

Pemanfaatan Teknologi Informasi Sebagai Media Pendukung Belajar Siswa Dan Penggunaan Internet Sehat

Leni Anggraeni, Muhamad Muslihudin, M. Arif Imamudin, Meyla Nurvita, Mutiara Permata Sari, Miftahuddin, Yanti Prihatin, Yusuf Setiawan

Prodi Sistem Informasi, FTIKOM, IBN Lampung
Jalan Wisma Rini, No.09 Pringsewu, Lampung

E-Mail: m.arif.imamudin@gmail.com, meylanurvita06@gmail.com, miftahuddin860@gmail.com,
mutiarapermatasari415@gmail.com, yantiprihatin3@gmail.com,
yusufsetiawan297@gmail.com

Abstrak

Media pembelajaran merupakan salah satu sarana penyalur pesan dan informasi belajar. Media pembelajaran yang dirancang secara baik, sangat membantu peserta didik dalam mencerna dan memahami materi pelajaran. Perkembangan teknologi informasi di era globalisasi dan informasi saat ini, memacu perkembangan media pembelajaran semakin maju pula. Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sebagai media pembelajaran sudah merupakan suatu tuntutan. Walaupun perancangan media berbasis TIK memerlukan keahlian khusus, bukan berarti media tersebut dihindari dan ditinggalkan. Media pembelajaran berbasis TIK dapat berupa internet, intranet, mobile phone, dan CD Room/Flash Disk. Kemajuan Teknologi Informasi telah mendorong terjadinya banyak perubahan, termasuk dalam bidang pendidikan yang melahirkan konsep e-learning. Dengan e-learning, pelaksanaan pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. E-learning memungkinkan peserta didik untuk aktif dan kreatif. E-learning memberikan para peserta didik, pendidik, dan pengelola pendidikan dapat mengambil banyak manfaat, di antaranya fleksibilitas program dan bahan pembelajaran dapat dibuat lebih menarik dan berkesan. Integrasi teknologi informasi pada pendidikan akan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Kata Kunci: Internet, Pelajar, TIK, E-Learning

I. PENDAHULUAN

Belajar merupakan suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat kognitif, psikomotor maupun afektif. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi seiring dengan perkembangan manusia. Perkembangan itu menyebabkan perubahan yang berarti bagi manusia. (Malik, Shanty, & Pardi, 2020) Media dijadikan sebagai wadah pembelajaran. Media telah menjadi suatu kebutuhan pokok (primer) bagi manusia. Media elektronik dalam perkembangannya bermetamorfosis ke dalam dunia maya. Perkembangan teknologi informasi yang begitu pesat, memungkinkan diterapkannya cara-cara yang lebih efisien untuk produksi, distribusi dan konsumsi barang dan jasa. Pada era informasi ini, jarak geografis tidak lagi faktor penentu dalam hubungan antar manusia atau antar lembaga usaha, sehingga dunia ini menjadi suatu kampung global atau disebut Global Village.

(Deviriyanto & Udjulawa, 2015) Proses belajar mengajar suatu proses komunikasi. Berkomunikasi merupakan kegiatan manusia sesuai dengan nalurinya. Naluri yang selalu ingin berhubungan satu sama lain. Adanya naluri tersebut, komunikasi dapat dikatakan bagian hakiki dari hidup manusia. Komunikasi mengandung makna menyebarluaskan informasi atau menyampaikan pesan atau dari sumber pesan (komunikator) kepada penerima pesan. Untuk itu komunikasi dikait-kaitkan dengan penggunaan media. Media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses komunikasi dan pembelajaran demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran disekolah pada khususnya.

Kemajuan teknologi informasi menjadikan manusia dalam berhubungan dengan pihak lain seakan tidak lagi dibatasi oleh waktu dan tempat. Kapanpun dan dimanapun manusia dengan

perangkat teknologi tersebut bisa menjalin hubungan, mendapatkan informasi, dan menyebarkan informasi kepada orang lain.

(Ayu & Dewi, 2021; Muhammad Idris, 2020; Muhammad, 2017) Berkembangnya TIK (teknologi informasi dan Komunikasi) memudahkan manusia untuk mengakses informasi kapanpun dan dimanapun. Salah satu perkembangan TIK dimanfaatkan di bidang pendidikan seperti dibangunnya pembelajaran secara online. E-learning (Electronic Learning) merupakan proses pembelajaran yang memandatkan teknologi informasi dalam hal ini memanfaatkan media online seperti internet sebagai metode penyampaian interaksi dan fasilitasi. Penggunaan E-Learning pada media belajar online ternyata dapat mengatasi masalah efisiensi waktu dan tempat yang sering di hadapi oleh siswa. E-learning merupakan model pembelajaran berbasis TIK ini berakibat pada perubahan budaya belajar dalam konteks pembelajarannya. Kegiatan belajar menjadi sangat fleksibel karena dapat disesuaikan dengan ketersediaan waktu para siswa/mahasiswa. E-learning (elektronik learning), proses pembelajaran jarak jauh dengan menggabungkan prinsip-prinsip dalam proses pembelajaran dengan teknologi.

Pada era ini kemajuan teknologi begitu pesat, banyak manfaat yang didapatkan oleh pengguna terutama dalam pendidikan, namun masih ada sebagian masyarakat terutama pelajar masih belum memaksimalkan manfaat di bidang pendidikan sebagai media belajar mencari ilmu, banyak dari pelajar hanya menggunakan TI untuk bermain game dan social media yang bisa menghabiskan waktu yang lama sampai melupakan waktu untuk belajar sehingga mempengaruhi prestasi pelajar. Masalah lain yang terjadi banyak pelajar yang memanfaatkan TI untuk hal negatif seperti mencari konten-konten pornografi dan lain lain.

II. METODE

2.1. Solusi Yang Ditawarkan

Berdasarkan kegiatan PkM ini maka ada solusi yang kami ajukan bagi kegiatan ini adalah :

- a. Kegiatan serupa harusnya dilakukan secara kontinyu untuk meningkatkan pengetahuan dan wawasan masyarakat dan remaja dalam memafaatkan teknologi informasi sebagai media pembelajaran serta masalah tentang internet sehat, dan diharapkan ada kegiatan sosialisasi lanjutan yang akan datang.
- b. Diadakan nya kerja sama dengan instansi terkait yang lebih pengalaman tentang media pembelajaran berbasis teknologi.

2.2. Peserta dan Luaran Kegiatan

Kegiatan seminar pemanfaatan teknologi informasi sebagai media pembelajararn dan internet sehat dilakukan di aula SMA PGRI Pagelaran, para siswa siswi dan masyarakat sangat antusias untuk mengikuti kegiatan ini. Kurang lebih ada 80 peserta dalam kegiatan ini termasuk guru,dosen dan juga panitia kegiatan.

Terciptanya pelajar yang paham tentang Penggunaan internet atau teknologi informasi yang salah satu pemanfaatannya bisa dijadikan media pembelajaran disekolah atau disekolah diluar sekolah seperti mendapatkan materi yang dibutuhkan untuk belajar, harapan lain pelajar bisa menggunakan internet secara bijak sehingga memaksimalkan dampak positif dan meminimalkan dampak negatif dari internet, sehingga terciptanya pelajar yang cerdas dan produktif.

2.3. Tujuan dan Manfaat Kegiatan PkM

Adapun tujuan dari kegiatan ini adalah para peserta setelah mengikuti kegiatan seminar ini mempunyai kecerdasan literasi digital yang tinggi, sehingga bisa memanfaatkan teknologi informasi saat ini untuk media pembelajaran dalam mengejar prestasi. Diharapkan para peserta setelah mengikuti seminar ini memiliki etika yang baik dalam menggunakan internet yang sehat. Meningkatkan pemahaman tentang teknologi informasi yang bisa dijadikan media pembelajaran disekolah maupun diluar sekolah, sehingga bisa meningkatkan prestasi peserta. Adanya kegiatan ini berdampak bisa merubah pola fikir para pengguna internet yang selama ini sering digunakan untuk hal negatif atau yang tidak bermanfaat bisa lebih berguna dalam penggunaanya.

III. HASIL DAN DAMPAK PkM

3.1. Sosialisasi Pelaksanaan

Dalam pelaksanaan kegiatan ini, pertama melakukan penyusunan rencana metode yang akan dilakukan selama proses awal sosialisasi dan rencana selama kegiatan berlangsung. Adapun dalam sosialisasi awal, terlebih dahulu mendatangi sekolah SMA PGRI Pagelaran untuk mensosialisasikan kegiatan yang akan dilaksanakan. Hal ini memiliki tujuan agar siswa siswi SMA PGRI Pagelaran bersedia ikut serta dalam kegiatan ini. Kegiatan ini dilaksanakan pada 15 agustus 2019 bertempat di aula SMA PGRI Pagelaran, kegiatan dilaksanakan pada pukul 13.30 sd 16.00.



Gambar 1. Peserta Mulai Memasuki Ruangn Kegiatan



Gambar 2. Foto Bersama Tim PkM dan Sebagian Siswa

3.2. Paparan Materi dan Diskusi

Diskusi dilakukan melalui percakapan dengan maksud memberikan pemahaman tentang tujuan dari diadakannya kegiatan ini, diskusi ini juga melibatkan pihak sekolah, pihak kampus dan juga aparatur pekon Gumukmas. Sehingga diharapkan dapat membantu proses berjalannya kegiatan ini. Berikut ini akan dijelaskan rincian pelaksanaan kegiatan:

NO	Materi	Metode	Evaluasi	Alokasi waktu
1	Sosialisasi Pemanfaatan Teknologi informasi sebagai	Presentasi	Tanya jawab	1x120 menit

	media pendukung belajar siswa	Leni Anggraeni, M.Pd		
2	Sosialisasi Penggunaan Internet sehat	M. Muslihudin, MTI	Tanya jawab	1x120 menit

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tema “Pemanfaatan Teknologi Informasi sebagai media pendukung belajar siswa dan penggunaan Internet sehat” ini dilakukan pada tanggal 15 Agustus 2019 di Aula SMA PGRI Pagelaran, para peserta sudah berkumpul pada pukul 12.30 WIB dan mulai melakukan registrasi. Acara dimulai pukul 13.30-16.30 dengan dibuka oleh Tim PkM.



Gambar 3. Sambutan Kepala Sekolah SMA PGRI Pagelaran



Gambar 2. Peserta Menyanyikan Lagu Indonesia Raya



Gambar 5. Paparan Materi oleh Salah Satu Narasumber

IV. KESIMPULAN

Dampak ikutan dengan integrasi teknologi informasi pada pendidikan adalah mendorong percepatan computer literacy pada masyarakat Indonesia. Dimanfaatkannya teknologi sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, dapat mempermudah cara pengajar dalam berkomunikasi dan berinteraksi dengan para siswa baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Kebutuhan akan teknologi dalam ranah pendidikan bukanlah hal yang baru, pemanfaatan teknologi untuk membentuk pembelajar yang kondusif dan inovatif. Pemanfaatan tersebut terbukti berperan besar dalam kelancaran proses belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayu, N., & Dewi, K. (2021). Blended Learning As an Alternative To Limited Face- To-Face Learning At Stmik Pringsewu. *JLCEdu (Journal of Learning and Character Education)*, 1(2), 69–73.
- Deviriyanto, M. R., & Udjulawa, D. (2015). Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Objek Wisata Domestik Dan Mancanegara, 6–8.
- Malik, A., Shanty, I. L., & Pardi, H. (2020). Sosialisasi Pendidikan Karakter di Lingkungan Keluarga Masyarakat Kelurahan Kampung Bugis, Kecamatan Tanjungpinang Kota, Kota Tanjungpinang. *Jurnal Anugerah*, 2(2), 67–74. <https://doi.org/10.31629/anugerah.v2i2.2642>
- Muhammad Idris, D. S. (2020). Development of Learning Management System in Vocational School of Yamaco Negeri Katon Based on Enterprise Architecture Planning and Computer Supported Collaborative Learning. *JMPA (Jurnal Manajemen Pendidikan Al-Multazam)*, 2(3), 104–114.
- Muhammad, T. (2017). Perancangan Learning Management System Menggunakan Konsep Computer Supported Collaborative Learning. *Jurnal PRODUKTIF*, 1, 35–63.
- STMIK Pringsewu. (2018). **"Buku Panduan Kuliah Kerja Nyata (KKN)"**.STMIK Pringsewu : Tidak Diterbitkan