

PENGARUH PENGGUNAAN TEKNOLOGI DALAM PEMBELAJARAN PADA MOTIVASI BELAJAR SISWA SMP FATAHILLAH CILEDUG

Akbar Hadityatama¹, Daffa Aulia Isham², Fathan Khaiza Septiansyah³, Gilang Herdiansyah⁴, Harrys Anggara Pangestu⁵, Muhammad Daffa Alqois⁶, Muhamad Hafiz⁷, Muhamad Rafly Rafsanzany⁸, Muhammad Rizky Afrianto⁹, Rafiu Ahmad Winoto¹⁰, Khanif Faozi¹¹

^{1,2,3}Universitas Pamulang Jl. Raya Puspitek No. 46 Buaran, Serpong, Kota Tangerang Selatan, Provinsi Banten 15130.
(021) 741-2566 atau (021) 7470 9855

^{1,2,3}Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pamulang

e-mail: ¹hadityaakbar@gmail.com, ²daffaaulia1808@gmail.com, ³fathankhaiza@gmail.com,
⁴gilangherdiasyah2002@gmail.com, ⁵Harrys.anggara.pangestu@gmail.com, ⁶daffaalqois89@gmail.com,
⁷mhafiz0323@gmail.com, ⁸mraflyraf@gmail.com, ⁹rizky.afrianto039@gmail.com, ¹⁰rafiuahmad15@gmail.com,
¹¹dosen02418@unpam.ac.id

Abstrak

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran telah menjadi bagian integral dari pendidikan modern. Pengabdian Kepada Masyarakat ini bertujuan bersosialisasi kepada siswa mengenai pengaruh penggunaan teknologi dalam pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa. Kegiatan yang berlangsung dalam 1 hari ini dihadiri oleh anggota PKM yang terdiri dari 10 orang serta siswa siswi sebagai audiens. Disana kami mencoba untuk mengedukasi siswa tentang peran dari penggunaan teknologi dalam pembelajaran siswa, memberikan sedikit gambaran kepada siswa untuk memilih jenjang yang akan dilanjutkan, Metode yang kami gunakan adalah metode ceramah di setiap kelas serta tanya jawab selain itu kami menggunakan kuesioner sebagai instrumen pengumpulan data. Sampel penelitian ini adalah siswa-siswi di sebuah SMP Fatahillah Ciledug.

Kata kunci: Siswa, Tekonologi, Pembelajaran, Motivasi, Pengaruh

Abstract

The integration of technology in learning has become an essential part of modern education. This Community Service initiative aims to socialize with students about the impact of technology use in learning on their motivation. The one-day event was attended by PKM members, consisting of 10 people, along with students as the audience. The goal was to educate students on the role of technology in their learning, providing a brief overview to help them choose their next educational path. The methods used included lectures in each class, Q&A sessions, and the use of questionnaires as data collection instruments. The research sample consisted of students from SMP Fatahillah Ciledug.

Keywords: Students, Technology, Learning, Motivation, Impact

I. PENDAHULUAN

Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) merupakan suatu wadah atau kegiatan yang dibentuk oleh Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi republik Indonesia dalam memfasilitasi potensi yang dimiliki oleh mahasiswa untuk mengkaji, mengembangkan, dan menerapkan ilmu dan teknologi yang telah didapat dan juga telah dipelajari oleh mahasiswa dengan tujuan untuk membantu masyarakat dalam melakukan aktivitas yang bermanfaat tanpa mengharapapun. Menurut Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat Universitas Indonesia (2011:4), “pengabdian kepada masyarakat atau kegaitan pengabdian kepada masyarakat adalah kegiatan

yang mencakup upaya-upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia antara lain dalam hal perluasan wawasan, pengetahuan maupun peningkatan keterampilan yang dilakukan oleh civas akademika sebagai perwujudan dharma bakti serta wujud kepedulian untuk berperan aktif meningkatkan kesejahteraan dan memberdayakan masyarakat luas terlebih bagi masyarakat ekonomi lemah”. Terutama dalam mengembangkan kesentosaan dan kesuksesan bangsa Indonesia. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini juga merupakan salah satu bagian yang dirancang di Universitas Pamulang. Di era globalisasi ini, teknologi semakin maju sehingga tidak dapat dipungkiri akan kehadiran internet yang semakin dibutuhkan dalam kehidupan sehari – hari, baik

dalam sektor sosial, sektor pendidikan, sektor usaha, dan sektor lainnya. Purbo (dalam Prihatna, 2005) menjelaskan bahwa Internet pada dasarnya merupakan sebuah media yang digunakan untuk mengefesiensikan sebuah proses komunikasi yang disambungkan dengan berbagai aplikasi, seperti Web, VoIP, Email. Tondeur et al (dalam Selwyn, 2011) menyatakan bahwa teknologi digital sekarang sudah mulai digunakan didalam bidang pendidikan sebagai sarana untuk mendukung pembelajaran, baik sebagai alat informasi (sarana mengakses informasi) atau sebagai sarana pembelajaran (penunjang kegiatan belajar dan tugas). Perkembangan IPTEK yang sangat pesat ini memunculkan peralatan dan aplikasi yang sangat mudah dipelajari dan dimanfaatkan menjadi media pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dalam konteks pembelajaran telah menjadi aspek krusial dalam era pendidikan modern, dalam penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh penggunaan teknologi terhadap motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Dengan perkembangan teknologi yang pesat, peran perangkat digital, platform daring, dan aplikasi edukatif telah menjadi signifikan dalam membentuk pengalaman belajar. Dalam konteks ini, kegiatan ini akan menelusuri tentang pengaruh teknologi dalam pembelajaran dapat mempengaruhi motivasi siswa, menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis, dan memberikan dampak positif pada pencapaian akademis mereka.

1.1 Tujuan Kegiatan

Tujuan kegiatan penelitian ini yaitu

- Mengedukasi siswa tentang peran dari penggunaan teknologi dalam pembelajaran siswa.
- Memberikan sedikit gambaran kepada siswa untuk memilih jenjang yang akan dilanjutkan.
- Memberikan wawasan kepada siswa mengenai IT.

1.2 Manfaat Kegiatan

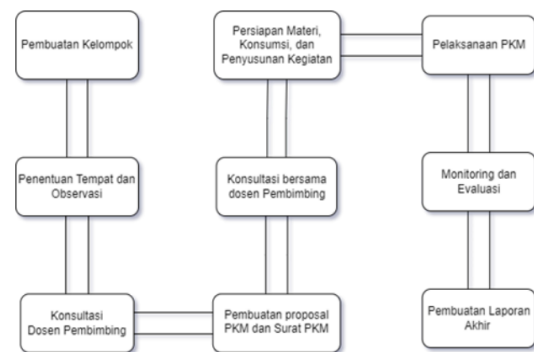
Manfaat yang dapat diambil dari kegiatan ini dapat memberikan pemahaman mendalam seputar IT dan menarik minat siswa untuk memilih jenjang pendidikan yang diinginkan

II. METODE PELAKSANAAN

Tahapan metode yang digunakan pelaksanaan "Sosialisasi Pengaruh Penggunaan Teknologi Dalam Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMP Fatahillah Ciledug" ini akan

dilaksanakan pada anak SMP Kelas IX. Adapun dibawah ini merupakan serangkaian proses kegiatan yang dilaksanakan secara sistematis dan terencana yang meliputi tahapan sebagai berikut:

- Pembuatan Kelompok PKM
- Penentuan tempat dan observasi
- Konsultasi dosen pembimbing
- Pembuatan proposal PKM dan Surat PKM
- Konsultasi Bersama dosen pembimbing
- Persiapan Materi, konsumsi, dan penyusunan kegiatan
- Pelaksanaan Kegiatan PKM
- Monitoring dan evaluasi
- Pembuatan Laporan Akhir



Gambar 1. 1 Alur Rencana Kegiatan

Metode kegiatan pelaksanaan dan edukasi berupa penyampaian secara offline, kemudian diberikan kesempatan kepada peserta untuk melakukan tanya jawab maupun diskusi seputar materi yang disampaikan. Adapun selama kegiatan berlangsung, panitia dan tim bersinergi dengan tujuan :

- Setiap peserta bisa memahami materi yang telah disampaikan.
- Memudahkan setiap peserta yang mengikuti kegiatan dalam rencana implementasi pengetahuan yang mudah didapatkan.
- Diharapkan kedepannya peserta dapat menyebarkan informasi dan kegiatan yang telah diperoleh.

Tempat Kegiatan

Tempat Pelaksanaan : Jl. Masjid Fatahillah IX No.38, Sudimara Timur, Ciledug, Kota Tangerang, Banten 15151.



Gambar 2. 1 Lokasi SMP Fatahillah Ciledug

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang dilakukan oleh Tim kami terdiri dari. Sesi pertama pemateri/ narasumber memberikan pengenalan dunia IT yang berpengaruh terhadap pembelajaran. Hal ini dapat dilihat pada sebagai berikut:



Gambar 3. 1 Siswa Menyimak Penjelasan

Setelah menyimak pemaparan yang dipaparkan oleh pemateri peserta didik sangat antusias untuk memperhatikan. Pada sesi kedua ini pemateri membuka diskusi kepada siswa untuk dapat berdiskusi dengan menanyakan apapun terkait materi yang sudah disampaikan. Setelah sesi diskusi berikutnya adalah sesi tanya jawab dimana pemateri memberikan pertanyaan kepada para siswa dan yang berhasil menjawab akan mendapatkan hadiah/doorprize.

Peserta pengabdian yaitu siswa dari SMP Fatahillah Ciledug sangat antusias mengikuti kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Mereka yang menganggap bahwa materi seputar IT itu sulit menjadi lebih mudah jika dijelaskan secara sederhana. Narasumber menyampaikan materi dengan baik sehingga materi dapat dipahami oleh peserta pengabdian.

Dengan adanya pengabdian kepada masyarakat ini peserta didik jadi termotivasi dalam mempelajari dunia IT dan Memahami sedikit gambaran untuk memilih jenjang sekolah yang akan dilanjutkan.

Peserta didik tidak lagi kesulitan dalam mempelajari apa itu materi tentang IT dan mengetahui gambaran tentang jurusan yang akan dipilih ketika masuk ke SMK, karena sudah terbantu oleh penjelasan yang disampaikan secara sederhana dari narasumber.

IV. KESIMPULAN

Pemanfaatan teknologi dalam konteks pembelajaran telah menjadi aspek krusial dalam era pendidikan modern, dalam penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh penggunaan teknologi terhadap motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Dari kegiatan sosialisasi yang sudah berlangsung menunjukkan bahwa Integrasi teknologi dalam pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan siswa. Melalui penggunaan alat-alat digital, siswa dapat lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi belajar mereka.

Dari kegiatan ini juga Menunjukkan jika siswa mendapatkan informasi yang cukup agar mereka dapat membuat keputusan yang lebih terinformasi tentang jenjang pendidikan selanjutnya serta dapat mencakup penyampaian sebuah informasi mengenai hubungan antara penggunaan teknologi dan kebutuhan atau tuntutan di berbagai jenjang pendidikan.

Siswa pun akhirnya memiliki pemahaman dan wawasan mengenai bidang Teknologi Informasi (IT). Serta mereka menyadari pentingnya bidang ini dalam dunia modern dan juga pemahaman konsep dan peran IT.

DOKUMENTASI\KEGIATAN



Gambar 1. Foto Bersama Pihak Sekolah



Gambar 2. Foto Bersama Siswa SMP

DAFTAR PUSTAKA

- Aulia A.P, Farhan A.H, Ilham D.A, dkk. 2022. "Sosialisasi Pelatihan Motorik Logika Anak Melalui Media Permainan Coding Di Taman Baca Peka." *Abdi Jurnal Publikasi* 1-8.
- Fitri Mulyani, Nur Haliza. 2021. "Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) Dalam Pendidikan." *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 101-109.
- M Arfa Andika Candra, Ika Arthalia Wulandari. 2021. "Sistem Informasi Berprestasi Berbasis Web Pada SMP Negeri 7 Kota Metro." *Jurnal Mahasiswa Ilmu Komputer* 6-7.
- T.D. Niki Ratama, Aris Saifudin, Munawaroh, Yulianti. 2015. "Kommas : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Pamulang Pembelajaran Dalam Peningkatan Pengetahuan Internet Sehat dan Aman Bagi Ibu Ibu." *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Pamulang* Vol. 1, No. 1, Pp. 87 92.
- W. Lestari, T. Informatika, U. Nahdhatul, U. Alghazali, T. Informatika, And U. D.

Bangsa. n.d. "Kommas : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Pamulang Informasi Administrasi Pengelolaan Keuangan Siswa Pada Mi." *Kommas : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Pamulang* 1-10.