

---

## SOSIALISASI MEDIA PEMBELAJARAN SMART APPS PADA MATAKULIAH JARINGAN KOMPUTER DASAR DI INSTITUT PENDIDIKAN TAPANULI SELATAN

Hanifah Nur Nasution<sup>1</sup>, Thofik Hidayat<sup>2</sup>, Sari Wahyuni Rozi Nasution<sup>3</sup>, Nindita Suherman Lubis<sup>4</sup>, Erbina Qoriyah<sup>5</sup>

<sup>1,3,4,5</sup>Institut Pendidikan Tapanuli Selatan, <sup>2</sup>Universitas Muhammadiyah Tapanuli Selatan

[hanifahnurnasution@gmail.com](mailto:hanifahnurnasution@gmail.com)<sup>1</sup>, [thofikhidayat88@gmail.com](mailto:thofikhidayat88@gmail.com)<sup>2</sup>,  
[sariwahyunirozinasution@gmail.com](mailto:sariwahyunirozinasution@gmail.com)<sup>3</sup>, [ninditasuherman3@gmail.com](mailto:ninditasuherman3@gmail.com)<sup>4</sup>,  
[qoriyaherbina@gmail.com](mailto:qoriyaherbina@gmail.com)<sup>5</sup>

---

**ABSTRACT;** *are made in two languages, English and Bahasa Indonesia. Abstract more about background, purpose, up to, the results of research, and main research. Abstract contains up to 250 words, single write spaces with italics (Italics) for English abstracts. Below the abstract are listed keywords consisting of six words, where the first word is again the forward. Abstract in Indonesian can be a translation of an English translation. Tiff editor for abstract syncing for reasons of abstract content.*

**Keywords:** *Learning Media, Smart Apps, Basic Computer Networks.*

**ABSTRAK;** Penelitian ini bertujuan untuk mensosialisasikan penggunaan media pembelajaran berbasis Smart Apps pada mata kuliah Jaringan Komputer Dasar di Institut Pendidikan Tapanuli Selatan. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan kuesioner yang diberikan kepada dosen dan mahasiswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Smart Apps dalam pembelajaran memberikan dampak positif terhadap pemahaman materi dan keterampilan mahasiswa dalam menggunakan aplikasi komputer. Dengan demikian, sosialisasi ini dapat menjadi model dalam penerapan media pembelajaran digital di lingkungan pendidikan tinggi

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Smart Apps, Jaringan Komputer Dasar

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam penggunaan media pembelajaran. Smart Apps merupakan salah satu inovasi dalam bidang pendidikan yang memungkinkan mahasiswa belajar secara lebih interaktif dan efisien. Dalam konteks mata kuliah Jaringan Komputer Dasar di Institut Pendidikan Tapanuli Selatan, penggunaan Smart Apps masih belum maksimal.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mensosialisasikan dan mengevaluasi efektivitas penggunaan Smart Apps sebagai media pembelajaran.

Dalam era digital ini, metode pembelajaran konvensional mulai ditinggalkan karena kurang mampu memenuhi kebutuhan mahasiswa dalam memahami konsep secara mendalam. Smart Apps hadir sebagai solusi inovatif yang menggabungkan interaktivitas, fleksibilitas, dan aksesibilitas. Penggunaan media ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar serta keterlibatan mahasiswa dalam proses perkuliahan.

Selain itu, berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa penggunaan teknologi digital dalam pendidikan memiliki dampak positif terhadap keterampilan berpikir kritis dan kolaboratif mahasiswa. Oleh karena itu, penting bagi perguruan tinggi untuk terus mengembangkan strategi pembelajaran berbasis teknologi guna mempersiapkan lulusan yang siap menghadapi tantangan di dunia kerja yang semakin kompetitif.

## **1.2 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mensosialisasikan dan mengevaluasi efektivitas penggunaan Smart Apps dalam mata kuliah Jaringan Komputer Dasar di Institut Pendidikan Tapanuli Selatan. Fokus utama penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran ini dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan mahasiswa dalam menggunakan aplikasi komputer.

Lebih lanjut, penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi hambatan yang dihadapi dalam implementasi Smart Apps serta mencari solusi untuk meningkatkan penerapannya. Dengan memahami kendala yang ada, institusi pendidikan dapat merancang strategi yang lebih baik dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam sistem pembelajaran.

Selain itu, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi kepada pihak akademik mengenai kebijakan dan metode terbaik dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai bagian dari kurikulum pendidikan tinggi.

## **1.3 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat, baik dari segi akademik maupun praktis. Dari segi akademik, penelitian ini dapat memberikan wawasan baru mengenai efektivitas Smart Apps sebagai media pembelajaran, khususnya dalam konteks pendidikan tinggi. Temuan dari penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang

ingin mengkaji lebih dalam mengenai implementasi teknologi digital dalam pembelajaran. Dari segi praktis, penelitian ini dapat membantu dosen dan mahasiswa dalam memahami potensi penggunaan Smart Apps sebagai alat bantu dalam proses belajar-mengajar. Dengan adanya sosialisasi yang lebih luas, diharapkan mahasiswa dapat lebih mudah mengakses dan memahami materi perkuliahan dengan lebih baik.

Selain itu, bagi pihak institusi pendidikan, penelitian ini dapat menjadi dasar dalam merancang kebijakan pembelajaran berbasis teknologi yang lebih efektif dan efisien. Dengan demikian, integrasi Smart Apps dalam proses pembelajaran dapat dilakukan secara lebih terstruktur dan optimal.

### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan kuesioner. Subjek penelitian adalah mahasiswa dan dosen yang mengampu mata kuliah Jaringan Komputer Dasar. Data yang diperoleh dianalisis secara kualitatif untuk memahami sejauh mana penerimaan dan efektivitas penggunaan Smart Apps dalam pembelajaran.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa merasa lebih terbantu dalam memahami materi dengan adanya Smart Apps. Dosen juga menyatakan bahwa media pembelajaran ini dapat meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam proses belajar. Tantangan yang ditemukan meliputi kurangnya kesiapan infrastruktur teknologi serta perlunya pelatihan lebih lanjut bagi dosen dan mahasiswa dalam memanfaatkan fitur-fitur Smart Apps secara optimal.

Berdasarkan hasil kuesioner yang diberikan kepada 50 mahasiswa, sebanyak 80% mahasiswa menyatakan bahwa penggunaan Smart Apps mempermudah pemahaman mereka terhadap materi perkuliahan. Mereka merasa lebih tertarik dan aktif dalam mengikuti pembelajaran karena fitur interaktif yang disediakan oleh Smart Apps. Selain itu, 75% mahasiswa mengungkapkan bahwa mereka lebih cepat mengerjakan tugas dan memahami konsep yang diajarkan dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

Wawancara dengan beberapa dosen pengampu mata kuliah Jaringan Komputer Dasar juga mengungkapkan bahwa penggunaan Smart Apps memberikan pengalaman

belajar yang lebih bervariasi dan menarik. Dosen menyatakan bahwa mahasiswa lebih mudah memahami konsep teknis karena adanya simulasi interaktif yang dapat mereka gunakan secara mandiri. Namun, tantangan utama yang mereka hadapi adalah kurangnya kesiapan dalam mengintegrasikan Smart Apps dengan sistem manajemen pembelajaran (LMS) yang telah digunakan di kampus.

Selain itu, observasi yang dilakukan selama penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa yang menggunakan Smart Apps cenderung lebih aktif dalam berdiskusi dan bertanya selama sesi perkuliahan. Mereka juga menunjukkan peningkatan skor dalam kuis yang diberikan setelah penggunaan Smart Apps dibandingkan dengan kelompok mahasiswa yang masih menggunakan metode pembelajaran konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa Smart Apps dapat menjadi solusi efektif dalam meningkatkan keterampilan mahasiswa dalam mata kuliah Aplikasi Komputer.

Berikut ini adalah tampilan dari multimedia interaktif berbasis android materi jaringan komputer dasar:

Tabel 1 Tampilan Multimedia

| No | Layout                                                                              | Keterangan                                          |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------|
| 1  |  | Tampilan Cover Pocket Book                          |
| 2  |  | Tampilan menu materi utama Pocket Book              |
| 3  |  | Tampilan menu materi Pocket Book                    |
| 4  |  | Tampilan menu materi teknologi jaringan Pocket Book |
| 5  |  | Tampilan menu materi model OSI Pocket Book          |

**KESIMPULAN DAN SARAN**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Smart Apps dalam pembelajaran mata kuliah Jaringan Komputer Dasar memberikan dampak positif terhadap pemahaman dan keterampilan mahasiswa. Mahasiswa menjadi lebih aktif dan memiliki tingkat partisipasi yang lebih tinggi dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Dengan adanya fitur interaktif dan fleksibilitas akses, Smart Apps memungkinkan mahasiswa untuk belajar dengan lebih efektif.

Namun, terdapat beberapa tantangan yang perlu diperhatikan, seperti keterbatasan infrastruktur dan kurangnya kesiapan dosen dalam mengintegrasikan Smart Apps dengan sistem pembelajaran yang sudah ada. Oleh karena itu, perlu adanya pelatihan khusus bagi dosen dan mahasiswa agar Smart Apps dapat dimanfaatkan secara optimal dalam kegiatan belajar-mengajar. Ke depan, integrasi Smart Apps dalam kurikulum pendidikan tinggi perlu didukung oleh kebijakan yang jelas dan investasi dalam pengembangan teknologi pembelajaran. Dengan strategi yang tepat, Smart Apps dapat menjadi salah satu solusi dalam meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya dalam bidang teknologi dan aplikasi komputer.

**DAFTAR PUSTAKA**

- R. Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Mayer, R. E. (2019). *Multimedia Learning (3rd ed.)*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Warsita, B. (2018). *Teknologi Pembelajaran: Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.