

PELATIHAN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN MENGUNAKAN APLIKASI BORLAND DELPHI7 SMK NEGERI 1 ANGKOLA TIMUR

Oleh:

Hanifah Nur Nasution¹, Sari Wahyuni Rozi Nasution², Rahmad Fauzi³, Ilham Sahdi Lubis⁴,
Ermawitas⁵, Lia Purnama Sari⁶

^{1,2,3,4,5,6}Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

^{1,2,3,4,5,6}Institut Pendidikan Tapanuli Selatan

email:hanifahurnasution@gmail.com

email:sariwahyunirozinasion@gmail.com

email:udauzi@gmail.com

email:ilhamsahdi@gmail.com

email:ermajuwita@gmail.com

email:liapurnamasari@gmail.com

Abstrak

Pengabdian kepada masyarakat dalam rangka memberikan “pengenalan media pembelajaran aplikasi borland delphi 7 “ Di SMK Negeri 1 Angkola Timur. Kami dapat memberikan kesimpulan yang sangat sederhana ini sebagai berikut Bagi kami sebagai mahasiswa, pelaksanaan pembelajaran ini berjalan sesuai dengan yang di harapkan meskipun sekarang masih dalam kondisi pandemi, dalam kegiatan masih terdapat beberapa kendala baik secara teknis maupun di non teknis. Jika di lihat peserta didik SMK Negeri 1 Angkola Timur sangat berpotensi dalam pelajaran ilmu komputer,hal ini di lihat dari besarnya partisipasi peserta didik yang mengikuti pembelajaran yang kami selenggarakan,serta ditunjang oleh jurusan yang ada di sekolah yang mempelajari tentang Rekayasa perangkat lunak

Kata kunci: Media Pembelajaran, Aplikasi, Borland Delphi7

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah pembelajaran pengetahuan keterampilan, dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan, atau penelitian. Pendidikan sering terjadi di bawah bimbingan orang lain, tetapi juga memungkinkan secara otodidak. Etimologi kata pendidikan itu sendiri berasal dari bahasa Latin yaitu *ducare*, berarti “menuntun, mengarahkan, atau memimpin” dan awalan *e*, berarti “keluar”. Jadi, pendidikan berarti kegiatan “menuntun ke luar”. Setiap pengalaman yang memiliki efek formatif pada cara orang berpikir, merasa, atau tindakan dapat dianggap pendidikan. Pendidikan umumnya dibagi menjadi tahap seperti

prasekolah, sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas, dan kemudian perguruan tinggi, universitas atau magang.

Sebuah hak atas pendidikan telah diakui oleh beberapa pemerintah. Pada tingkat global, Pasal 13 Kovenan Internasional tentang Hak Ekonomi, Sosial dan Budaya mengakui hak setiap orang atas pendidikan. Meskipun pendidikan adalah wajib di sebagian besar tempat sampai usia tertentu, bentuk pendidikan dengan hadir di sekolah sering tidak dilakukan, dan sebagian kecil orang tua memilih untuk pendidikan home-schooling, e-learning atau yang serupa untuk anak-anak mereka.

Pendidikan tidak akan pernah perjalan jika didalamnya tidak ada kegiatan belajar

mengajar. Menurut Azhar Arsyad belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses yang itu terjadi karena adanya interaksi antara seorang dengan lingkungannya.

Sesuai dengan Tri Dharma perguruan tinggi yang ketiga yaitu pengabdian kepada masyarakat, maka tanggung jawab seorang mahasiswa setelah menyelesaikan tugas belajar di kampus adalah mentransfer, mentransformasikan, dan mengaplikasikan ilmu pengetahuan dari dalam kampus kepada masyarakat. PKM merupakan sarana bagi mahasiswa untuk berperan sebagai mediator dan inovator dalam proses belajar mengajar di sekolah.

Karna pendidikan adalah suatu bimbingan terencana pendidik untuk merubah peserta didik baik dari segi kognitif, afektif, maupun psikomotorik melalui kegiatan mengajar yang dijalani secara sempurna agar dapat mengembangkan keterampilan yang di miliki peserta didik.

Metode yang digunakan di SMK Negeri 1 Angkola Timur masih sama dari tahun ke tahun sehingga tidak ada peningkatan dalam metode pembelajaran dan ilmu yang didapatkan siswa pun tetap itu saja. Untuk itu sejalan dengan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi pada proses belajar mengajar, peserta didik mampu mendapatkan pengalaman baru melalui media pembelajaran interaktif yaitu menggunakan Aplikasi Program Delphi 7. Media pembelajaran ini diperlukan agar siswa mengerti dan tahu cara mengoperasikan sebuah program yang ada pada delphi 7.

Menurut (hikmah, 2012) bahwa Borland Delphi adalah perangkat pemrograman aplikasi visual. Bahasa Pemrograman yang di pakai adalah Bahasa Pemrograman Pascal atau menggunakan istilah lain di anggap Bahasa pemrograman delphi.

Program delphi 7 merupakan salah satu perangkat lunak untuk membuat merancang program aplikasi yang

berpenampilan seperti aplikasi lainnya yang berbasis windows. Kemampuan Borland Delphi secara umum adalah menyediakan anda komponen-komponen yang dapat membuat aplikasi yang sesuai dengan tampilan tertentu. Dan dengan di perkuat Bahasa Pemrograman yang handal yaitu Objek Pascal yang sangat terkenal. Borland Delphi 7 Memiliki menyediakan fasilitas object yang sangat kuat dan lengkap dan mudah untuk di pahami dan di praktikan.

Dengan berdasarkan latar belakang tersebut dilakukan kegiatan PKM untuk mengajar siswa di SMK Negeri 1 Angkola Timur dengan Materi yang dibawakan yaitu "Pengenalan Media Pembelajaran dengan aplikasi Borland Delphi 7 "

2. METODE PELAKSANA

Pendekatan belajar merupakan salah satu metode untuk memberikan para siswa semangat dan motivasi secara mendalam. Dalam pendekatan ini kami dapat dengan semangat dan motivasi secara inspirasi kepada peserta didik serta semangat agar memiliki rasa ingin yang kuat untuk menuntut ilmu lebih dalam lagi. Adapun metode pendekatan terbagi menjadi dua yaitu :

1. Pendekatan pembelajaran yang berorientasi terhadap siswa, dimana pada pendekatan jenis ini kami melakukan pendekatan dalam memberikan kesempatan kepada siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran.
2. Pendekatan pembelajaran yang berorientasi atau berpusat pada guru, dimana pendekatan jenis ini guru menjadi subjek utama dalam proses pembelajaran.

Fungsi pendekatan bagi suatu pembelajaran adalah :

- a. Sebagai pedoman umum dalam Menyusun Langkah-langkah metode pembelajaran yang akan di gunakan
- b. Memberikan garis-garis runjukan untuk rancangan pembelajaran

- c. Menilai hasil pembelajaran yang telah dicapai
- d. Menilai hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan.

2.1 Metode Partisipasi Mitra

Dalam program pengabdian kepada masyarakat ini, Siswa diharapkan berpartisipasi dengan kegiatan Pembelajaran yang kami bawa dan yang kami laksanakan ini. Hal ini dikarenakan siswa adalah Pihak yang sangat berperan penting dan merupakan target pertama dalam mensukseskan Program dan kegiatan yang dilaksanakan di lingkungan tersebut. Sehingga pelaksanaan dan proses Pembelajaran yang kami laksanakan berjalan dengan sesuai yang direncanakan. Selain itu, kami memiliki komitmen untuk meningkatkan kualitas dan kemampuan sumber daya peserta didik pada sekolah mitra yang di tuju.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tri Dharma perguruan tinggi merupakan salah satu visi dari misi seluruh perguruan tinggi yang ada di Indonesia dan merupakan pencapaian yang harus di topan penuh oleh seluruh mahasiswa guna melahirkan orang-orang yang memiliki semangat juang yang tinggi, diri yang di selimuti pemikiran-pemikiran yang kritis, kreatif. Mandiri, serta inovasi.

Sebagai bentuk perwujudan Tri Dharma Perguruan tinggi, yaitu Pengabdian kepada Masyarakat, Institut Pendidikan Tapanuli Selatan Mengirimkan para Mahasiswa untuk belajar dan bekerja mengabdikan kepada masyarakat dalam program pengabdian kepada masyarakat (PKM). Salah satu tempat tujuan kami untuk melaksanakan PKM adalah SMK Negeri 1 Angkola Timur.

Dengan Jarak yang cukup jauh untuk menuju ke sekolah yang dituju, kami tetap semangat untuk dapat mengajar di SMK Negeri 1 Angkola Timur. Kami sebagai mahasiswa-mahasiswa Jurusan Pendidikan

Vokasional Informatika mengajarkan Pengenalan Media Pembelajaran yaitu Program Delphi 7 , menjelaskan , Memaparkan dan Mempraktekan dan Memudahkan siswa dalam pengguna Komputer dan bisa memahami pentingnya sebuah rancangan program.

Program mengajar yang kami adakan sebagai Mahasiswa Institut Pendidikan Tapanuli Selatan mendapat respon yang positif dari berbagai pihak yang terlibat seperti Kepala sekolah, Guru-guru pengajar dan serta peserta didik yang telah hadir di tempat itu sendiri, melainkan kami sendiri sebagai mahasiswa mendapatkan pelajaran-pelajaran berharga serta lebih mengetahui dan menguasai pembuatan sebuah bahasa pemrograman delphi ini setelah kami sudah melaksanakan program PKM ini .

Melalui program ini, kami sebagai mahasiswa berharap dapat memberikan sumbangasi dalam bidang pendidikan demi kemajuan dan menambah pengetahuan menguasai ilmu yang ada pada computer ini. Selain itu program ini dapat memberikan ilmu yang baru untuk kami dengan bentuk kepedulian terhadap masyarakat. Kami sebagai mahasiswa bisa menciptakan sebuah pengabdian yang mampu menciptakan sejuta manfaat untuk masyarakat.

4. KESIMPULAN

Kesimpulan laporan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam rangka memberikan “pengenalan media pembelajaran aplikasi borland delphi 7 “ Di SMK Negeri 1 Angkola Timur. Kami dapat memberikan kesimpulan yang sangat sederhana ini sebagai berikut :

Bagi kami sebagai mahasiswa, pelaksanaan pembelajaran ini berjalan sesuai dengan yang di harapkan meskipun sekarang masih dalam kondisi pandemi, dalam kegiatan masih terdapat beberapa kendala baik secara teknis maupun di non teknis.

Jika di lihat peserta didik SMK Negeri 1 Angkola Timur sangat berpotensi dalam pelajaran ilmu komputer,hal ini di lihat dari besarnya partisipasi peserta didik yang mengikuti pembelajaran yang kami selenggarakan,serta ditunjang oleh jurusan

yang ada di sekolah yang mempelajari tentang Rekayasa perangkat lunak.

5. REFERENSI

Adam. Steffi dan Muhammad Taufik Syastra. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam. Dalam Is Journal, Volume 3 No.2 : 79

Andika Dian Nugraha, 2009, 'Aplikasi borland delphi 7.0 dan microsoft sql server

Anonim 2011, Mengisi string grid dengan data dari database [Internet], diakses tanggal 28 february2012,
<http://www.oz.orgfree.com/2011/11/mengisistring-grid-dengan-data-dari-tabel-pada-delphi>>.

Anonim 2012, Kode Enter ASCII Delphi [Internet], diakses tanggal 4 maret 2012,
<<http://www.delphi.pages.com/forum/showthread.php?t=87387>>.

Bunafit Nugroho 2009, Membuat sistem informasi penjualan retail mini market

Indra Riyana Rahadjeng, Ritapuspita Sari. 2018. *Analisis Jaringan Local Area Network (LAN) Pada PT. Mustika Ratu Tbk Jakarta Timur. Volume 5 Nomor 1 Tahun 2018.*

Kuswanto, Radiansah. 2018. *Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI.*

Mahmud. Nunu. (2012). *Media Pembelajaran (Kajian terhadap langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya Dalam Pembelajaran). Dalam Jurnal Pemikiran Islam ;Vol. 37, No. 1:27.*

Noor, Juliansyah. 2016. *Metodologi Penelitian. Jakarta:Prenamedia Group*

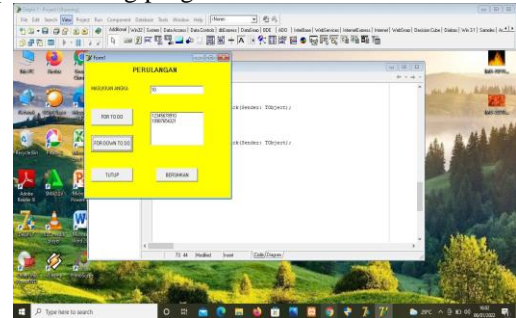
Permendikbud No. 104 Tahun 2014 tentang Penilaian Hasil Belajar

Purwono. Joni,dkk. (2014). *Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan.*

Dalam *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran. Vol. 2, No.2 : 27*

6. DOKUMENTASI KEGIATAN

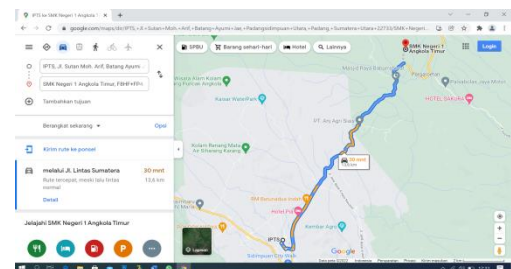
Adapun dokumentasi pada kegiatan ini tampilan running program



Gambar 1 tampilan running program



Gambar 2 Denah Sekolah



Gambar 3. Google Map Kearah SMK Angkola Timur



Gambar 4. Diskusi dengan kepala sekolah