

PENELITIAN ASLI

IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN LYNK DALAM MENINGKATKAN KOMPETENSI GURU DI SDN 066656 KOTA MEDAN

Rianto Sitanggang¹, Harold Situmorang², Junetty Enjelina Sitorus³, Ronald Fernando Situmeang⁴, Iswal Lumban Tobing⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Sari Mutiara Indonesia, Medan Sumatera Utara

Info Artikel

Riwayat Artikel:
Diterima: 15 Juni 2025
Direvisi: 21 Juni 2025
Diterima: 28 Juni 2025
Diterbitkan: 09 Juli 2025

Kata kunci: Media Pembelajaran,
Lynk, Kompetensi Guru

Penulis Korespondensi: Rianto
Sitanggang
Email: rianto.sitanggang79@gmail.com

Abstrak

Pengabdian kepada masyarakat adalah sebuah kegiatan yang dilaksanakan oleh para dosen sebagai salah satu kegiatan Tri Dharma perguruan tinggi sebagai aplikasi atau penerapan ilmu yang sudah ada. Dalam Pengabdian kepada Masyarakat di SDN No. 066656 Kota Medan penerapan Teknologi Informasi merupakan sebuah Langkah yang akan dilaksanakan kegiatan ini, Teknologi Informasi diharapkan dilakukan pada kegiatan ini agar guru SD memahami fungsi Lynk. Kegiatan Pengabdian Masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru melalui implementasi media pembelajaran berbasis platform Lynk. Pemanfaatan teknologi informasi dalam proses pembelajaran menjadi salah satu upaya strategis untuk meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya dalam hal penguasaan media digital yang interaktif dan mudah diakses. Metode pelaksanaan kegiatan meliputi tahap sosialisasi, pelatihan penggunaan aplikasi Lynk, pendampingan pembuatan media pembelajaran, serta evaluasi efektivitas penerapan Lynk dalam kegiatan belajar mengajar. Peserta dalam kegiatan ini adalah guru-guru yang belum familiar dengan penggunaan Lynk. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa guru memperoleh peningkatan pemahaman dan keterampilan dalam membuat serta memanfaatkan media pembelajaran berbasis Lynk secara mandiri. Selain itu, terdapat peningkatan motivasi guru dalam mengintegrasikan teknologi digital. Kegiatan ini diharapkan dapat menjadi model pengembangan kompetensi guru berbasis teknologi yang dapat diadaptasi di berbagai satuan pendidikan.



1. Pendahuluan

Era digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi menjadi salah satu upaya strategis dalam meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah (Rianto Sitanggang 2024). Namun, pada kenyataannya, masih banyak guru Sekolah Dasar yang mengalami kesulitan dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital secara optimal. Keterbatasan pengetahuan, keterampilan teknologi, dan kurangnya pendampingan menjadi beberapa faktor penghambat dalam proses inovasi pembelajaran. Lynk merupakan salah satu platform media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan secara mudah dan fleksibel oleh guru untuk merancang materi ajar yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Melalui implementasi Lynk, Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di dunia Pendidikan (Gilipanda 2025)

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Pemanfaatan media pembelajaran digital menjadi salah satu upaya strategis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan kompetensi guru dalam mengelola proses belajar mengajar. Menurut Heinich, Molenda, dan Russell (2005), “media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat belajar siswa.” Tantangan pendidikan adalah globalisasi yang telah membawa perubahan di segala bidang kehidupan, (Abdul Sakti 2023) Pada Kenyataannya, banyak guru Sekolah Dasar yang masih mengalami kendala dalam merancang dan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi secara optimal. Faktor-faktor seperti kurangnya pelatihan, keterbatasan fasilitas, serta minimnya pendampingan sering kali menjadi penghambat inovasi pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Purwanto (2010) yang menyatakan bahwa “*kualitas* pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa.” Lynk merupakan salah satu platform media pembelajaran digital yang memungkinkan guru membuat materi ajar interaktif secara lebih mudah, menarik, dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran. Implementasi Lynk diharapkan dapat menjadi solusi praktis untuk meningkatkan kompetensi guru, khususnya dalam penguasaan media berbasis TIK.

Teknologi ini menyediakan akses ke berbagai sumber daya pendidikan yang lebih luas, mempermudah pencarian informasi, serta memfasilitasi komunikasi dan kolaborasi antara siswa dan guru (Ningsih n.d. 2023) Melalui kegiatan pengabdian masyarakat ini, tim

pelaksana akan memberikan pelatihan dan pendampingan kepada guru Sekolah Dasar agar mereka memiliki keterampilan praktis dalam menggunakan Lynk sebagai media pembelajaran. Kegiatan ini diharapkan tidak hanya meningkatkan kompetensi profesional guru, tetapi juga menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, inovatif, dan menyenangkan bagi siswa.

Solusi Permasalahan Mitra

Solusi Bersama Mitra pelaksanaan Pelatihan Penggunaan Lynk Menyelenggarakan pelatihan kepada guru-guru mitra mengenai penggunaan Lynk, mulai dari pengenalan fitur hingga praktik membuat media pembelajaran. Penyediaan Modul dan Video Tutorial. Tim pengabdian menyediakan modul pelatihan dan yang mudah dipahami, sehingga guru dapat belajar secara mandiri setelah pelatihan selesai. Pendampingan dan Pendidikan Memberikan sesi pendampingan langsung serta layanan konsultasi teknis untuk membantu guru dalam mengembangkan dan menerapkan media pembelajaran Lynk. Pembuatan Produk Contoh dan Simulasi Penggunaan di Kelas Bersama mitra, tim menyusun dan mendemonstrasikan contoh penggunaan Media Lynk, kemudian dilakukan pelatihan dalam kelas nyata. Evaluasi dan Melakukan evaluasi hasil pelatihan bersama mitra untuk menilai peningkatan kompetensi guru dalam penggunaan media Lynk dalam mendukung proses pembelajaran. Guru belum memiliki pengetahuan dan keterampilan memadai dalam menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi, termasuk platform *Lynk*. Tim pelaksana akan memberikan pelatihan dan pendampingan kepada guru Sekolah Dasar agar mereka memiliki keterampilan praktis dalam menggunakan Lynk sebagai media pembelajaran. Kegiatan ini diharapkan tidak hanya meningkatkan kompetensi guru, tetapi juga menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, inovatif, dan menyenangkan bagi siswa.

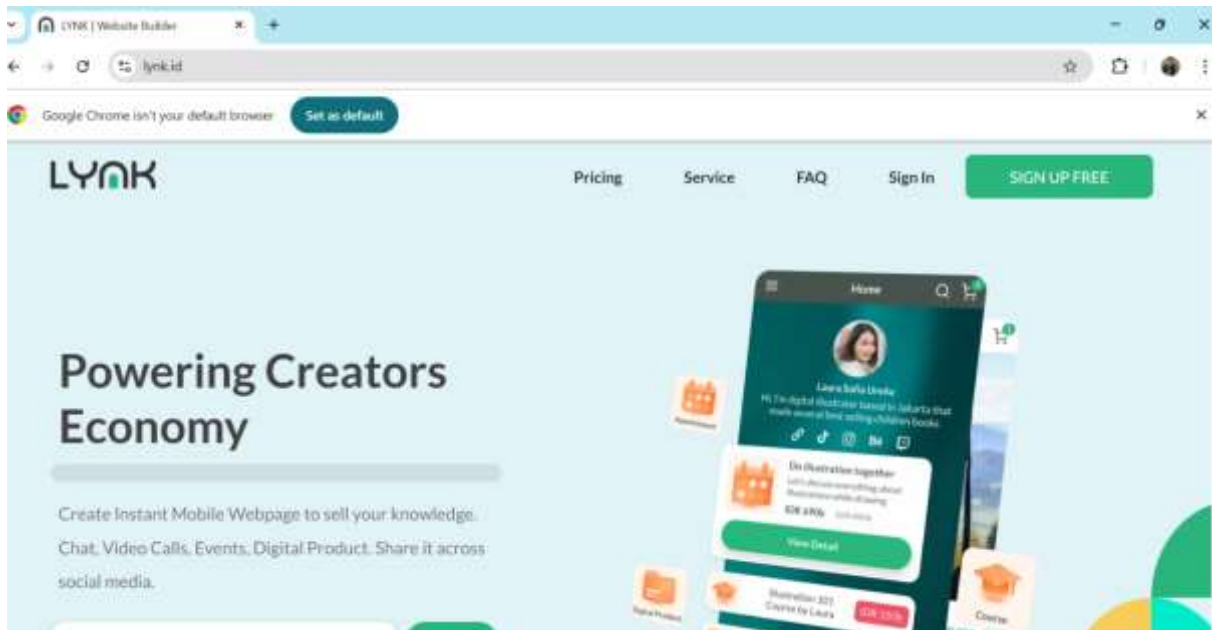
2. Metode

Metode pengabdian masyarakat yang akan digunakan dalam kegiatan ini meliputi beberapa tahapan:

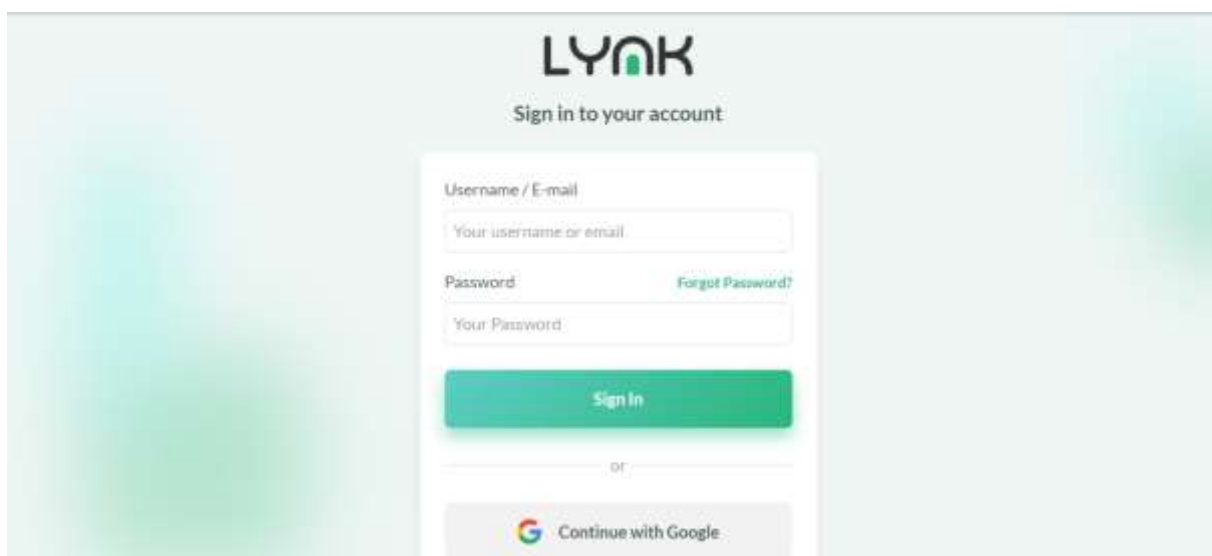
1. Tahap Persiapan
 - a. Melakukan koordinasi dengan pihak sekolah mitra terkait jadwal pelaksanaan kegiatan.
 - b. Media pembelajaran digital, khususnya platform Lynk.
 - c. Persiapan sarana pendukung seperti perangkat laptop, proyektor, dan jaringan internet.
2. Tahap Pelaksanaan
 - a. Pengenalan tujuan kegiatan, manfaat penggunaan Lynk, dan gambaran umum program pelatihan.
 - b. Pembuatan akun Lynk, penjelasan fitur-fitur utama Lynk.
 - c. Strategi mendesain media pembelajaran menggunakan Lynk.
 - d. Sesi praktik mandiri didampingi tim pengabdian.
 - e. Penyusunan laporan hasil kegiatan pengabdian masyarakat.

Cara menjalankan Lynk Sebagai berikut :

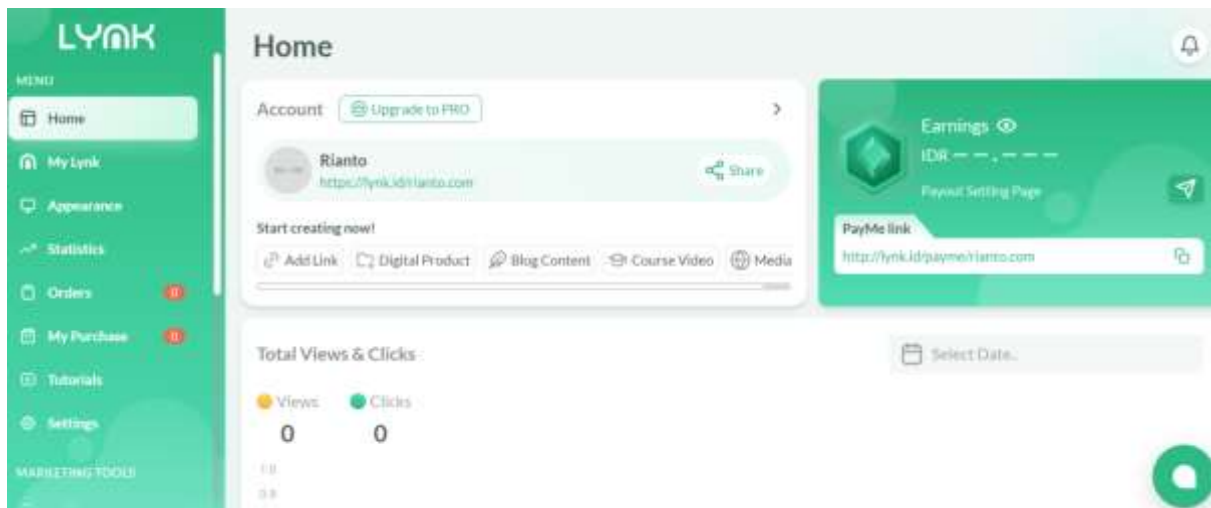
1. Langkah pertama yang kita lakukan adalah masuk ke google, cari Lynk.id



2. Langkah ke dua kita masuk klik Sign in seperti gambar dibawah ini:
Kemudian kita login menggunakan email atau masuk melalui google



3. Langkah ke tiga kita masuk tahap pengaplikasian³



3. Hasil Dan Pembahasan

Hasil

Kegiatan pengabdian masyarakat berupa pelatihan penggunaan media pembelajaran Lynk dilaksanakan pada tanggal 16 Mei 2025 di Aula SDN No. 066656 Kota Medan. Kegiatan diikuti oleh para guru dari berbagai jenjang pendidikan. Pelatihan dilaksanakan dalam tiga tahap utama:

1. Pemaparan Materi

Pemaparan materi mengenai konsep Lynk sebagai media pembelajaran interaktif dilakukan oleh narasumber. Materi meliputi pengenalan fitur Lynk, cara membuat materi ajar, serta strategi penerapan dalam pembelajaran.

2. Praktik Mandiri

Peserta melakukan praktik langsung membuat media pembelajaran menggunakan Lynk, dibimbing oleh tim fasilitator.

3. Presentasi dan Evaluasi

Peserta mempresentasikan hasil karyanya dan mendapatkan umpan balik. Selanjutnya dilakukan evaluasi kompetensi melalui kuesioner dan penilaian produk.



Hasil evaluasi menunjukkan peserta mampu membuat satu materi ajar menggunakan Lynk secara mandiri. peserta menyatakan media Lynk mudah digunakan dan bermanfaat untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Terdapat peningkatan nilai rata-rata kompetensi pedagogik peserta dari berdasarkan pre-test dan post-test. Peserta menghasilkan dapat membuat media pembelajaran digital yang siap digunakan.



Pemaparan Materi dan Praktik Pembelajaran Lynk

4. Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

Kegiatan pengabdian masyarakat berupa pelatihan penggunaan media pembelajaran Lynk berhasil dilaksanakan dengan baik dan mendapat respons positif dari para peserta. Pelatihan ini dapat meningkatkan kompetensi guru dalam merancang dan menggunakan Lynk. Peningkatan kompetensi dari pelatihan menunjukkan bahwa penggunaan Lynk efektif sebagai sarana pengembangan guru.

Saran

1. Pelatihan Lanjutan disarankan untuk menyelenggarakan pelatihan lanjutan guna pendalaman fitur-fitur Lynk yang lebih kompleks, serta berbagi praktik baik dalam implementasi di kelas.
2. Perlu dilakukan pendampingan secara berkala agar guru dapat memperoleh bimbingan saat menghadapi kendala teknis.

5. Referensi

- Abdul Sakti. 2023. "Meningkatkan Pembelajaran Melalui Teknologi Digital." *Jurnal Penelitian Rumpun Ilmu Teknik* 2(2):212–19. doi:10.55606/juprit.v2i2.2025.
- Gilipanda, Muhammadiyah, Fitri Andriani, Abdul Haris, and Kata Kunci. 2025. "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di SD Muhammadiyah Gilipanda Kota Bima Tahun Pelajaran 2024/2025 Application of Digital Technology-Based Learning Media in Indonesian Language Subjects at SD." doi:10.61227.

- Ningsih, Elisa Pitria. n.d. *Implementasi Teknologi Digital Dalam Pendidikan: Manfaat Dan Hambatan*.
- Rianto Sitanggang, Immanuel H. G. Manurung, Harold Situmorang, Program Studi, Sistem Informasi, and Fakultas Sains. 2024. *Quillbot Sebagai Media Edukasi Bagi Guru UPT SDN 060883 Kota Medan*. Vol. 5. <http://e-journal.sari-mutiara.ac.id/index.php/JAM>.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2005). *Instructional Media and Technologies for Learning* (8th ed.). Upper Saddle River, NJ: Pearson Education.
- Purwanto. (2010). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.