

PENERAPAN BELAJAR BERBASIS KOMPUTER SEBAGAI PENGENALAN TEKNOLOGI INFORMASI

**Deva Lucky Hardianto^{1*}, Krisna Ramadhana Putra², Shifaa Talia Paramitha³,
Dafit Trianto⁴, Jakaria Mahmud⁵, Depryal Verda Saputra⁶, Putri Anggarini⁷,
Ahmad Bagus Setiyawan⁸, Naufal Rifqi Qeisa⁹, Danu Syahputra^{10*}**

¹⁻¹⁰Fakultas Ilmu Komputer, Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Jl. Raya Puspiptek
No. 46, Kel. Buaran, Kec. Serpong, Kota Tangerang Selatan. Banten 15310, Indonesia
Email: ^{1*}luckyhardiantodeva@gmail.com, ²krisnaputra@gmail.com,
³syifaparamitha35@gmail.com, ⁴triantodafit@gmail.com, ⁵jakariamahmud439@gmail.com,
⁶verdasaputra76@gmail.com, ⁷pucilangrin19@gmail.com, ⁸bagus.setiyawan1.bs@gmail.com,
⁹naufalrifqi68@gmail.com, ¹⁰danusaputra487@gmail.com

(* : coressponding author)

Abstrak– Kemajuan teknologi informasi telah menjadi elemen penting yang memengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Penelitian ini berfokus pada penerapan pembelajaran berbasis komputer di SMPN 26 Tangerang untuk mengatasi kesenjangan keterampilan teknologi dasar siswa, khususnya dalam desain grafis dan pemasaran digital. Dilaksanakan pada 7 November 2024, program ini memperkenalkan Canva sebagai alat desain dan menekankan konsep dasar pemasaran digital. Pendekatan campuran, yang menggabungkan presentasi teori, diskusi interaktif, dan praktik langsung, diterapkan. Evaluasi melalui pre-test dan post-test menunjukkan peningkatan nilai rata-rata siswa sebesar 40%, dengan peningkatan signifikan pada desain grafis (88,9%) dan pemasaran digital (72,7%). Studi ini menyoroti efektivitas integrasi teknologi dalam kerangka pendidikan untuk meningkatkan kompetensi digital yang esensial bagi karier siswa di era digital. Hasilnya menggarisbawahi perlunya upaya berkelanjutan untuk mengurangi kesenjangan digital melalui strategi pendidikan inovatif.

Kata Kunci: Pembelajaran Berbasis Komputer, Canva, Desain Grafis, Pemasaran Digital

Abstract– The advancement of information technology has become a crucial element influencing various life aspects, including education. This study focuses on implementing computer-based learning at SMPN 26 Tangerang to address the gap in students' basic technological skills, particularly in graphic design and digital marketing. Conducted on November 7, 2024, this program introduced Canva as a design tool and emphasized the foundational concepts of digital marketing. A mixed-method approach, combining theoretical presentations, interactive discussions, and hands-on practices, was utilized. Evaluations through pre-tests and post-tests revealed a 40% increase in students' average scores, with significant improvement in graphic design (88.9%) and digital marketing (72.7%). The study highlights the effectiveness of integrating technology into educational frameworks to foster digital competencies essential for students' future careers in the digital era. The results underline the need for continued efforts to reduce the digital divide through innovative educational strategies.

Keywords: Computer-Based Learning, Canva, Graphic Design, Digital Marketing

1. PENDAHULUAN

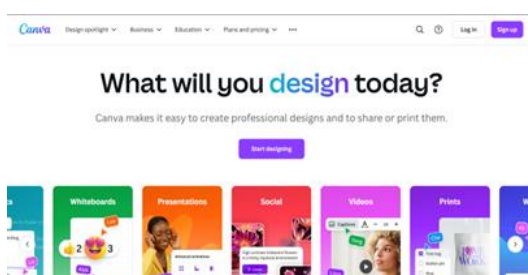
Kemajuan teknologi informasi telah menjadi elemen penting yang memengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Kemampuan dalam mengoperasikan teknologi informasi kini bukan lagi sekadar keahlian tambahan, tetapi kebutuhan utama untuk bersaing di era digital. Pengenalan teknologi informasi sejak dini di tingkat sekolah dapat mempersiapkan siswa menghadapi tantangan dunia kerja dan perkembangan teknologi masa depan.

SMPN 26 Kota Tangerang dihadapkan pada kebutuhan untuk meningkatkan kompetensi siswa dalam penggunaan teknologi. Namun, observasi awal menunjukkan bahwa sebagian besar siswa di sekolah ini masih memiliki keterbatasan pengetahuan dan keterampilan teknologi dasar, terutama di bidang desain grafis dan pemasaran digital. Hal ini menjadi tantangan mengingat keterampilan tersebut sangat relevan dengan kebutuhan dunia modern.

Melalui program Penerapan Belajar Berbasis Komputer, siswa diharapkan tidak hanya memahami dasar-dasar teknologi tetapi juga mengembangkan kreativitas dan keterampilan praktis seperti desain grafis dan pemasaran online. Program ini bertujuan memberikan pendekatan pembelajaran interaktif dan aplikatif, sehingga siswa dapat memanfaatkan teknologi secara efektif untuk pengembangan diri dan karier di masa depan.

Minimnya penguasaan teknologi informasi di kalangan siswa SMPN 26 Kota Tangerang mencerminkan adanya kesenjangan digital yang harus segera diatasi. Dalam era industri 4.0, kompetensi digital seperti desain grafis dan pemasaran digital menjadi kunci utama dalam berbagai sektor, termasuk pendidikan dan ekonomi kreatif. Dengan demikian, penerapan pembelajaran berbasis komputer melalui program ini sangat penting untuk mempercepat adaptasi siswa terhadap teknologi modern. membekali siswa dengan keterampilan yang relevan untuk masa depan. Mengurangi kesenjangan akses teknologi di lingkungan pendidikan menengah.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam menggunakan perangkat lunak desain grafis seperti Canva. Pelatihan ini mendorong siswa untuk menggunakan teknologi sebagai alat produktif, bukan sekedar hiburan. Pengabdian Masyarakat ini juga memperkenalkan ke siswa dan siswi SMPN 26 Tangerang konsep dasar pemasaran digital sebagai persiapan untuk menghadapi era teknologi. Melalui pelatihan ini, diharapkan siswa dan siswi SMPN 26 Tangerang dapat lebih siap dan kompetitif dalam memanfaatkan peluang yang ditawarkan oleh era digital.



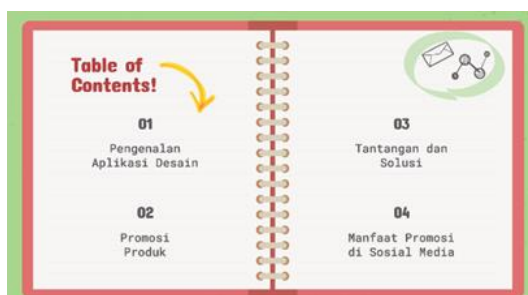
Gambar 1. Aplikasi Canva

2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di SMP Negeri 26 Kota Tangerang, pada tanggal 07 November 2024, pukul 13.30 WIB. Pelaksanaan kegiatan melibatkan 1 dosen pembimbing dan 10 mahasiswa Program Studi Teknik Informatika Universitas Pamulang, dengan Ketua Tim Deva Lucky Hardianto. Kegiatan ini dirancang untuk memberikan pelatihan pembelajaran berbasis komputer menggunakan aplikasi Canva kepada siswa SMPN 26. Tujuan utama kegiatan ini adalah untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa dalam desain grafis serta memperkenalkan konsep dasar pemasaran digital sebagai bekal mereka di era teknologi.

Pemilihan lokasi di SMP Negeri 26 Kota Tangerang didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa dan di sekolah ini belum memiliki pemahaman yang memadai mengenai desain grafis dan pemasaran online. Hal ini diperkuat oleh data yang menunjukkan bahwa meskipun fasilitas laboratorium komputer telah tersedia, penggunaannya masih terbatas pada pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dasar.

Kegiatan ini diawali dengan persiapan yang melibatkan pengumpulan data kebutuhan siswa, identifikasi materi pelatihan, dan koordinasi dengan pihak sekolah. Pelaksanaan pelatihan dirancang dalam beberapa tahap yang melibatkan teori dan praktik langsung. Bisa dilihat materi kegiatan pada gambar 2.



Gambar 2. Materi Kegiatan Untuk Peserta

Tahap pertama adalah penyuluhan tentang pentingnya teknologi informasi di dunia modern. Penyuluhan ini dilakukan melalui presentasi materi dan diskusi interaktif untuk memberikan pemahaman konseptual kepada siswa mengenai peran desain grafis dan pemasaran digital dalam kehidupan sehari-hari. Pada gambar 3, tiga mahasiswa menjelaskan pelatihan Canva menggunakan masing-masing komputer mahasiswa yang telah terinstal aplikasi Canva.



Gambar 3. Perkenalan dan Penyampaian Materi

Tahap kedua dari pengabdian ini adalah pelatihan penggunaan aplikasi Canva sebagai alat untuk membuat konten promosi yang kreatif. Dalam sesi ini, siswa diperkenalkan pada fitur-fitur Canva, seperti cara memilih template, menambahkan elemen desain, dan menyusun visual yang menarik. Pelatihan ini dirancang secara aplikatif sehingga siswa dapat langsung mempraktikkan pembuatan desain grafis, seperti poster edukasi dan poster iklan, dengan bimbingan langsung dari tim fasilitator.

Tahap ketiga melibatkan simulasi pemasaran digital. Siswa diajarkan cara memanfaatkan media sosial untuk mempromosikan karya desain mereka, termasuk strategi dasar pemasaran online. Sesi ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mengelola konten digital secara produktif.

Metode penyampaian presentasi dan diskusi dipilih untuk memberikan landasan teori yang kuat, sedangkan metode praktik langsung digunakan untuk meningkatkan keterampilan teknis siswa. Aplikasi Canva dipilih karena kemudahannya digunakan serta kemampuannya untuk menghasilkan desain grafis berkualitas secara cepat.

Evaluasi pemahaman siswa dilakukan melalui pre-test dan post-test, serta pengamatan selama sesi praktik. Selain itu, hasil karya siswa dinilai untuk mengukur peningkatan keterampilan mereka dalam desain grafis. Pendampingan pasca pelatihan juga disediakan untuk memastikan siswa dapat terus mengembangkan keterampilan mereka secara mandiri.



Gambar 4. Praktek

Pendekatan ini diharapkan mampu memberikan dampak signifikan dalam meningkatkan minat siswa terhadap teknologi informasi serta mempersiapkan mereka menghadapi era digital yang semakin kompetitif.

3. ANALISA DAN PEMBAHASAN

Hasil kegiatan pelaksanaan PKM Penerapan Belajar Berbasis Komputer di SMP Negeri 26 Kota Tangerang telah selesai dilaksanakan sesuai dengan rencana.

Peningkatan pemahaman siswa berdasarkan hasil pre-test dan post-test, terjadi peningkatan rata-rata nilai siswa sebesar 40%. Sebelum pelatihan, mayoritas siswa hanya memahami dasar-dasar penggunaan komputer (rata-rata nilai pre-test: 50). Setelah pelatihan, kemampuan siswa dalam desain grafis menggunakan Canva meningkat signifikan (rata-rata nilai post-test: 90).

Tabel berikut menunjukkan perbandingan hasil pre-test dan post-test:

Kategori	Nilai rata-rata pre-test	Nilai rata-rata post-test	Peningkatan(%)
Desain Grafis	45	85	88.9%
Pemasaran Digital	55	95	72.7%

Selama pelatihan, siswa menghasilkan beberapa karya desain grafis, termasuk poster edukasi, poster iklan, dan template media sosial. Karya-karya ini menunjukkan kemampuan siswa dalam menerapkan prinsip desain grafis yang telah dipelajari. Salah satu karya terbaik adalah poster digital bertema "Pentingnya Teknologi di Era Digital,".

Tingkat keterlibatan siswa selama sesi pelatihan sangat tinggi. Berdasarkan lembar observasi, lebih dari 80% siswa aktif berpartisipasi dalam diskusi dan praktik langsung. Metode pembelajaran interaktif terbukti efektif dalam memotivasi siswa untuk belajar. Bisa dilihat pada gambar 5.



Gambar 5. Diskusi Interaktif

Namun, terdapat beberapa kendala yang perlu diperhatikan. Beberapa siswa mengalami kesulitan dalam mengoperasikan Canva pada tahap awal karena kurangnya pengalaman dengan perangkat lunak desain. Masalah ini dapat diatasi dengan memberikan tutorial singkat sebelum pelatihan dimulai.

Secara keseluruhan, program ini memberikan dampak positif yang signifikan terhadap siswa SMP Negeri 26 Kota Tangerang. Dengan bekal keterampilan yang mereka peroleh, siswa diharapkan mampu memanfaatkan teknologi informasi untuk pengembangan diri dan menghadapi tantangan di era digital. Setelah rangkaian tahapan telah dilaksanakan, TIM PKM berfoto bersama dengan para siswa dan guru pada Gambar 6.



Gambar 6. Foto Bersama Tim PKM dan Siswa

4. KESIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan PKM Penerapan Belajar Berbasis Komputer di SMP Negeri 26 Kota Tangerang berhasil mencapai tujuan utamanya, yaitu meningkatkan keterampilan siswa dalam desain grafis dan pemasaran digital. Berdasarkan hasil evaluasi, terjadi peningkatan signifikan pada pemahaman dan keterampilan siswa, yang ditunjukkan melalui perbandingan nilai pre-test dan post-test.

Siswa tidak hanya mampu menghasilkan karya desain grafis yang kreatif menggunakan Canva, tetapi juga memahami dasar-dasar pemasaran digital yang relevan dengan kebutuhan era modern. Partisipasi aktif selama sesi pelatihan menunjukkan efektivitas pendekatan interaktif dan praktis yang digunakan.

Kesimpulan ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan kreativitas dan keterampilan teknis siswa. Kendala teknis yang muncul selama pelatihan berhasil diatasi dengan pendekatan bimbingan langsung, menunjukkan bahwa dengan dukungan yang tepat, siswa memiliki potensi besar untuk berkembang di bidang teknologi informasi.

Melalui program ini, siswa diharapkan dapat lebih siap menghadapi tantangan era digital dan mampu memanfaatkan teknologi untuk pengembangan diri serta masa depan yang lebih baik.

REFERENCES

- Aka, K. A. (2017). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Sebagai Wujud Inovasi Sumber Belajar di SD. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Di SD, Vol 1*, No. 2a.
- D Rahmawati, H. H. (2023). Penerapan Media Aplikasi Canva: Membuat Poster Teks Anekdote Kelas X SMK Harapan Bersama Kota Tegal, 1-19.
- Editorial, Q. (2023, Februari 19). Pengertian Pemasaran Media Sosial, Manfaat dan Strateginya. Retrieved Oktober 25, 2024, from Qontak: <https://qontak.com/blog/pemasaran-media-sosial/>
- Hardhita, R. (2022). Penerapan Aplikasi Canva pada Pembelajaran SBDP Kelas VI Semester I Materi Membuat Poster. 1134-1140.
- Pemasaran Jasa: Pengertian, Karakteristik dan Strategi. (2021, April 16). Retrieved Oktober 25, 2024, from Deepublish Store: <https://deepublishstore.com/blog/pemasaran-jasa/>
- SHN Ramadhani, A. S. (2023). Penerapan Model Empat Langkah Pada Program Pelatihan Desain Canva Di MT Alfikri. 1-7.
- Triningsih, D. (2021). Penerapan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek. 128-144.
- Winny Purbaratri, N. K. (2024). Peningkatan Daya Saing UMKM Melalui Pelatihan Digital Marketing Berbasis Canva. *Inovasi Gagasan Abdimas dan Kuliah Kerja Nyata, Vol. 1*, No. 2.