

# PENGENALAN LOGO/IKLAN APLIKASI DIGITAL UNTUK PEMBELAJARAN SISWA SEKOLAH DASAR NEGERI 2 MUARA

Suciati Rahayu Widyastuti<sup>1</sup>, Lia Aliawati<sup>2</sup>, Rosi Herawati<sup>3</sup>, Siti Ayu Nadiyah<sup>4</sup>

<sup>1, 2, 3, 4)</sup> Universitas Nahdlatul Ulama Cirebon

[Suciati.rahayu@unucirebon.ac.id](mailto:Suciati.rahayu@unucirebon.ac.id)

## Abstrak

Kegiatan pelatihan pengenalan ikon yang ada di Hand Phone (HP) dan pendampingan literasi digital ini dilakukan dengan melibatkan para tenaga siswa dari SDN 2 Muara. Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman terhadap teknologi berbasis digital dan manfaat dari ikon atau logo. Metode pengabdian yang digunakan adalah metode Service Learning (SL). Dengan Tahap pendampingan proses pembelajaran. Hasil program pengabdian masyarakat melalui pemanfaatan aplikasi digital dalam pembelajaran interaktif bagi siswa Sekolah Dasar di SDN 2 Muara dinilai berhasil menambah wawasan peserta menjadi lebih luas lagi. Melalui pengabdian kepada Siswa siswa SDN 2 MUARA ini telah dilakukan penerapan pengenalan aplikasi yang ada di HP. Pengenalan logo aplikasi untuk kelas VI pada SDN 2 Muara sangat membantu banget di mana sekolah ini belum menerapkan kurikulum Merdeka masih menerapkan kurikulum 2013. Melalui metode ceramah, tanya jawab dan praktik simulasi menggunakan aplikasi langsung kepada siswa tingkat kelas VI dengan dibantu oleh beberapa mahasiswa saat pelaksanaan kegiatan dapat mempercepat pemahaman dan penyampaian materi mengenai kemudahan dalam pembelajaran dan manfaat dalam menggunakan aplikasi.

**Kata kunci:** Logo; Aplikasi Digital; Pembelajaran

## Abstract

*This training activity on recognizing icons on mobile phones (HP) and digital literacy assistance was carried out involving students from SDN 2 Muara. This training aims to increase understanding of digital-based technology and the benefits of icons or logos. The service method used is the Service Learning (SL) method. With the assistance stage of the learning process. The results of the community service program through the use of digital applications in interactive learning for elementary school students at SDN 2 Muara were considered successful in broadening the participants' insight even further. Through service to students at SDN 2 MUARA, an introduction to applications on cellphones has been implemented. The introduction of the application logo for class VI at SDN 2 Muara is very helpful because this school has not yet implemented the Merdeka curriculum, it is still implementing the 2013 curriculum. Through the lecture method, question and answer and simulation practice using the application directly to class VI students with the assistance of several students during implementation. Activities can speed up understanding and delivery of material regarding ease of learning and benefits of using applications.*

**Keyword:** Logo; Digital Application; Learning

## 1. PENDAHULUAN

Salah satu kegiatan utama dalam kegiatan sosialisasi ini adalah dengan memperkenalkan logo Aplikasi digital didalamnya sebagai media pembelajaran. Perkembangan dari siswa mengenai logo aplikasi digital, salah satunya siswa dapat mengetahui Reality yang merupakan kombinasi antara dunia maya (virtual) dan dunia nyata (real) yang dibuat oleh komputer. Obyek virtual dapat berupa teks, animasi, model 3D atau video yang digabungkan dengan lingkungan nyata sehingga pengguna merasakan obyek virtual berada di sekitar lingkungannya. Augmented Reality adalah cara baru, dimana manusia dapat berinteraksi dengan komputer, karena dapat membawa obyek virtual ke lingkungan pengguna, kemudian memberikan 3 pengalaman visualisasi yang nyata. Pada saat ini pendidikan memanfaatkan teknologi aplikasi sebagai sarana untuk memberikan inovasi dalam proses belajar mengajar agar lebih menarik dan interaktif. Salah satunya adalah menggunakan multimedia google sebagai media pembelajaran.

Penggunaan sarana aplikasi ruang guru, google crom, youtube ,tiktok, dan lainnya dapat menampilkan gambaran yang lebih jelas dan interaktif mengenai materi yang disampaikan. Dalam hal ini menfokuskan pada buku buku pelajaran atau yang menampilkan gambar-gambar terkait kegemaran anak seperti olah raga, seni, melukis, nyanyi dan lain sebagainya, sehingga aplikasi media pembelajaran yang dapat memberikan inovasi dan kemudahan dalam proses belajar mengajar.

Kata logo merupakan serapan dari bahasa Yunani kuno, yaitu Logos yang memiliki arti budi, pikiran, akal, dan kata. Selain itu, kata logo diambil dari kata logotype yang pada mulanya digunakan pada tahun 1980 sampai dengan tahun 1984, yang memiliki arti tulisan nama entitas yang secara khusus dibentuk dengan menggunakan teknik lettering atau jenis huruf tertentu yang unik. Pada awalnya logotype dibuat untuk memanfaatkan beberapa elemen tulisan saja. Semakin berkembangnya teknologi, logo dibuat lebih kreatif lagi karena menggabungkan beberapa elemen lainnya, seperti gambar, sketsa, dan yang lainnya. Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa logo itu adalah sebuah tulisan, gambar, atau sketsa yang memiliki makna di dalamnya dan bisa mewakili identitas atau suatu bentuk entitas, seperti perusahaan, daerah, lembaga, organisasi, negara atau produk.

Biasanya, suatu logo terkandung filosofi tertentu guna menciptakan sifat mandiri dan memiliki ciri khas tertentu agar bisa membedakan logo yang satu dengan yang lainnya, baik itu dari segi tampilan, bentuk, hingga warnanya. Suatu logo juga menggambarkan sejauh mana kualitas yang dibuat simbol, seperti memiliki pendekatan terhadap budaya perusahaan, penempatan beberapa posisi penting, atau aspirasi dari perusahaan. Logo juga bisa disebut dengan suatu instrumen yang menggambarkan seluruh nilainya yang dapat mewujudkan citra yang bagus dan bisa dipercaya. Logo yang bagus bisa membuat masyarakat mengingat dan mengenalnya langsung tanpa harus melihat penjelasan lengkap tentang apa yang disimbolkan tersebut.

Manfaat Jenis logo/ikon yang ada di HP saya perkenalkan ke siswa SDN 2 Muara tersebut adalah:

1. Google classroom

Dengan menggunakan google classroom guru bisa membuat kelas maya, mengajak siswa gabung dalam kelas, memberikan informasi terkait proses KBM, memberikan materi ajar yang bisa dipelajari siswa baik berupa file paparan maupun video pembelajaran, memberikan tugas kepada siswa, membuat jadwal pengumpulan tugas dan lain.

2. Youtube

3. Tiktok

Pemanfaatan dan idealisasi, penggunaan aplikasi Tiktok dapat bermanfaat sebagai sarana dalam proses belajar yang interaktif dan menarik. Dengan kemudahan penggunaan dan fungsinya yang beragam. Dan dapat untuk melatih kemampuan siswa dalam bakatnya dalam menciptakan konten yang kreatif, menarik, dan menghibur.

4. Facebook, Instagram, Twiter siswa dan pendidik dapat mengakses berbagai peluang pembelajaran. Media sosial juga memungkinkan pendidik dan siswa untuk berkomunikasi dan berdiskusi dengan mudah

5. Watshapp

memungkinkan siswa untuk bisa membagikan materi melalui status. Siswa bisa membagikan materi pelajaran atau pengetahuan yang lain dengan menggunakan

fitur di WhatsApp, yaitu, WhatsApp Story atau status di WhatsApp. Siswa bisa berbagi foto, video, atau link website menggunakan status.

Fungsi logo untuk pendidikan Untuk memberikan informasi, kontrol, dan pengawasan dan Untuk memberikan motivasi

## **2. METODE**

Metode dalam pelaksanaan ini dilakukan dengan mengadakan pelatihan, pendampingan,. Metode tersebut terprogram dan dilakukan selama 45 hari.

### **a) Perencanaan**

Tahap awal Kegiatan ini adalah dengan menentukan rencana program selama 45 hari. Pada tahap ini penulis melakukan survei untuk mengetahui permasalahan mitra sehingga dapat dicari solusinya. Survei ini dilakukan dengan melakukan wawancara kepada Kepala sekolah maupun perangkat desa terkait untuk mendukung program KKN.

### **b) Pelaksanaan**

Tahap pelaksanaan ini merupakan tahap dilaksanakannya program kegiatan yang telah di rencanakan sebelumnya. Program kegiatannya berupa pelatihan serta pendampingan praktek langsung agar peserta memahami materi pelatihan yang telah disampaikan sebelumnya. Materi disiapkan terlebih dahulu dengan memperhatikan kesesuaian informasi. Pemateri selama pelatihan ini dapat berasal dari luar instansi maupun mahasiswa sendiri.

### **c) Evaluasi**

Tahap evaluasi dilakukan di minggu terakhir terhadap kegiatan program selama 45 hari. Evaluasi dilakukan dengan melihat hasil, dampak adanya pengenalan logo/ikon dan kendala selama program yang telah dijalankan Dari analisis situasi dan proses pembelajaran pada kelas VI SDN 2 MUARA.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengenalkan kepada siswa berbagai aplikasi digital dalam pembelajaran di kelas. Hal ini dilakukan dengan tujuan:

- 1) Mengenalkan logo aplikasi digital ke siswa dengan menggunakan lembaran kertas yang di print. Seperti logo aplikasi google, Youtube, WA, Tiktok, FB dan lainnya.
- 2) Meningkatnya minat, motivasi, interaksi,kepuasan dan pengalaman siswa dalam belajar dengan menerapkan aplikasi aplikasi yang bermanfaat.
- 3) Penarikan kesimpulan melalui hasil kuisioner sebelum dan sesudah penerapan aplikasi sebagai umpan balik dari siswa untuk mengukur keberhasilan aplikasi media pembelajaran interaktif kelas VI SDN 2 Muara dapat menambah referensi media pembelajaran teknologi terkini dengan menerapkannya pada pengenalan mengenai mudahnya dalam Pembelajaran.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian yang berupa Pendampingan dan Pengenalan logo aplikasi ke siswa siswa. Metode Ajar Interaktif dengan Pembelajaran Kelas VI Sekolah Dasar yang di laksanakan hari Senin tanggal 21 Agustus 2023 bertempat di SDN 2 Muara Kota Cirebon.Kegiatan ini berlangsung selama 2 jam yang di mulai pukul 08.00 hingga 10:00 yang di ikuti sebanyak 35 peserta.



Gambar 1.Pengenalan logo/ikon Aplikasi digital dalam pembelajaran

Pengenalan tentang logo aplikasi digital untuk pembelajaran . Pengenalan ini dilakukan untuk membantu peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran sebagai proses untuk belajar. Selanjutnya proses menunjukkan cara menggunakan aplikasi media pembelajaran tersebut. Masing-masing peserta di dampingi menggunakan laptop selama kegiatan berlangsung. Sedangkan Evaluasi dilakukan dengan menjelaskan kegunaan dan manfaat logo aplikasi seperti google, youtube, Tiktok, WA dan yang lainnya itu untuk apa?



Gambar 2. Pendampingan kegunaan google chrome untuk pembelajaran

Hasil pelaksanaan kegiatan berupa:

- 1) Siswa mengerti cara menggunakan aplikasi mana yang bermanfaat dan mana yang gak
- 2) Para siswa memahami penggunaan media pembelajaran itu dapat berfungsi dalam membantu komunikasi yang baik bagi komunikator dan bagi penerima , dan
- 3) Siswa mampu melakukan pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran dari aplikasi google dimana ada yang tidak mengerti untuk mengerjakan tugas dari guru.

Berdasarkan hasil yang di peroleh dari kegiatan ini adalah Antusiasnya Guru dan Siswa Kelas VI SDN 2 Muara saat merespon kegiatan pengabdian yang di lakukan. Harapannya SDN 2 Muara dapat menggunakan media pembelajaran

mengenai tau nya manfaat menggunakan aplikasi yang ada di HP sebagai media ajar inetraktif untuk menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran.

### **Diskusi**

Setelah pelaksanaan pengabdian ini, ada beberapa hal yang dapat dievaluasi agar pada pengabdian selanjutnya dapat ditingkatkan dan diperbaiki yaitu Pengabdian yang bertepatan dengan waktu class meeting menjadikan pelaksanaan lebih leluasa karena tidak mengganggu jam pelajaran, untuk ke depan waktu pelaksanaan yang tepat seperti ini dapat dijadikan waktu pengabdian terutama pengabdian yang melibatkan instansi pendidikan, dan Faktor penghambat dalam pendampingan dan pengenalan Metode Ajar Interaktif Dengan pengenalan logo/ikon aplikasi digital untuk anak SDN 2 Muara yaitu:

- 1) Siswa masih duduk dibangku Sekolah Dasar sehingga proses pengenalan dan pendampingan dan simulasi penggunaan media ajar perlu dilakukan secara berulang-ulang, dan
- 2) Siswa tidak diperbolehkan membawa dan menggunakan media handpone ke Sekolah.
- 3) Ke tidak adanya Infokus buat menampilkan gambar gambar yang ada d leptop buat bisa mereka lihat langsung.

Faktor yang mendukung dalam pendampingan dan pengenalan logo/ikon aplikasi digital untuk anak SDN 2 Muara yaitu:

- 1) Dukungan, ijin dan kesediaan dari kepala sekolah SDN 2 Muara, dalam memfasilitasi kegiatan pengenalan dalam logo aplikasi yang ada di handphone
- 2) Mahasiswa yang terlibat mengerti tentang kegunaan dan manfaat dari aplikasi aplikasi yang mereka ketahui.
- 3) Guru dan Siswa sangat antusias dalam kegiatan pendampingan dan pengenalan metode ajar interaktif yang dilakukan Mahasiswa KKN bisa membantu menjelaskan mengenai manfaatnya dan tidak manfaatnya menggunakan aplikasi aplikasi yang sebenarnya.

#### **4. KESIMPULAN**

Pelaksanaan pengabdian kepada Siswa siswa SDN 2 Muara ini dapat disimpulkan yaitu

- 1) Pelaksanaan kegiatan pada mitra sasaran telah tepat karena dari hasil kuesioner, semua peserta KKN yang terdiri dari 8 Mahasiswa mahir dalam mengenal dan menggunakan aplikasi media pembelajaran.
- 2) Pembelajaran dengan menerapkan manfaat teknologi pengenalan logo/ikon yang ada di Handphone dapat meningkatkan antusias siswa dalam mempelajari tugas tugas atau Hobi mereka dan mempercepat penerimaan materi yang di sampaikan guru, dan
- 3) Aplikasi aplikasi yang bersangkutan dengan pembelajaran kemudian bisa untuk menambah referensi media pembelajaran dan dapat digunakan pada proses pembelajaran di kelas.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Jainal, M. (2018). Perancangan Aplikasi Pembelajaran Tematik Interaktif Untuk Tingkat Sekolah Dasar Menggunakan Ar (Augmented Reality) Pada Platform Android (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Ponorogo).
- Munir, M. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Kompetensi Dasar Register Berbasis Inkuiri Terbimbing. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan* Volume 22 (2), Oktober 2014. Yogyakarta: FT UNY.
- Nugroho, A. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Membatik Teknik Jumputan untuk Siswa Kelas VII di Mts Negeri Godean. Skripsi Fakultas Bahasa dan Seni: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Pujiriyanto, (2012). *Teknologi Pengembangan Media dan Pembelajaran*. Yogyakarta: UNY Press.
- Putra, N. (2015). *Research & Development*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Rahardjo, R. (1984). *Teknologi Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: CV. Rajawali.
- Sani, B. & Kurniasih, I. (2017). *Konsep dan Proses Pembelajaran, Implementasi dan Praktek dalam Kelas*. Jakarta: CV. Solusi Distribusi.
- Sanjaya, W. (2008). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group.

- Sudaryono, Margono, G. & Rahayu, W. (2013). Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. (2003). Metodologi Penelitian Pendidikan. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sukmadinata, N. S. (2013). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sukoco, dkk. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Untuk Peserta Didik Mata Pelajaran mengenai pengenalan aplikasi aplikasi Ringan. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Volume 22 (2), Oktober 2014. Yogyakarta: FT UNY.
- Sumiharsono, R. & Hisbiyatul, H. (2018). Media Pembelajaran; Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik. Jember: CV. Pustaka Abadi.
- Suprihatiningrum, J. (2014). Strategi Pembelajaran. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.