

PENELITIAN ASLI

PEMANFAATAN *LYNK* SEBAGAI MEDIA EDUKASI BAGI GURU UPT SDN 066656 KOTA MEDAN

Riah Ukur Ginting^{1*}, Erdiana Gultom², Hestina³, Juanda Hakim Lubis⁴, Akhyar Lubis⁵, Kerisman Halawa⁶

¹*Sistem Informasi, Universitas Sari Mutiara Indonesia*

^{2,3}*Kimia, Universitas Sari Mutiara Indonesia*

⁴*Teknologi Informasi, Universitas Pembinaan Masyarakat Indonesia*

⁵*Teknik Komputer, Universitas Pembangunan Panca Budi*

⁶*Perpustakaan dan Sains Informasi, Universitas Sari Mutiara Indonesia*

Info Artikel

Riwayat Artikel:

Diterima: 12 Juni 2025

Direvisi: 16 Juni 2025

Diterima: 27 Juni 2025

Diterbitkan: 09 Juli 2025

Kata kunci: Lync, Media Edukasi, Guru, Digital Literacy, SDN 066656

Penulis Korespondensi: Riah

Ukur Ginting

Email: riahukur@gmail.com

Abstrak

Peningkatan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi digital menjadi kebutuhan mendesak di era pendidikan 4.0. Adapun tujuan untuk memanfaatkan platform *Lync* sebagai media edukasi bagi guru di UPT SDN 066656 Kota Medan, dengan fokus pada efektivitas, tantangan, dan dampaknya terhadap pengembangan profesional bagi guru. Pelatihan ini dirancang untuk meningkatkan pemahaman kepada guru di terhadap pemanfaatan *Lync*, praktek penggunaan *Lync*. Melalui pelatihan ini diharapkan guru dapat memanfaatkan teknologi digital salah satu inovasi untuk media edukasi dalam kegiatan proses belajar di sekolah.

Jurnal ABDIMAS Mutiara

e-ISSN: 2722-7758

Vol. 06 No. 02, Juli, 2025 (P77-82)

Homepage: <https://e-journal.sari-mutiara.ac.id/index.php/JAM>

DOI: <https://10.51544/jam.v6i2.6173>



Copyright © 2025 by the Authors, Published by Program Studi : Sistem Informasi Fakultas Sains dan Teknologi Informasi Universitas Sari Mutiara Indonesia. This is an open access article under the CC BY-SA Licence ([Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)).

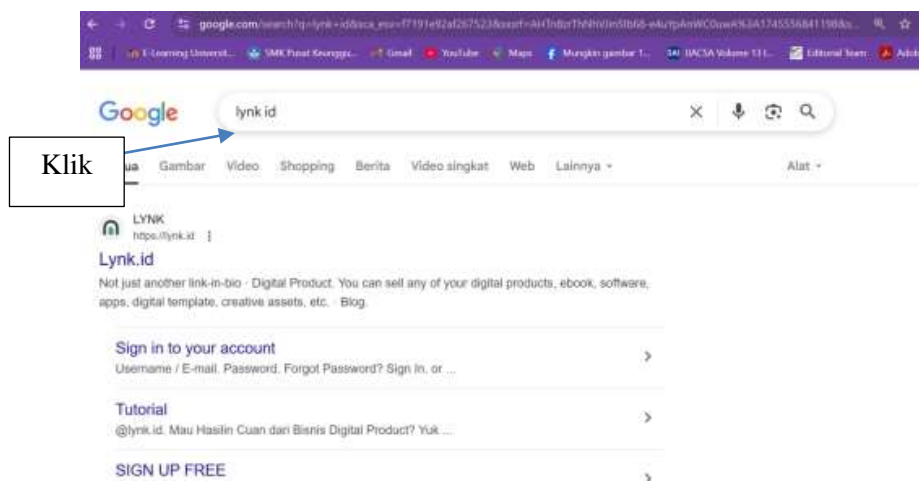
1. Pendahuluan

Di era perkembangan teknologi digital, berbagai jenis teknologi mempermudah berbagai aspek kehidupan (Ari Muhardono, 2024; Endang Pujiastuti, 2024). Salah satu platform digital yang sangat populer adalah Lync. Lync merupakan salah satu platform digital dari *Learning Management System* (LMS) yang menyediakan fitur interaktif seperti video pembelajaran, kuis dan kolaborasi online (Hersiyati Palayukan, 2023). Salah satunya SDN 066656 di kota Medan masih menggunakan pembelajaran dengan menggunakan metode konvensional dan belum memanfaatkan platform digital secara optimal (Almirah Nur Sakiinah, 2022; Tri

Santoso, 2024). Oleh sebab itu pemanfaatan Lynk dapat membantu guru dalam pengajaran kepada siswa dan menjadikan sebagai ruang diskusi guru dalam memberikan informasi (Riah Ukur Ginting, 2024; Shefa Dwijayanti Ramadani, 2023). Pemanfaatan Lynk telah terbukti memberikan dampak positif di berbagai bidang pendidikan pada revolusi industri 4.0 (Agus Wibowo, 2023). Di era perkembangan teknologi digital, berbagai jenis teknologi mempermudah berbagai aspek kehidupan (Ari Muhardono, 2024; Endang Pujiastuti, 2024). Salah satu platform digital yang sangat populer adalah Lynk. Lynk merupakan salah satu platform digital dari *Learning Management System* (LMS) yang menyediakan fitur interaktif seperti video pembelajaran, kuis dan kolaborasi online (Hersiyati Palayukan, 2023). Salah satunya SDN 066656 di kota Medan masih menggunakan pembelajaran dengan menggunakan metode konvensional dan belum memanfaatkan platform digital secara optimal (Almirah Nur Sakiinah, 2022; Tri Santoso, 2024). Oleh sebab itu pemanfaatan Lynk dapat membantu guru dalam pengajaran kepada siswa dan menjadikan sebagai ruang diskusi guru dalam memberikan informasi (Riah Ukur Ginting, 2024; Shefa Dwijayanti Ramadani, 2023). Pemanfaatan Lynk telah terbukti memberikan dampak positif di berbagai bidang pendidikan pada revolusi industri 4.0 (Agus Wibowo, 2023).

a. Mencari Lynk

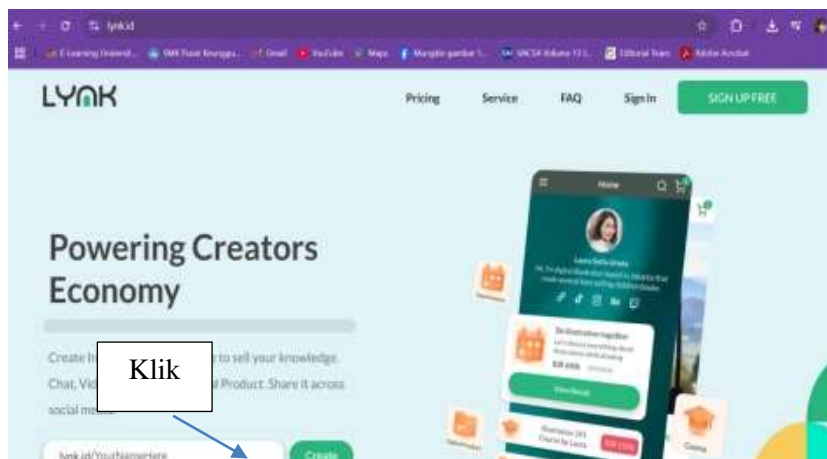
Membuka [google.com](https://www.google.com) dengan memasukkan kata pada search engine Lynk (Yuris Alkhalifi, 2024) yang terdapat pada Gambar 1.



Gambar 1. Mencari Lynk id

b. Tampilan Lynk

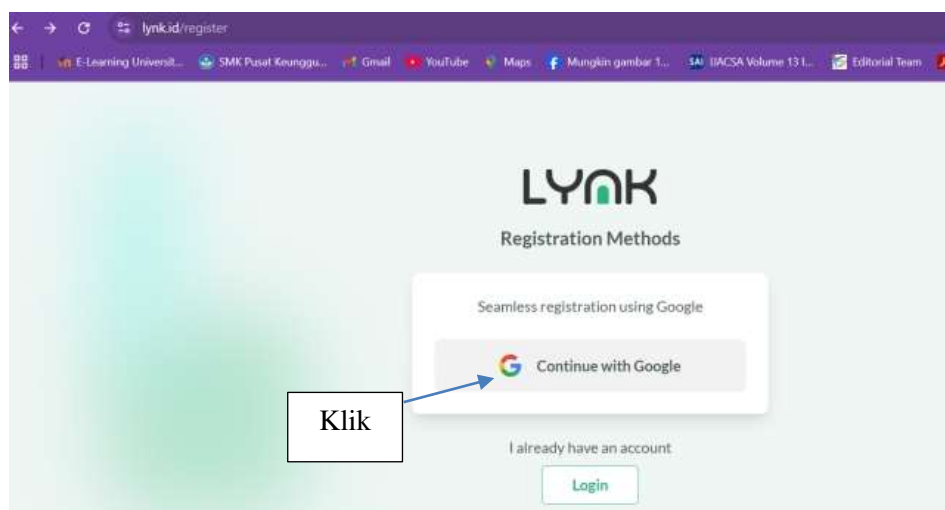
Dalam hal ini tampilan <https://lynk.id/> dan klik sign up free pada Gambar 2.



Gambar 2. Tampilan Lynk <https://lynk.id/>

c. Mendaftar/register melalui google di Lynk

Dalam hal ini tampilan <https://lynk.id/register> terdapat pada Gambar 3.



Gambar 3. Register dari google

d. Tampilan Menjadi Admin

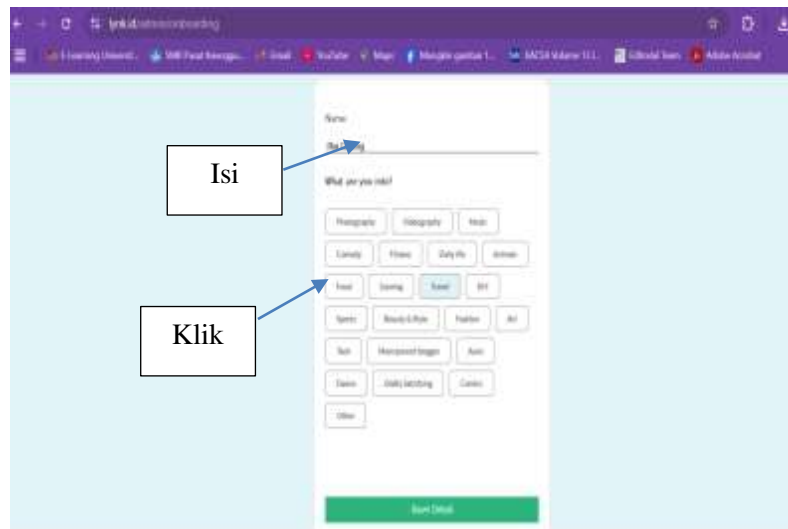
Membuka <https://lynk.id/> dan mengklik admin yang terdapat pada Gambar 4.



Gambar 4. Tampilan Admin

e. Admin sebagai user

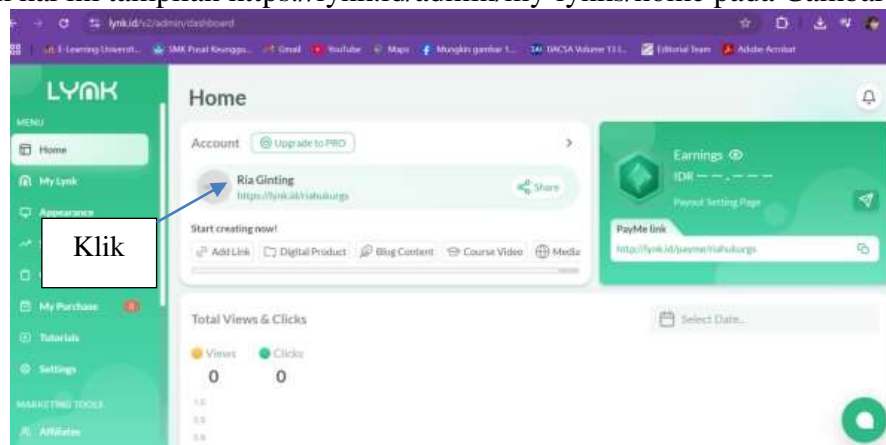
Dalam hal ini tampilan <https://lynk.id/admin/onboarding> terdapat pada Gambar 5.



Gambar 5. Tampilan admin sebagai user

f. Tampilan Lynk Home

Dalam hal ini tampilan <https://lynk.id/admin/my-lynks/home> pada Gambar 6.



Gambar 6. Tampilan Lynk Home

2. Metode

Pelaksanaan kegiatan dilaksanakan secara luring kepada guru UPT SDN 066656 Medan. Pelaksanaan kegiatan pelatihan dibagi menjadi beberapa tahapan meliputi persiapan awal dan pelatihan (Endang Pujiastuti, 2024). *Pertama* perencanaan, (a) Tim berkoordinasi dengan pihak pemateri dari Universitas Sari Mutiara Indonesia, Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat untuk meminta izin mengadakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. (b) Tim berkoordinasi dengan kepala sekolah UPT SDN 066656 kota Medan untuk menentukan waktu pelatihan dan sarana prasarana yang dibutuhkan selama kegiatan. (c) Membentuk tim pengabdian kepada masyarakat untuk pelaksanaan kegiatan yang terdiri dari dosen dan mahasiswa.

Kedua pelaksanaan kegiatan pelatihan dilakukan dengan metode ceramah interaktif dan praktik langsung menggunakan wifi dan laptop yang dibawa langsung oleh guru UPT SDN 066656 kota Medan dengan pemanfaatan *Lynk* sebagai media edukasi.

3. Hasil dan Pembahasan

Setelah melaksanakan pelatihan bagi guru UPT SDN 066656 kota Medan, peserta telah mendapat pembelajaran dalam bentuk workshop dalam beberapa bidang antara lain :

- a. Untuk memberikan informasi dan mempraktekkan bagaimana *Lynk* sebagai media edukasi bagi guru.
- b. Para guru UPT SDN 066656 kota Medan mampu menerapkan *Lynk* terdapat pada Gambar 7.



Gambar 7. Sosialisasi Pemanfaatan Lynk bagi guru UPT SDN 066656 kota Medan

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat (Maulida, 2017), tanggal 16 Mei 2025 kepada guru UPT SDN 066656 kota Medan terdapat pada Gambar 8. Pengabdian kepada masyarakat dihadiri oleh dosen Fakultas Sains & Teknologi Informasi Universitas Sari Mutiara Indonesia dengan melibatkan mahasiswa sebanyak dua orang.



Gambar 8. Pelatihan dan Pemanfaatan Lynk bagi guru UPT SDN 066656 kota Medan

4. Kesimpulan

Setelah Setelah melaksanakan workshop ini bagi guru UPT DN 066656 kota Medan dapat mengikuti dengan baik dan telah mampu untuk menggunakan *Lynik* mempraktekkan pemakaian penggunaan Lynk.

5. Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada kepala Sekolah UPT SDN 066656 kota Medan Ibu Astrid Lasurofa P, S.Pd.

6. Referensi

- Agus Wibowo. (2023). *Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0* (Agus Wibowo, Ed.; 1st ed., Vol. 1). Yayasan Prima Agus Teknik.
- Almirah Nur Sakiinah, A. F. P. M. G. S. (2022). Revolusi Pendidikan di Era Society 5.0; Pembelajaran, Tantangan, Peluang, Akses, Dan Keterampilan Teknologi. *Jurnal Pendidikan Transformatif (Jupetra)*, 1(2), 18–28.
- Ari Muhardono, W. A. S. D. A. M. S. B. A. T. L. S. (2024). Pelatihan Optimalisasi Konten Marketing menggunakan Aplikasi Artificial Intelligence (AI) bagi UMKM Kampoeng Batik Kauman Pekalongan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat I-Com: Indonesian Community Journal*, 4(3), 1959–1968.
- Endang Pujiastuti, W. D. L. I. P. Y. Y. (2024). Pengenalan dan Pemanfaatan Teknologi Artificial Intelligence pada Unit Kerja Karang Taruna Kelurahan Tegal Parang. *DHARMA: Bogor Journal of Community Service*, 1(2), 19–26.
- Hersiyati Palayukan, Y. D. M. F. H. D. E. S. (2023). WORKSHOP PEMANFAATAN ARTIFICIAL INTELLIGENCE DALAM MENYUSUN ARTIKEL INTERNASIONAL TERINDEKS SCOPUS. *Communnity Development Journal*, 4(5), 10752–10761.
- M. Miftach Fakhri, A. I. W. H. M. A. S. A. & D. F. S. (2024). Digital Literacy Training and Introduction to Artificial Intelligence Ethics to Realize Digital Literate Teachers. *Mattawang: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(1), 38–47.
- Maulida, H. (2017). PERSEPSI MAHASISWA TERHADAP PENGGUNAAN GOOGLE TRANSLATE SEBAGAI MEDIA MENERJEMAHKAN MATERI BERBAHASA INGGRIS. In *Jurnal Saintekom* (Vol. 7, Issue 1).
- Riah Ukur Ginting, E. G. H. I. M. (2024). Pemanfaatan Terjemahan Online Sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru Upt SDN 060883 Kota Medan. *Journal Abdimas Mutiara*, 5(1), 24–27.
- Shefa Dwijayanti Ramadani, S. B. C. K. R. R. (2023). SCIENCE LEARNING ASSISTANCE THROUGH ANIMATED LEARNING VIDEOS FOR SUPPORTING TRANSFORMATION IN SPECIAL SCHOOLS. *Transformasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 19(2), 321–329.
- Tri Santoso, S. S. S. A. D. P. (2024). Pemanfaatan AI (Artificial Intelligence) Untuk Meningkatkan Kinerja Kelurahan Sukasari. *AMMA : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(6), 435–439.
- Yuris Alkhalifi, K. R. N. A. A. (2024). PEMANFAATAN DAN PENINGKATAN KEWASPADAAN TEKNOLOGI ARTIFICIAL INTELLIGENCE BAGI KARANG TARUNA TEGAL PARANG, JAKARTA SELATAN. *Jurnal Pengabdian Kolaborasidan Inovasi IPTEKS*, 2(3), 797–805.