

PELATIHAN PEMANFAATAN GAWAI UNTUK MEMAKSIMALKAN KONTEN WEBSITE SEKOLAH BAGI SISWA SMA NEGERI 1 JAYAPURA

Nurjayanti¹⁾, Masni Sanmas²⁾

¹ Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Negeri Makassar
email: nurjayanti@unm.ac.id

² Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Muhammadiyah Papua
email: aniesanmas13@gmail.com

Abstrak

Website SMA Negeri 1 Jayapura merupakan wadah informasi tentang segala aktivitas yang dilakukan oleh segenap siswa(i) dan sivitas akademika SMA Negeri 1 Jayapura dan dapat diakses bebas oleh masyarakat umum. Dari segi konten, siswa(i) SMA Negeri 1 Jayapura dinilai masih kurang memberikan kontribusi, sehingga tujuan dari kegiatan ini ialah untuk memberikan pemahaman (*knowledge*) serta kemampuan (*skill*) dalam memanfaatkan gawai siswa(i) masing-masing agar aktif berkontribusi dalam membuat konten yang layak dimuat pada website sekolah. Adapun metode pelaksanaan kegiatan ini diawali dengan memberikan pengetahuan berupa pendalaman materi tentang pemanfaatan gawai, pengenalan aplikasi untuk membuat berbagai jenis konten website, serta penulisan kreatif khususnya karya *feature*. Selain itu, pada kegiatan ini juga dilakukan pendampingan pada saat peserta menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh sebelumnya. Pada pelatihan ini peserta mampu memahami lebih jauh tentang pemanfaatan gawai, mampu mengenali aplikasi untuk keperluan membuat konten website, serta mampu menulis sebuah karya *feature* sekaligus termotivasi untuk berkontribusi secara aktif dalam membuat konten website sekolah yang kreatif.

Keywords: Pelatihan Pemanfaatan Gawai, Konten Kreatif, SMA Negeri 1 Jayapura, Penulisan Feature

Abstract

SMA Negeri 1 Jayapura's website is a forum for information about all activities carried out by all students and civitas academic of SMA Negeri 1 Jayapura which give free accessed for general public. In terms of content, students of SMA Negeri 1 Jayapura are still lacking in contributing, so the purpose of this program is to provide understanding (knowledge) and abilities (skills) in utilizing each student's gadget to actively contribute in making appropriate content to be posted on the school website. The method that implementing in this activity begins with providing deepening of gadget use, introducing applications to create various types of website content, as well as creative writing, especially feature. In addition, this activity also provides assistance when participants apply the knowledge that has been previously acquired. In this training, partisipants are able to understand more about the use of gadget, be able to recognize applications for the purpose of creating website content, and be able to write a feature work as well as being motivated to contribute actively in creating creative school website content.

Keywords: Device Utilization Training, Creative Content, Jayapura 1 Public High School, Feature Writing

1. PENDAHULUAN

SMA Negeri 1 Jayapura merupakan salah satu Sekolah Menengah Atas yang terletak di Distrik Abepura, Kota Jayapura, Provinsi Papua. Sekolah tersebut berdiri sejak tahun 1965 dan telah mengalami beberapa kali pergantian kepemimpinan yang saat ini dipimpin oleh Musa Msiren sejak tahun 2020. SMA Negeri 1 Jayapura merupakan salah satu SMA favorit dengan peringkat akreditasi A. Sebagai sekolah unggul, SMA Negeri 1 Jayapura tidak luput dari perhatian masyarakat, sehingga kepala sekolah SMA Negeri 1 Jayapura memandang perlunya pemanfaatan website sebagai salah satu corong informasi bagi masyarakat.

Website SMA Negeri 1 Jayapura telah dibentuk sejak kepemimpinan sebelumnya. Website tersebut telah dimanfaatkan untuk menyebarluaskan informasi yang berkaitan dengan segala aktivitas warga SMA Negeri 1 Jayapura. Website ini dikelola oleh satuan pengurus yang terdiri atas unsur guru dan siswa(i). Dalam kepengurusannya, guru yang terlibat bertindak sebagai operator website yang bertugas dalam penginputan konten yang siap dipublikasikan sekaligus bertindak sebagai pembina siswa(i) dalam membuat konten website, sementara siswa(i) bertugas sebagai kontributor konten.

Siswa(i) SMA Negeri 1 Jayapura yang tergabung sebagai kontributor website sekolah dirasa masih kurang aktif, sehingga pembina menganggap perlunya diadakan pelatihan yang mampu merangsang semangat siswa(i) tersebut agar aktif berkontribusi memasukkan konten kreatif mereka.

Atas kondisi tersebut di atas, maka dianggap perlu dilakukan pelatihan pemanfaatan gawai untuk memaksimalkan konten website sekolah bagi siswa(i) SMA Negeri 1 Jayapura. Pelatihan ini dipandang perlu karena siswa(i) kontributor tersebut belum pernah diberikan bekal pengetahuan dan keterampilan semacam ini sebelumnya.

2. TUJUAN DAN MANFAAT KEGIATAN

Tujuan dari kegiatan ini ialah untuk memberikan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa(i) SMA Negeri 1 Jayapura melalui pelatihan pemanfaatan

gawai untuk memaksimalkan konten website sekolah.

Manfaat yang dihasilkan dari kegiatan pelatihan ini adalah:

1. Siswa(i) kontributor memahami pemanfaatan gawai secara maksimal untuk membuat konten website yang kreatif.
2. Pengurangan efek negatif penggunaan gawai bagi para remaja, khususnya bagi para siswa(i) kontributor.
3. Peningkatan pengetahuan dan keterampilan siswa(i) dalam merancang, menyusun, dan menghasilkan suatu konten kreatif yang layak dimuat pada website sekolah.

3. METODE PELAKSANAAN

Metode yang digunakan dalam melaksanakan pelatihan pemanfaatan gawai untuk memaksimalkan konten website sekolah bagi siswa(i) SMA Negeri Jayapura, yaitu:

1. Melakukan analisis situasi dan studi kelayakan yang berkaitan dengan permasalahan yang dialami oleh SMA Negeri 1 Jayapura dalam memberdayakan siswa(i) sebagai kontributor konten website sekolah. Analisis ini dilakukan dengan memetakan kebutuhan dan masalah yang ada.
2. Melakukan perencanaan program pelatihan dengan mempertimbangkan waktu pelaksanaan, serta fasilitas yang tersedia. Perencanaan ini menyesuaikan dengan kondisi peserta pelatihan.
3. Melakukan penyusunan materi pelatihan berupa pendalaman materi tentang pemanfaatan gawai dalam membuat konten website yang kreatif, materi tentang pengenalan aplikasi untuk membuat konten website yang kreatif, dan materi dasar tentang penulisan kreatif berupa *feature*.
4. Melakukan program pelatihan sesuai perencanaan yang telah disusun berdasar pada hasil analisa kebutuhan dan permasalahan yang dialami oleh pengurus website SMA Negeri 1 Jayapura.
5. Melakukan evaluasi setelah rangkaian pelatihan terlaksana. Evaluasi ini bertujuan untuk mengukur keberhasilan dan

kekurangan yang ada selama proses pelaksanaan pelatihan ini, agar menjadi bahan masukan untuk pelatihan berikutnya yang serupa.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan pemanfaatan gawai untuk memaksimalkan konten website sekolah bagi siswa(i) SMA Negeri Jayapura dilaksanakan pada hari Senin tanggal 4 Juli 2022 s/d hari Sabtu tanggal 9 Juli 2022. Pelatihan ini dilaksanakan selama enam hari yang dibagi dalam beberapa tahapan kegiatan. Dalam sehari, workshop berlangsung selama 3 jam mulai pukul 14.00 sampai 17.00 WIT. Peserta pelatihan terdiri atas 30 orang peserta yang merupakan siswa(i) SMA Negeri 1 Jayapura yang berasal dari kelas X dan XI yang tergabung dalam kontributor konten website sekolah. 30 orang siswa(i) ini juga terbagi ke dalam dua rubrik utama konten website, yaitu 15 orang pada rubrik feature dan 15 orang lainnya pada rubrik audio visual.

Pelaksanaan pelatihan ini berjalan sesuai dengan perencanaan yang telah disusun, dan terjalin komunikasi serta kerjasama yang baik antara peserta, tim pengabdian, dan pihak mitra yaitu kepala sekolah beserta unsur pengelola website SMA Negeri 1 Jayapura, baik sebelum maupun setelah terlaksananya pelatihan tersebut.

Ketersediaan fasilitas dalam pelatihan ini cukup memadai, yaitu ruang kelas yang sengaja dialokasikan oleh kepala sekolah untuk kegiatan ini. Ruang kelas yang diberikan cukup untuk menampung jumlah peserta. Ruang kelas juga ditunjang fasilitas jaringan internet untuk mengakses beberapa aplikasi yang dipelajari dalam pelatihan ini. Selain itu, tidak ada kendala yang berarti terkait alat yang digunakan dalam pelaksanaan pelatihan ini, karena ditunjang oleh gawai pribadi masing-masing peserta yang semuanya dapat mengakses aplikasi yang dipelajari.

Tahapan pelaksanaan pelatihan pemanfaatan gawai untuk memaksimalkan konten website sekolah bagi siswa(i) SMA Negeri Jayapura adalah sebagai berikut:

1. Pada tanggal 4 Juli 2022 dilaksanakan pembukaan pelatihan sebagai pengantar dengan menyampaikan rundown kegiatan dari hari pertama hingga hari kedelapan.

Pada pembukaan ini juga disampaikan tujuan yang akan dicapai serta memperkenalkan para tim pengabdian yang terlibat dalam kegiatan ini, di mana pengabdian terdiri dari dua orang yang berasal dari dua universitas yang berbeda, yaitu dari Universitas Negeri Makassar dan Universitas Muhammadiyah Papua. Para pengabdian tersebut ialah Nurjayanti, S.Sos.,M.I.Kom. sebagai ketua tim dan Masni Sanmas, S.Sos.I., M.I.Kom sebagai anggota tim.



Gambar 1. Pembukaan Pelatihan

2. Pada tanggal 5 Juli 2022 dilaksanakan pemaparan materi tentang pendalaman materi tentang pemanfaatan gawai khususnya smartphone dalam membuat konten website, dalam materi ini juga diberikan materi terkait literasi digital yang bertujuan untuk mengurangi dampak negatif penggunaan gawai khususnya smartphone di kalangan remaja dan diharapkan kepada peserta dapat menularkan semangat literasi digital ini kepada rekan remaja yang lain yang bukan merupakan peserta pada pelatihan ini.
3. Pada tanggal 6 hingga 9 Juli 2022 dilanjutkan dengan memberikan materi dasar, tutorial, dan praktik langsung peserta tentang aplikasi-aplikasi Android/iOs yang dapat dimanfaatkan untuk membuat konten website. Pada tahap ini, kelas dibagi menjadi dua berdasarkan rubrik konten yang dimuat pada website sekolah SMA Negeri 1 Jayapura. Kelas rubrik konten audio visual terdiri atas 15 orang peserta, dan kelas rubrik konten penulisan kreatif juga terdiri atas 15 orang peserta. Masing-masing kelas dibekali materi yang mendalam terkait rubriknya masing-masing.

Pada tahap ini peserta langsung diberi kesempatan mempraktikkan teori yang diperoleh.



Gambar 2. Kelas Rubrik Audio Visual

Pada kelas rubrik audio visual, peserta diberikan materi dasar tentang jenis-jenis aplikasi yang dapat mereka manfaatkan. Ada banyak aplikasi berbasis Android/iOs yang dapat dimanfaatkan, namun pada pelatihan ini pengabdian dan peserta fokus mengulas tiga jenis aplikasi, diantaranya Kinemaster, Canva, dan Desygner. Aplikasi Kinemaster dapat menunjang peserta untuk menyunting atau mengedit video yang dilengkapi dengan fitur-fitur yang cukup lengkap dan menyerupai aplikasi editing video profesional lainnya. Sementara untuk aplikasi Canva dan Desygner, kedua aplikasi ini dapat menunjang peserta dalam membuat konten design grafis. Kedua aplikasi ini sengaja dipilih karena fitur yang ditawarkan cukup mudah penggunaannya namun tetap mampu menghasilkan karya design grafis yang berkualitas. Baik Canva dan Desygner sama-sama menyediakan ribuan *template* yang siap digunakan untuk berkreasi. Setelah pemaparan materi pengantar ini, tim pengabdian memberikan tutorial penggunaan ketiga aplikasi ini bergantian setiap harinya, sambil langsung dipraktikkan oleh peserta pada gawainya masing-masing. Setelah itu, masing-masing peserta diberi kebebasan untuk merancang konten masing-masing, lalu dikerjakan pada salah satu aplikasi yang telah mereka pelajari, dan diakhiri dengan pengumpulan karya audio visual atau desain grafis untuk dinilai.



Gambar 3. Kelas Rubrik *Feature*

Pada kelas rubrik *feature*, diberikan materi dasar tentang pengenalan *feature*, fungsi *feature*, perbedaan antara *straight news* dan *feature*, karakteristik *feature*, jenis-jenis *feature*, prinsip penulisan, struktur, proses menulis, dan teknik menulis *feature*. Setelah peserta memperoleh seluruh rangkaian materi tersebut, peserta diminta untuk membuat sebuah *outline feature* dan dilanjutkan dengan simulasi mengumpulkan bahan tulisan. Pada tahap pengumpulan bahan tulisan ini, masing-masing peserta menyebar ke seluruh lingkungan sekolah untuk mengumpulkan berbagai data yang diperlukan dalam menyusun *feature* masing-masing, termasuk melakukan wawancara narasumber jika dianggap perlu. Setelah seluruh data terkumpul, peserta diminta kembali ke ruang kelas untuk mulai menulis *feature*. Kegiatan di kelas ini diakhiri dengan pengumpulan karya *feature* masing-masing peserta. Seluruh rangkaian pelatihan di kelas ini juga memanfaatkan gawai masing-masing peserta untuk mencari data di lapangan dan menulis *feature*.

4. Pada tanggal 9 Juli 2022, tepat pukul 16.00 WIT, kegiatan pelatihan ditutup dengan menyampaikan hasil evaluasi masing-masing peserta berdasarkan keaktifan, kehadiran, serta berdasar pada kualitas karya masing-masing.



Gambar 4. Penutupan Pelatihan

Hasil yang dicapai dari pelatihan pemanfaatan gawai untuk memaksimalkan konten website sekolah bagi siswa(i) SMA Negeri 1 Jayapura, adalah sebagai berikut:

1. Peserta terlihat sangat antusias saat proses pelatihan berlangsung, ditandai dengan munculnya berbagai pertanyaan di setiap sesinya. Terlebih saat proses simulasi berlangsung, peserta sangat aktif bertanya tentang fitur-fitur yang tersedia pada aplikasi tersebut. Kehadiran peserta juga

terbukti sangat konsisten di setiap hari dan di setiap sesi. Didukung juga oleh orang tua peserta, kepala sekolah, guru, hingga staff, sehingga pelatihan ini berlangsung dengan aman dan lancar.

2. Terdapat hambatan yang terjadi selama proses pelatihan berlangsung, yaitu akses internet yang sempat terputus, yang mengakibatkan aplikasi sulit diakses. Hambatan ini paling dirasakan pada kelas rubrik audio visual, karena seluruh aplikasi yang digunakan memerlukan jaringan internet dalam pengoperasiannya.
3. Peserta aktif dalam menyampaikan pengalamannya masing-masing khususnya kendala yang dialami selama ini sebagai kontributor konten website sekolah. Melalui pelatihan ini, tim pengabdian memberikan solusi alternatif terhadap permasalahan yang dikemukakan oleh peserta. Sebagian besar peserta mengaku bahwa kendala utama yang ada selama ini karena minimnya pengetahuan dasar dalam membuat konten baik dalam rubrik audio visual, desain grafis, serta penulisan kreatif berupa *feature*. Selama ini, mereka dalam membuat konten website hanya berbekal ilmu secara otodidak yang kebanyakan diperoleh melalui internet seperti Youtube. Dan setelah proses pelaksanaan pelatihan ini, para peserta mengaku lebih percaya diri dalam mengembangkan kemampuan dan kreativitasnya dalam membuat konten website sekolah karena telah dibekali ilmu yang terarah.
4. Pada rangkaian proses menulis *feature*, juga terlihat keseriusan dan antusias yang tinggi dari para peserta. Peserta betul-betul mempersiapkan gawai mereka untuk digunakan dalam mengumpulkan bahan yang akan dijadikan sebuah *feature*. Waktu yang diberikan dalam mengumpulkan bahan tulisan tersebut juga digunakan sebaik mungkin, sehingga tidak ada satu orang pun peserta yang tidak selesai menyusun karya tulis *feature*nya.

5. KESIMPULAN

Antusias dari para peserta sangat baik sehingga pembina siswa(i) yang tergabung dalam kontributor konten website sekolah ini mengharapakan keberlangsungan pelatihan ini di waktu yang akan datang. Di sisi lain, tim

pengabdian pada pelatihan ini ingin menyampaikan bahwa kekurangan dan hambatan tidak luput dalam pelaksanaannya. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa:

1. Materi yang disampaikan secara terstruktur dengan gaya bahasa yang mudah dimengerti, memudahkan peserta dalam memahami teori dan hal ini memberi dampak positif pula pada sesi praktik, di mana peserta lebih mudah mengaplikasikan materi yang diperoleh.
2. Hambatan yang ditemui selama proses pelatihan berlangsung ialah jaringan internet yang sempat terganggu beberapa saat yang menghambat peserta dalam mengakses aplikasi yang digunakan dalam proses simulasi. Hambatan ini sangat dirasakan pada kelas rubrik audio visual yang sangat bergantung pada jaringan internet dalam mengakses aplikasi yang digunakan.

6. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih tim pengabdian haturkan kepada seluruh pihak yang telah mendukung terselenggaranya pelatihan ini, yaitu kepada pihak SMA Negeri 1 Jayapura yang telah memberikan fasilitas sarana dan prasarana dan dukungan moril, sehingga pelatihan ini berjalan dengan tertib, aman, dan lancar.

Selanjutnya, terima kasih pula tim pengabdian sampaikan kepada Universitas Negeri Makassar dan Universitas Muhammadiyah Papua yang telah memberikan kesempatan kepada ketua dan anggota tim sehingga dapat bersinergi dalam pelaksanaan pelatihan ini.

7. REFERENSI

- Sayuti, Suminto. A. 2003. Cara Menulis Kreatif. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Lesmana, Fanny. 2021. Feature: Tulisan Jurnalistik yang kreatif. Yogyakarta: Andi Publisher.
- Pratiwi, Utami. 2021. Mudah Belajar Desain Grafis dengan Aplikasi Canva. Yogyakarta: Diva Press.
- Rahman, Su. 2020. Buku Pintar Video Editing. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.