mencapai tujuan yang diharapkan, maka tim meminta kepada pihak-pihak terkait agar nantinya dapat berpartisipasi dalam kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan selama proses pengabdian berlangsung.

Pada kegiatan observasi lapangan (pengumpulan data) yang dilakukan tim diharapkan partisipasi Kepala Sekolah dan Guru SMK Negeri 9 Medan Kecamatan Medan Sunggal, Kota Medan, Sumatera Utara 20123 untuk memberikan informasi yang lengkap kepada Siswa/Siswi SMK Negeri 9 Medan Kecamatan Medan Sunggal, Kota Medan, Sumatera Utara 20123.

Sebelum dilakukan kegiatan sosialisasi, tim meminta bantuan (partisipasi) dari Kepala Sekolah SMK Negeri 9 Medan Kecamatan Medan Sunggal, Kota Medan, Sumatera Utara 20123 melalui Wakil Kepala Sekolah untuk dapat memberitahukan kepada Guru dan Siswa /Siswi mengenai pelaksanaan pengabdian. Selain itu tim juga meminta bantuan dari Guru untuk dapat diberikan ijin untuk menjadikan jam ngajar beliau sebagai tempat kegiatan dilakukannya sosialisasi.

Pada proses pelaksanaan program pengabdian yang perlu ditinjau ulang kembali adalah kesiapan mitra dan tempat pelaksanaan kegiatan pengabdian serta perlu dievaluasi kembali tindak lanjut dari proses pengabdian sehingga benar-benar dapat dimanfaatkan sebaik mungkin sehingga memberikan manfaat yang berkepanjangan bagi siswa/siswi, guru dan pihak SMK Negeri 9 Medan Kecamatan Medan Sunggal, Kota Medan, Sumatera Utara 20123.

3. HASIL PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan Sosialisasi Teknologi Augmented Reality (AR) terhadap siswa-siswi SMK Negeri 9 Medan Kecamatan Medan Sunggal, Kota Medan, Sumatera Utara 20123 yang menjadi bagian di kalangan Z Generation, dilakukan dengan metode tatap muka pada bulan Februari 2022. Kegiatan sosialisasi dimudahkan dengan adanya kesempatan kami bersosialisasi ke kepala sekolah. Saat kegiatan sosialisasi berlangsung, untuk memudahkan para siswa-siswi dalam memahami apa sebenarnya Teknologi Informasi dijelaskan secara perlahan serta secara langsung dijelaskan tentang perkembangan Teknologi Informasi.

Pada tahapan persiapan tim sepakat menyusun materi untuk kegiatan Sosialisasi menggunakan Slide presentasi dengan bantuan Ms. Office Power Point, yang dijelaskan secara rinci dan sederhana sesuai dengan kebutuhan peserta kegiatan workshop. Materi kegiatan Sosialisasi Teknologi Augmented Reality (AR) Terhadap Kalangan Z Generation SMK Negeri 9 Medan Kecamatan Medan Sunggal, Kota Medan, Sumatera Utara 20123 ini difokuskan agar benar-benar memberikan penyegaran dan menambah pengetahuan bagi siswa pelajar.

Pada saat pelaksanaan kegiatan, situasi dan kondisi Sosialisasi Teknologi Augmented Reality (AR) terhadap Kalangan Z Generation SMK Negeri 9 Medan Kecamatan Medan Sunggal, Kota Medan, Sumatera Utara 20123 sangatlah kondusif, antusias dan memberikan kenyamanan bagi para peserta. Karena pelaksanaan teknis kegiatan dilakukan secara langsung di Aula Sekolah SMK Negeri 9 Medan Kecamatan Medan Sunggal, Kota Medan, Sumatera Utara 20123.

Pada tahapan akhir pelaksanaan kegiatan Sosialisasi Teknologi Augmented Reality (AR) Terhadap Kalangan Z Generation yaitu siswa-siswi SMK Negeri 9 Medan Kecamatan Medan Sunggal, Kota Medan, Sumatera Utara 20123 siswa-siswi sebagai kalangan Z Generation sudah banyak yang paham apa itu Teknologi Informasi. Tapi setelah dijelaskan dengan seksama kalangan Z Generation perlahan bisa memahami Teknologi Informasi tentunya dalam penggunaan dan perkembangan teknologi informasi. Seusai acara kami tim pengabdian program kemitraan masyarakat melaksanakan rapat rumusan akhir bersama untuk menyusun draft awal laporan akhir pengabdian program kemitraan masyarakat sekaligus berpamitan dan berterimakasih kembali atas kerjasama serta kesempatan yang diberikan kepada kami.

Selama kegiatan sosialisasi berlangsung, Tim pengabdian juga berupaya untuk melakukan monitoring terkait dengan proses pelatihan untuk mengetahui secara jelas kelemahan atau kekurangan yang ada. Monitoring ini juga merupakan salah satu bentuk dari penjaminan mutu kegiatan sosialisasi dan sebagai upaya memberikan garansi bagi peserta sosialisasi terhadap fungsionalitas (kebermanfaatan) dari hasil sosialisasi bagi penguatan kompetensi dalam melakukan evaluasi program khususnya dalam meningkatkan pengetahuan siswa-siswi di bidang teknologi informasi.

Setelah penyampaian materi dan pelaksanaan Sosialisasi Teknologi Augmented Reality (AR) terhadap yaitu siswa-siswi SMK Negeri 9 Medan Kecamatan Medan Sunggal, Kota Medan, Sumatera Utara 20123 sebagai kalangan Z Generation, Tim pengabdian berupaya untuk melakukan evaluasi terhadap implementasi dari pelatihan yang diselenggarakan. Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan dari pelaksanaan kegiatan sosialisasi yang dilakukan.

Evaluasi proses ini berupaya untuk mengetahui tingkat partisipasi, respon, dan pemahaman terhadap materi workshop yang disampaikan kepada siswa/siswi SMK Negeri 9 Medan Kecamatan Medan Sunggal, Kota Medan, Sumatera Utara 20123 sebagai kalangan Z Generation. Dari sisi partisipasi, yang ditargetkan mengikuti sosialisasi ini adalah siswa/siswi dalam kenyataannya, hampir semua peserta hadir dan ikut berpartisipasi aktif selama kegiatan sosialisasi berlangsung. Kemudian, respon peserta terhadap kegiatan sosialisasi ini menunjukkan dukungan yang positif dan memandang perlu untuk mengembangkan kegiatan sejenis yang dapat berkesinambungan.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui Sosialisasi Teknologi Augmented Reality (AR) terhadap siswa-siswi SMK Negeri 9 Medan Kecamatan Medan Sunggal, Kota Medan, Sumatera Utara 20123 sebagai kalangan Z Generation ini tidak dilakukan secara parsial, artinya setelah selesai kegiatan, selesai pula seluruh aktivitasnya. Akan tetapi, pasca kegiatan sosialisasi ini, Tim pengabdian akan terus berupaya untuk menindak lanjuti kegiatan yang telah dilaksanakan dengan mengidentifikasi kekurangan atau kelemahan khususnya dari aspek penggunaan

Teknologi Informasi oleh para siswa dan siswi di SMK Negeri 9 Medan Kecamatan Medan Sunggal, Kota Medan, Sumatera Utara 20123.



Gambar 3. Kegiatan Sosialisasi



Gambar 4. Suasana Sosialisasi

4. KESIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui Sosialisasi Teknologi Augmented Reality (AR) terhadap Kalangan Z Generation yaitu siswa-siswi SMK Negeri 9 Medan Kecamatan Medan Sunggal, Kota Medan, Sumatera Utara 20123, telah dapat terlaksana dengan baik. Dari sisi pengelolaan kegiatan, mulai dari persiapan, proses, dan hasil telah sesuai dengan tujuan dan indikator keberhasilan yang telah dirancang. Selain itu, pemahaman peserta terhadap materi-materi sosialisasi yang disampaikan dapat dimengerti langsung dalam penerapan. dapat diambil kesimpulan bahwa: Sosialisasi Teknologi Augmented Reality (AR) terhadap Kalangan Z Generation yaitu siswa-siswi SMK Negeri 9 Medan Kecamatan Medan Sunggal, Kota Medan, Sumatera Utara 20123, ini dikatakan berhasil, dimana mendapat respon yang positif dari siswa-siswi. Sebagian dari siswa/siswi bisa memahami menggunakan penggunaan teknologi informasi dengan bijak dan baik, sebagian lagi kurang memahami penggunaan Teknologi Informasi, karna daya tangkap siswa-siswi berbeda. Secara kesuluruhan diharapkan dengan

dilakukan sosialisasi ini, dapat meningkatkan wawasan siswa/siswi dalam perkembangan dan penerapan teknologi informasi.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis sangat berterima kasih kepada SMKN 9 Medan sebagai mitra binaan dari Universitas Pembangunan Panca Budi yang telah memberi dukungan terhadap pengabdian ini.

REFERENSI

- Aptikom. (2015). Sejarah Aptikom. Retrieved Juni 28, 2021, from <http://aptikom.or.id/web/sejarah>
- Bakrie, U. (2018).Kenali Kecocokan Minat dan Kemampuanmu pada 10 Jurusan Ini!.Retrieved Juni 28, 2021, from <https://www.bakrie.ac.id/news>
- Desmira. (2021). Sosialisasi dan Edukasi Protokol Kesehatan Bagi Masyarakat Desa. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 405-412.
- Ekowati, S. H., & Purbarini, W. T. (2020). Implementasi Kahoot dalam Pembelajaran Bahasa Prancis pada Masa Pandemi Covid-19 di SMK DKI Jakarta. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(4), 723-729.
- Harahap, M. (2018). Revolusi Industri 4. dan Pengaruhnya Terhadap Peran Pendidik di Abad 21 dalam Dunia Pendidikan. In Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial Vol 2(pp. 578-580). Medan: Universitas Negeri Medan.
- Manan, A., & Endang Mugiaستuti, L. S. (2021). Sosialisasi dan Pelatihan Pemanfaatan Biopestisida Miroba Antagonis Campuran untuk Mengendalikan Penyakit Bawang Merah dan Musim Hujan. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 6(1), 33-40.
- Panji, A. (2019). Survei Dicoding: 56% Lulusan TI Kerja di Perusahaan, 44% Kerja Lepas. Retrieved Juni 25, 2021 from <https://kumparan.com/kumparantech/survei-dicoding-56-lulusan-ti-kerja-di-perusahaan-44-kerja-lepas-1r5Oj7nSObQ>
- Susanto, T. D. (2014). Sebuah Kajian Akademik Berdasarkan Dokumen Computing Curricula 2005. Surabaya: Aisindo.
- JURNAL PENGABDIAN PADA MASYARAKAT, 6(4), 2021, pp. 1059-1067 | 1067
- Takada, S., Cuadros-Vargas, E., Impagliazzo, J., Gordon, S., Marshall, L., Topi, H., ... & Waguestack, L. (2020). Toward the visual understanding of computing curricula. *Education and Information Technologies*, 25(5), 4231-4270.
- Wibowo, N. (2016, Mei). Upaya Memperkecil Kesenjangan Kompetensi Lulusan Sekolah menengah Kejuruan dengan Tuntutan Dunia Industri. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 23(1), 45-50.
- Simarmata, J., Chaerul, M., Mukti, R. C., Purba, D. W., Tamrin, A. F., Jamaludin, J., ... & Meganingratna, A. (2020). *Teknologi Informasi: Aplikasi dan Penerapannya*. Yayasan Kita Menulis.
- Hastini, L. Y., Fahmi, R., & Lukito, H. (2020). Apakah Pembelajaran Menggunakan Teknologi dapat Meningkatkan Literasi Manusia pada Generasi Z di Indonesia?. *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, 10(1), 12-28.
- <https://www.sampoernauniversity.ac.id/id/generasi-z/>
- <https://www.brainacademy.id/blog/gen-z>