

SOSIALISASI PEMBELAJARAN BERBASIS IPTEK PADA BAHASA DAN MATEMATIKA DALAM MENINGKATKAN CURIOSITY SMK AL AZMI SEI DADAP

¹Anim, ²Syahrhani Sirait, ³Sri Rahma Yanti, ⁴Widia Astuti, ⁵Sri Nurleni, ⁶Melysa,
⁷Nur Fadillah, ⁸Rindi Tiarni, ⁹Ade Putri Dista Septia, ¹⁰Afriadi

Program Studi Pendidikan Matematika, Pendidikan Bahasa Inggris, Pendidikan Bahasa dan Sastra
Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Asahan

E-mail: animfaqot30031991@gmail.com¹, syahrhanisirait88@gmail.com², sriahmayanti560@gmail.com³,
widiaastutu091201@gmail.com⁴, snurleni428@gmail.com⁵, Melysa303@gmail.com⁶,
nurfadilah0404@gmail.com⁷, rinditiarni2001@gmail.com⁸, adeputridista2@gmail.com⁹,
afriadikz@gmail.com¹⁰

ABSTRAK

Kurangnya minat belajar siswa di SMK Al Azmi Sei Dadap masih rendah. Maka kami memanfaatkan lingkungan belajar berbasis IPTEK melalui program aplikasi Autograph, Geogebra, Google Classroom, Kahoot dan Quizizz. Karena seiring dengan perkembangan zaman yang semakin maju sehingga telepon genggam menjadi media yang efektif untuk menunjang kinerja guru dalam mengajar. Maka dari pada itu tim KKNT melakukan sosialisasi pada masyarakat dan pihak sekolah pentingnya media pendukung pembelajaran dan hasilnya 80% masyarakat paham dalam mengaplikasikan *google classroom* serta *geogebra*.

Kata Kunci : Aplikasi, Belajar, Media

ABSTRACT

The lack of student interest in learning at SMK Al Azmi Sei Dadap is still low. So we take advantage of the ICT-based learning environment through the Autograph, Geogebra, Google Classroom, Kahoot and Quizizz application programs. Because along with the development of an increasingly advanced era, mobile phones have become an effective medium to support teacher performance in teaching. Therefore, the KKNT team carried out socialization to the community and the school about the importance of learning support media and as a result 80% of the community understood the application of Google Classroom and Geogebra.

Keywords : Application, Learn, Media

1. PENDAHULUAN

Teknologi diartikan sebagai sesuatu proses yang kompleks, dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan, dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari jalan untuk mengatasi permasalahan, melaksanakan, menilai, dan mengelola pemecahan masalah tersebut yang mencakup semua aspek belajar.

Pemahaman teknologi dalam konteks pembelajaran sebagai alat atau sarana yang digunakan untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan kegiatan pembelajaran sehingga para siswa menjadi lebih termotivasi dan kritis dalam menghadapi masalah, yang pada akhirnya peningkatan hasil kegiatan belajar siswa. Teknologi dapat dan benar-benar membantu siswa dalam mengembangkan semua jenis ketrampilan, mulai dari tingkat yang sangat dasar sampai dengan tingkat keterampilan berpikir yang lebih tinggi.

Teknologi informasi dan komunikasi pada awalnya dirancang sebagai alat untuk mengkomunikasikan pesan informasi, bukan untuk tujuan pembelajaran. Dan banyak profesional melihat banyak potensi dalam media ini yang dapat digunakan untuk pendidikan. Berbagai percobaan dan penelitian menunjukkan bahwa media tersebut memiliki potensi yang besar dan dapat digunakan secara luas sebagai alat untuk menyampaikan pesan pembelajaran.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan yang cepat dalam kehidupan manusia. Pekerjaan manual oleh manusia dapat digantikan oleh mesin. Akses cepat dan mudah ke informasi dan komunikasi saat Anda membutuhkannya. Kemajuan teknologi berdampak pada setiap bidang kehidupan, termasuk dunia pendidikan.

Pendidikan di Indonesia saat ini adalah tentang mempersiapkan generasi muda untuk memahami ilmu yang diajarkan, bukan hanya sekedar menghafal informasi. Siswa harus mampu memahami dan menggunakan teknologi dalam proses belajarnya. Pesatnya perkembangan teknologi harus dibarengi dengan kemampuan dan keterampilan pendidik dalam menerapkan model pembelajaran untuk memajukan pengajaran.

Menurut MJ Langeveld (Rubiyanto, 2003:20) Pendidikan adalah kegiatan yang mengarah pada kedewasaan dan kemandirian. Dalam pendidikan, ada perilaku belajar baik oleh siswa maupun guru. Kegiatan belajar mengarah pada pembentukan kebiasaan berupa perilaku yang semakin terampil dan efisien. Kegiatan pembelajaran ini bertujuan untuk mencapai perubahan perilaku yang langgeng dan lebih tinggi.

Dalam kegiatan pembelajaran matematika, minat belajar siswa di SMK Al Azmi masih rendah. Hal ini menyebabkan siswa merasa bosan dalam belajar dan mengajar, tidak memperhatikan pelajaran guru, malas mengerjakan soal-soal praktikum dan pekerjaan rumah, siswa umumnya pasif dan tidak mau bertanya jika ada kesulitan. Salah satu faktor yang membuat siswa bosan dan kurang memahami matematika khususnya pada mata pelajaran seri adalah penyajian mata pelajaran yang kurang menarik dan kurangnya komunikasi yang baik antara guru dan siswa dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu perlu dicarikan solusi yang tepat untuk memecahkan masalah tersebut, salah satu solusinya adalah dengan memanfaatkan lingkungan belajar berbasis TIK melalui program aplikasi Autograph, Geogebra dan Quiz untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa.

Guru menjadi pusat kegiatan belajar mengajar. Karena perannya yang menentukan, guru harus mampu mentransfer ilmunya kepada siswa. Melalui proses belajar mengajar, guru harus mampu mengidentifikasi kesulitan yang dihadapi siswa

Tahapan Implementasi	Uraian	Kegiatan yang Dilakukan
----------------------	--------	-------------------------

dan mencari alternatif pemecahannya. Pada saat yang sama, guru sebagai perencana pengajaran diharapkan dapat merencanakan kegiatan belajar mengajar secara efektif. Salah satu cara agar pembelajaran matematika menarik dan siswa dapat berpartisipasi aktif adalah dengan membuat media pembelajaran.

Media adalah sebuah komponen yang digunakan dalam lingkungan peserta didik sebagai alat bantu untuk merangsang kemampuan peserta didik dalam berlangsungnya kegiatan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran adalah sesuatu hal yang sangat penting dalam proses belajar agar tidak terlalu abstrak dan memiliki banyak variasi. Penggunaan media pembelajaran harus memperhatikan berbagai macam aspek sehingga tujuan pembelajaran menjadi terarah dengan baik. Dalam Pemanfaatan dan penggunaan media pembelajaran dengan baik dan benar karena penggunaan media dalam pembelajaran sangat membantu dalam pembelajaran dan motivasi siswa dalam belajar agar semangat dalam pembelajaran yang interaktif dan tidak monoton sehingga peserta didik tidak cenderung bosan dalam pembelajaran.

Media sangat penting disini untuk menarik minat siswa untuk belajar dan bersemangat terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Perangkat pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran dan pengajaran berbeda-beda, salah satunya adalah pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi, yaitu data yang telah diolah menjadi suatu bentuk yang bermakna dan berguna bagi manusia. Sedangkan komunikasi adalah pemindahan pikiran dari satu orang ke orang lain melalui media. Media berbasis teknologi informasi dan komunikasi meningkatkan minat belajar matematika siswa.

Telepon genggam (HP) atau telepon genggam (handphone) adalah alat komunikasi elektronik yang memiliki fungsi dasar yang sama dengan telepon rumah tradisional, namun dapat dibawa kemana- mana (portable, mobile) dan tidak perlu dihubungkan dengan jaringan telepon. menggunakan kabel. Ponsel telah berkembang dari waktu ke waktu ketika transmisi informasi dari satu pihak ke pihak lain menjadi lebih efisien dan efektif ketika ponsel dapat digunakan sebagai ponsel atau dipindahkan sebagai alat komunikasi. . Salah satu aplikasi yang digunakan sebagai sarana pembelajaran adalah aplikasi autograph, Geogebra, Google Classroom, Kahoot, Zoom meeting dan Quizii. Aplikasi ini membantu dalam proses belajar mengajar. Berdasarkan hal tersebut di atas, penulis ingin melakukan penelitian tentang “Sosialisasi Pembelajaran Bahasa dan Matematika Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Rasa Ingin Tahu di SMK Al Azmi Tanjung Asri”.

2. METODE

Metode dan tahapan dalam penerapan sosialisasi ini, dimulai dari identifikasi kebutuhan masyarakat, perancangan, pembuatan, uji operasi, pendampingan operasional, dan penerapan PKM.

Tahap pertama	Pelatihan	Aplikatif kemahiran berbahasa Indonesia yang baik dan benar
Tahap kedua	Pengenalan media pembelajaran	Pengenalan media pembelajaran berupa aplikasi
Tahap ketiga	Pelatihan	Aplikatif kemahiran dalam menggunakan media pembelajaran berupa aplikasi

Partisipasi dalam pelaksanaan sosialisasi ini Mitra bersedia berpartisipasi aktif dalam proses perencanaan, pelaksanaan, evaluasi dan keberlanjutan.

Untuk proses implementasi, evaluasi dan keberlanjutan, tim KKNT melakukan komitmen lisan dan tertulis secara langsung dalam bentuk *letter of intent* yang ditandatangani untuk bekerja sama, yang dilampirkan pada lampiran pernyataan komitmen mitra untuk melaksanakan kegiatan sosialisasi. Evaluasi kinerja program dilakukan untuk memastikan bahwa guru dan siswa memahami dan menggunakan aplikasi pembelajaran yang disediakan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini adalah memperkenalkan aplikasi-aplikasi yang dapat digunakan di dalam proses pembelajaran bahasa dan matematika. Aplikasi bisa mengatasi permasalahan dalam belajar. Peran teknologi menolong para peserta didik agar dapat belajar melalui aplikasi-aplikasi. Aplikasi tersebut dapat dilakukan di rumah tanpa harus ke sekolah/kampus. Teknologi pada aplikasi juga dapat mengurangi rasa bosan pada peserta didik mengenai pembelajaran.

Penelitian ini membahas aplikasi mengenai kegiatan tambahan pendidikan. Menurut Pradipta Rusia (2017:45) pendidikan merupakan beberapa sistem Komponen yang saling berhubungan satu sama lain. Belajar adalah sebuah kegiatan Guru dan siswa di lingkungan Belajar, meminta komponen pembelajaran, termasuk tujuan pelatihan, materi, guru, peserta siswa, metode, bahan, dan evaluasi. Pembelajaran akan mudah dimengerti jika didukung oleh Bahan ajar (Mustikawati dalam Putra, 2019: 100). Menurut Purvanto, Agus (2016: 23) Pembelajaran tidak hanya berlaku di sekolah, tetapi juga di luar sekolah lingkungan sekolah, pembelajaran berlaku dalam semua kasus.

Jadi, belajar ialah Proses belajar dan mengajar yang terdapat komponen pelatihan untuk mencapai tujuan belajar. Belajar bisa terjadi dimana saja baik disekolah menengah, universitas, serta lingkungan diluar sekolah.

Menurut Pradipta Hendrayudi (2017:45), aplikasi adalah sekumpulan perintah program yang dirancang untuk melakukan suatu tugas tertentu. Jadi aplikasi ini dapat memudahkan pembelajaran.

Aplikasi – aplikasi yang dibuat secara khusus yang berisi materi atau hal yang berkaitan dengan bahasa dan matematika, yaitu:

1. Kahoot

Kahoot adalah salah satu aplikasi yang bisa digunakan untuk mengajar. Aplikasi Kuis Kahoot untuk latihan kemampuan siswa pada pendidikan. Kahoot dapat membuat proses belajar menjadi menyenangkan.

Kahoot bisa belajar bagus Bagaimana cara menggunakan Kahoot? Pertama login ke akun kamu dan klik lalu akan muncul jabatanmu dapat memilih guru atau siswa, klik berdasarkan lokasi dan pilih guru. Latihan dengan menuliskan soal pada lembar yang disediakan Kahoot. Ini diperlukan untuk memulai tes Kami memecahkan masalah ini dengan memiliki jaringan internet dan berbagi kode Kahoot di antara siswa.

2. Autograph

Autograph adalah program khusus yang digunakan untuk mengajar matematika. Perangkat lunak Autograph memiliki kemampuan untuk menghasilkan gambar 2D dan 3D untuk deformasi material, kerucut bagian, vektor, gradien, dan turunan. Perangkat lunak ini memungkinkan pengguna untuk mengamati bagaimana fungsi, grafik, persamaan dan perhitungan bekerja.

Aplikasi Autograph adalah kontribusi Anda untuk mengajar matematika menggunakan teknologi. Model ini (perangkat lunak Autograph) menunjukkan kontribusi peralatan digital dan sumber daya yang berguna seperti:

1. Ini berkontribusi pada kecepatan dan produktivitas kelas dengan mempengaruhi proses kerja dan meningkatkan produktivitas, terutama dengan meningkatkan kecepatan dan efisiensi proses dan meningkatkan akurasi dan presentasi hasil.
2. Bantu siswa memvisualisasikan dan memahami matematika dengan lebih baik dalam kehidupan nyata.
3. Ini meningkatkan keterampilan kerja siswa dengan membantu mereka mengatasi kesulitan menulis dan menggambar serta memperbaiki kesalahan.
4. Pengajaran dengan mengintegrasikan Autograph di sekolah dapat meningkatkan efektivitas dan kualitas mengajar

3. Geogebra

Salah satu program komputer (software) yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran matematika adalah program GeoGebra. GeoGebra dikembangkan oleh Markus Hohenwarter pada tahun 2001. GeoGebra adalah program komputer (software) untuk membelajarkan matematika khususnya geometri dan aljabar (Hohenwarter, 2008).

Menurut Hohenwarter (2008), program GeoGebra sangat bermanfaat bagi guru maupun siswa. Tidak sebagaimana pada penggunaan software komersial yang biasanya hanya bisa dimanfaatkan di sekolah, Geogebra dapat diinstal pada komputer pribadi dan dimanfaatkan kapan dan di manapun oleh siswa. Bagi guru, GeoGebra menawarkan kesempatan yang efektif untuk mengkreasi lingkungan belajar online interaktif yang memungkinkan siswa mengeksplorasi berbagai konsep-konsep matematika.

Menurut Mahmudi (2010) pemanfaatan program GeoGebra memberikan beberapa keuntungan, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Lukisan-lukisan geometri yang biasanya dihasilkan dengan dengan cepat dan teliti dibandingkan dengan menggunakan pensil, penggaris, atau jangka.
2. Adanya fasilitas animasi dan gerakan-gerakan manipulasi (dragging) pada program GeoGebra dapat memberikan pengalaman visual yang lebih jelas kepada siswa dalam memahami konsep geometri.
3. Dapat dimanfaatkan sebagai balikan/evaluasi untuk memastikan bahwa lukisan yang telah dibuat benar.
4. Mempermudah guru/siswa untuk menyelidiki atau menunjukkan sifat-sifat yang berlaku pada suatu objek geometri.

Menurut Hohenwarter & Fuchs (2004), GeoGebra sangat bermanfaat sebagai media pembelajaran matematika dengan beragam aktivitas sebagai berikut:

1. Sebagai media demonstrasi dan visualisasi. Dalam hal ini, dalam pembelajaran yang bersifat tradisional, guru memanfaatkan GeoGebra untuk mendemonstrasikan dan memvisualisasikan konsep-konsep matematika tertentu.
2. Sebagai alat bantu konstruksi
Dalam hal ini GeoGebra digunakan untuk memvisualisasikan konstruksi konsep matematika tertentu, misalnya mengkonstruksi lingkaran dalam maupun lingkaran luar segitiga, atau garis singgung.
3. Sebagai alat bantu proses penemuan. Dalam hal ini GeoGebra digunakan sebagai alat bantu bagi siswa untuk menemukan suatu konsep matematis, misalnya tempat kedudukan titik-titik atau karakteristik grafik parabola.
Sebelum program GeoGebra dapat digunakan pada komputer Anda harus mengunduh aplikasi GeoGebra terlebih dahulu. Aplikasi GeoGebra tersedia di situs <http://www.geogebra.org/>. untuk megunduh file ini silahkan masuk ke situs tersebut kemudian pilih link Installer. Installer GeoGebra juga tersedia dalam beberapa platform berbeda. Pilih installer yang sesuai dengan sistem operasi yang anda gunakan.

4. Google Classroom

Menurut Corbyn (2019), Google Classroom adalah platform pembelajaran campuran yang dikembangkan oleh Google untuk sekolah yang bertujuan untuk membuat, mendistribusikan, dan menetapkan tugas tanpa kertas.

Cara menggunakan Google Classroom

Jika Anda baru menggunakan Google Classroom, Anda harus masuk atau membuat Akun Google terlebih dahulu. Kemudian gunakan Google Search untuk mencari produk Google Classroom. Saat Anda masuk ke akun Google Kelas, Anda akan melihat tiga menu utama: Aliran, Tugas Kelas (Aktivitas Siswa), dan Orang (Orang). Penjelasan dari ketiga menu utama tersebut adalah sebagai berikut.

1. Stream adalah alat kelas Google bagi guru untuk mempresentasikan topik yang mereka ajarkan, mendiskusikan ide, atau mengalirkan tugas, materi, dan kuis.

2. Classwork digunakan guru untuk membuat soal ujian, pretest, kuis, mengunggah materi, dan melakukan refleksi. Materi yang diunggah ke dashboard sekolah bisa dalam format Word, Excel, PowerPoint, pdf atau video.
 3. People menggunakan kode akses yang dapat diakses untuk mengundang siswa dan mengundang guru lain sebagai mitra, cukup undang guru melalui alamat email.
5. Zoom Meeting
- Zoom Meeting adalah perangkat lunak yang memungkinkan pengguna untuk bertemu secara online. Menggunakan teknologi komputasi awan dan sistem keamanan enkripsi TLS 256-bit, Yang terbaik dari semuanya, aplikasi ini dapat diakses melalui iOS, Android, dan situs webnya. Pengguna dapat menggunakannya melalui smartphone atau komputer.

Cara Daftar Akun Zoom Meeting

1. Kunjungi zoom.us, lalu klik tombol sign up atau
2. Unduh aplikasi zoom dari Play Store atau App Store, lalu buka aplikasinya dan ketuk Sign up
3. Isi kolom email dengan email aktifmu, lalu cek email dari zoom di kotak masukmu.
4. Klik “Active Account” hingga kamu kembali diarahkan ke browser untuk membuat password baru. Selamat, akunmu sudah aktif!
5. Jika sudah mempunyai akun, kamu bisa memilih Sign In, lalu memasukkan email dan password yang kamu gunakan untuk mendaftar Zoom Meeting.

Cara Join Zoom Instant Meeting

1. Buka aplikasi atau website zoom
2. Pilih menu ‘Join a Meeting’ atau tap ‘Join’
3. Masukkan Link atau Meeting ID
4. Isi Nama Peserta
5. Klik Join

Cara Membuat Meeting Sendiri di Zoom

1. Buka aplikasi Zoom
2. Login ke akun Zoom (jika belum)
3. Klik menu ‘New Meeting’ untuk memulai meeting saat itu juga, atau
4. Klik menu ‘Schedule’ untuk menjadwalkan meeting untuk lain waktu
5. Undang peserta meeting dengan menyalin Personal Meeting ID yang ada di tab ‘Meeting’, atau
6. Klik ikon yang ada di pojok kiri atas jendela meeting dan salin invite link

Tahapan Hasil Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Sosialisasi

1. Sebelum pelaksanaan kegiatan pengabdian dimulai Dosen pembimbing lapangan memberikan arahan kepada mahasiswa KKNT tentang proses kegiatan pelaksanaan sosialisasi di SMK Al Azmi Sei Dadap.
2. Selanjutnya, sebelum acara pelaksanaan kegiatan dimulai mahasiswa KKNT memberikan semangat kepada siswa yang telah hadir. Pada pelaksanaan di SMK Al Azmi Sei Dadap yang mengangkat topik mengenai aplikasi pembelajaran berbasis teknologi ini ternyata banyak peminat dan antusiasme dari cakupan peserta yang memang menyangkut dengan jurusan yang diambil yaitu Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) yang berhubungan dengan teknologi dalam proses pembelajaran. Hal ini yang menjadi penyebab utama sebab siswa masih sangat minim pengetahuan tentang aplikasi yang sangat membantu dalam pembelajaran sehingga mereka merasa butuh untuk bisa mendapatkan ilmu dari kegiatan yang dilaksanakan. Peserta diikuti oleh siswa dan guru SMK Al Azmi Sei Dadap.



Gambar 1 Peserta Sosialisasi yang Hadir

3. Pada kesempatan kegiatan sosialisasi ini dimulai oleh moderator dan kata sambutan dari perwakilan mahasiswa KKNT mengenai pandangan positif terhadap kegiatan yang dilaksanakan, “hal ini juga sebagai upaya mahasiswa untuk meningkatkan teknologi dalam pembelajaran siswa melalui aplikasi pembelajaran”. Dan berterimakasih telah diberikan kesempatan pada pihak sekolah telah memberikan izin untuk melaksanakan kegiatan sosialisasi.
4. Tahapan selanjutnya yaitu penyampaian kata sambutan oleh bapak kepala sekolah yaitu bapak Hamdan, S.Pd. Beliau menyampaikan terimakasih kepada mahasiswa KKNT yang telah melakukan kegiatan sosialisasi di sekolah dan menyampaikan kepada peserta agar menyimak penyampaian materi agar dapat dilaksanakan dengan baik pada pembelajaran.
5. Tahapan selanjutnya pemberian snack untuk peserta agar tidak merasa bosan saat mengikuti penyampaian materi sosialisasi.
6. Tahapan selanjutnya adalah tahapan penyampaian materi dari narasumber oleh Syahriani Sirait, M.Pd dan Anim, S.Si., M.Pd yang dimoderatori oleh Widia Astuti Mahasiswa KKNT. Sekaligus masuk pada tahapan praktik. Pada tahapan ini seluruh tim pengabdian berperan aktif dalam mendampingi peserta dari pendampingan menggunakan aplikasi. Tim pendampingan yang berperan aktif diantaranya: Sri Rahma Yanti, Ade Putri Dista, Sri Nurleni, Rindi Tiarni, Melysa, Nur Fadillah.



Gambar 2 Penyampaian Materi Sosialisasi

7. Pendampingan oleh tim dalam proses menggunakan aplikasi dalam pembelajaran.



Gambar 3 Praktek Menggunakan Aplikasi

8. Setelah penyampaian materi selesai peserta diajak untuk menjawab pertanyaan dari pemateri dan yang dapat menjawab diberi doorprize. Berikut dokumentasi pemberian doorprize diwakilkan oleh kepala sekolah.

9. Tahapan terakhir foto bersama dengan peserta sosialisasi.



Gambar 4 Foto Bersama Dengan Peserta Sosialisasi

Tabel 4.1 Jadwal Kegiatan Pelaksanaan Sosialisasi

No	Nama Kegiatan	Tanggal				
		27 – 09 – 2022	30 – 09 – 2022	01 – 10 – 2022	03 – 10 – 2022	04 – 10 – 2022
1	Pengantaran Surat					
2	Pengantaran Tata Tertib Acara					

3	Pelaksanaan Kegiatan Sosialisasi					
4	Pengambilan Surat Balasan Sekolah					
5	Testimoni Kepala Sekolah dan Penyerahan Sertifikat					

4. KESIMPULAN

Berdasarkan kegiatan yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa banyaknya aplikasi – aplikasi yang dapat membantu ataupun memudahkan siswa maupun guru dalam proses pembelajaran. Misalnya seperti aplikasi autograph, geogebra, quizi dan classroom.

Setelah dilakukannya sosialisasi 80% siswa serta guru di SMK Al Azmi Sei Dadap telah memahami apa yang telah disampaikan dan mampu mengaplikasikan ilmu yang diberikan seperti menggunakan aplikasi google classroom serta geogebra.

5. SARAN

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka penulis memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Sebelum Memulainya Acara Sebaiknya Pihak Sekolah Untuk Mengkordinasi Terlebih Dahulu Peserta Didik Untuk Bahan Atau Kelengkapan Siswa Dalam Mengikuti Kegiatan Sosialisasi.

2. Bagi Siswa

Kepada siswa diharapkan menggunakan teknologi seperti aplikasi pembelajaran yang telah di perkenalkan dan dipraktekkan untuk digunakan sebagai media pelajaran kedepannya.

3. Bagi Mahasiswa KKNT

Sebagai mahasiswa yang mengadakan sosialisasi untuk lebih baik lagi dari kegiatan yang akan dilakukan selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Nurmalina, Gusman Deddy, dkk. 2021. *SOSIALISASI EFEK PENGGUNAAN SMARTPHONE PADA ANAK USIA DINI*. Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai
- [2] Anim, Sirait Syahriani, dkk. 2021. *WORKSHOP MANAJEMEN REFERENCES MENDELEY PADA MAHASISWA DALAM MENYELESAIKAN TUGAS AKHIR*. FKIP Universitas Asahan

- [3] Syahban Anisa Kirana Dewi Putri, Aprilia Andini, Alamsyah Amira Nisrina Huwaida. 2020. *Teknologi Aplikasi Yang Menunjang Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Era 4.0*.
- [4] Suminar, Dewi. 2019. *Penerapan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Sosiologi*. Jurnal Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP. Vol (2), No 1, Hal 774 – 783
- [5] Awaluddin, Ramadan Fariz, dkk. 2021. *Peran Pengembangan dan Pemanfaatan Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran dalam Meningkatkan Kualitas Mengajar*. Jurnal PETISI (Pendidikan Teknologi Informasi). Vol. 2, No. 2
- [6] Lestari Sudarsri. 2018. *Peran Teknologi Dalam Pendidikan Di Era Globalisasi*. Jurnal Pendidikan Agama Islam. Vol. 2, No. 2
- [7] Maritsa Ana, Salsabila Unik Hanifah, dkk. 2021. *Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan*. Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan. Vol. 18, No. 2, Hal 91 – 100
- [8] Effendi Darwin, Wahidy Achmad. 2019. *Pemanfaatan Teknologi Dalam Proses Pembelajaran Menuju Pembelajaran Abad 21*
- [9] Fitriasari, Putri. *Pemanfaatan Software Geogebra Dalam Pembelajaran Matematika*. E-journal Universitas Islam Negeri Raden Fatah
- [10] Harahap, Fitrah Sari Wahyuni. *Pemanfaatan Media Pembelajaran Autograph Menggunakan Pendekatan Problem Solving Untuk Meningkatkan Kemampuan Metakognisi Siswa SMA*
- [11] Hartono, Tristin. 2022. *Zoom Meeting: Definisi Hingga Cara Menggunakan Aplikasi Zoom*. <https://www.dewaweb.com/blog/zoom-meeting/>. Diakses 11 Oktober 2022
- [12] Riadi, Muchlisin. 2021. *Google Classroom – Pengertian, Fungsi, Karakteristik, dan Cara Penggunaan*. <https://www.kajianpustaka.com/2021/10/google-classroom.html>. Diakses 11 Oktober 2022