

PENGENALAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI DALAM DUNIA PENDIDIKAN UNTUK MENCAPAI REVOLUSI INDUSTRI 4.0

Bunga Wulansuci¹, Desie Sinar Ningrat², Erwanto³, Farda Muhtadillah⁴, Firdhi Agasi Putra⁵, Muhamad Haditia Pratama⁶, Muhammad Iksan Iskandar⁷, Nandi Mahadiar⁸, Robi Hariansyah⁹, Siti Nurmukaromah¹⁰, Rio Hendra¹¹

¹⁻¹¹Universitas Pamulang; Jl. Raya Puspitek No. 46 buaran, serpong, Kota Tangerang Selatan. Provinsi Banten 15310. (021) 741-2566 atau 7470 9855

¹⁻¹¹Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Pamulang

e-mail: ¹Bungawulansuci23@gmail.com, ²desiesn101@gmail.com, ³erwan1619@gmail.com, ⁴h.farda.muhtadillah@gmail.com, ⁵Firdhiagasiputra@gmail.com, ⁶Muhamadhaditia@gmail.com, ⁷iksan8830@gmail.com, ⁸Nmahadiar@gmail.com, ⁹frobi611@gmail.com, ¹⁰sitinurmukaromah13@gmail.com, ¹¹riohendra06@gmail.com

Abstrak

Teknologi menjadi salah satu penunjang kegiatan belajar dari rumah, namun terdapat masalah yang dihadapi oleh siswa-siswa akibat belajar daring atau belajar secara online, salah satunya siswa-siswi belum paham cara menggunakan media pembelajaran daring tersebut, oleh karena masalah itu kami memberikan penyuluhan kepada siswa-siswi tentang pemanfaatan dan penggunaan media belajar salah satunya penggunaan *google meet*, *zoom*, *google form*, *google doc*, dll. Diharapkan kegiatan sosialisasi ini siswa-siswi menjadi lebih paham dalam menggunakan dan memanfaatkan media pembelajaran dalam menunjang kegiatan belajar dari rumah maupun didalam kehidupan sehari-hari.

Kata kunci: Teknologi, Online, Sosialisasi, Media

I. PENDAHULUAN

Pandemi virus corona melanda seluruh negara, dan berdampak pada berbagai sektor, salah satunya sektor Pendidikan, untuk mencegah penularan virus covid 19 pemerintah membuat kebijakan untuk merumahkan siswa-siswi dan belajar di rumah, SMP Islam Raudlatul Hikmah menjadi salah satu instansi Pendidikan yang merumahkan seluruh siswa-siswi nya dan menggunakan metode belajar dari rumah dalam kegiatan belajar mengajar.

Sistem pembelajaran dilaksanakan melalui perangkat *personal computer* (PC) atau laptop yang terhubung dengan koneksi jaringan internet. Guru dapat melakukan pembelajaran pandemi diwaktu yang sama menggunakan grup seperti WhatsApp (WA), telegram, aplikasi *zoom*, *google meet* ataupun media lainnya

sebagai media pembelajaran. Dengan demikian, guru dapat memastikan siswa mengikuti pembelajaran dalam waktu yang bersamaan, meskipun di tempat yang berbeda. Akan tetapi tidak dapat dipungkiri jika masih banyak peserta didik yang belum memahami teknologi dan Informasi serta cara menerapkan teknologi yang tersedia dalam kegiatan belajar, bukan hanya kurangnya pengetahuan tetapi juga masalah kuota dan jaringan internet yang belum merata di daerah pelosok. Akibatnya tidak sedikit peserta didik yang tertekan akibat tugas yang diberikan oleh guru.

Penguatan dan perluasan pemanfaatan TIK di bidang pendidikan sebagaimana arah kebijakan pembangunan pendidikan nasional yang tertuang pada Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2010 Tentang Rencana Strategis Kementerian Pendidikan Nasional Tahun 2010-2014 dimaksudkan agar dapat menunjang upaya peningkatan

dan pemerataan akses pendidikan, peningkatan mutu, relevansi, dan daya saing pendidikan, serta tata kelola, akuntabilitas, dan citra publik terhadap pendidikan. Oleh sebab itu, sudah saatnya kita berkolaborasi dalam mewujudkan kesempatan mengabdikan di tengah adanya pandemi covid-19. Untuk dapat memahami kegiatan belajar dari rumah tersebut diperlukannya edukasi dan pemahaman teknologi informatika dalam dunia Pendidikan untuk mencapai Pendidikan 4.0 di tengah pandemi covid19.

II. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pelaksanaan kegiatan ini terdiri dari beberapa tahap yakni tahap perencanaan kegiatan, tahap pembuatan proposal kegiatan, tahap koordinasi dan penandatanganan surat permohonan tugas kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PkM), tahap penyusunan materi, tahap penjadwalan kegiatan, tahap yang terakhir yaitu tahap pelaksanaan kegiatan.

Penyusunan materi disesuaikan dengan kebutuhan pengetahuan siswa yang memungkinkan menarik atensi siswa untuk mengenal teknologi informasi, Kegiatan sosialisasi dilakukan dengan mengadakan pertemuan dengan beberapa anggota OSIS, karena situasi yang tidak memungkinkan untuk melaksanakan sosialisasi kepada siswa-siswi Sekolah Islam Raudlatul Hikmah. Sosialisasi untuk siswa pada kelas ini diberikan dengan menjelaskan seputar lingkup ilmu pengetahuan tentang teknologi informasi yang akan menjadi bahan bagi mereka memahami untuk bisa diterapkan dalam kegiatan pembelajaran dimasa pandemi.

Sesi pemaparan materi disampaikan secara garis besar dengan bahasa yang mudah dimengerti siswa tingkat SMP. Materi dijelaskan dengan serangkaian pengertian, macam-macam teknologi informasi, manfaat teknologi informasi dan perkembangannya. Sesi selanjutnya dilanjutkan dengan sesi tanya jawab, yang akan langsung dijawab oleh kami, dengan sesi tanya jawab diharapkan siswa-siswi dapat lebih mendalami tentang apa yang belum mereka pahami mengenai materi yang kami sampaikan.

Kegiatan sosialisasi ini kami tutup dengan sebuah percobaan praktik simulasi pembuatan model jaringan komputer dengan menggunakan *Cisco Packet Tracer*, diharapkan dengan praktik siswa-siswi, dapat mempraktikkan model jaringan yang sering digunakan. Kegiatan sosialisasi ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi para pelajar, khususnya siswa-siswi SMP Islam Raudlatul Hikmah. Manfaat ini antara lain pemahaman teknologi informasi dan komunikasi, keinginan atau motivasi untuk menghasilkan karya

berbasis teknologi informasi, dan motivasi untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi setelah lulus sekolah. Kegiatan ini juga diharapkan dapat dilakukan sebagai kegiatan reguler sebagai bentuk interaksi antar lembaga di dunia Pendidikan. Selain harapan di atas diharapkan setelah mengikuti kegiatan sosialisasi tersebut siswa-siswi dapat menerapkan dan belajar membangun system Teknologi dalam lingkungan sekitarnya.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat yang kami laksanakan pada tanggal 14 Oktober 2021 di Yayasan Pendidikan Islam yaitu SMP Islam Raudlatul Hikmah berjalan dengan lancar. Kami menerapkan protokol kesehatan dalam pelaksanaannya.

Peserta sosialisasi mengikuti kegiatan kami dengan antusias dan penuh semangat, di sela-sela penyampaian materi beberapa peserta mengajukan pertanyaan. Atas keaktifannya tersebut kami berikan apresiasi dalam bentuk hadiah.

Yayasan Pendidikan Islam SMP Islam Raudlatul Hikmah memiliki potensi sangat besar untuk menerapkan pendidikan 4.0 berbasis teknologi, selain lokasi yang strategis sekolah ini memiliki siswa-siswi yang berprestasi. Harapan besar bagi generasi bangsa untuk mewujudkan Indonesia sebagai negara yang makmur dalam semua aspek terutama aspek Teknologi Informasi.

IV. SIMPULAN

Kesimpulan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat Bersama SMP Islam Raudlatul Hikmah antara lain, peserata mendapat pengetahuan tentang bagaimana cara memanfaatkan teknologi informasi maupun dibidang industri, edukasi, dan bidang yang lain. Selain cara penggunaannya, peserta juga dapat mengetahui kelebihan dan kekurangan pada teknologi informasi dari berbagai bidang, hingga akhirnya semua peserta paham dengan pentingnya kehadiran teknologi informasi dalam kehidupan sehari-hari bahkan dilingkungan masyarakat.

Adapun saran dari penulis kepada para peserta pengabdian kepada masyarakat SMP Islam Raudlatul Hikmah, peserta diharapkan dapat berkesinambungan untuk meningkatkan ilmunya khususnya dibidang teknologi informasi, dengan ilmu yang didapat pada saat penyampaian materi dapat di manfaatkan dengan sebaik-baiknya guna mendukung kegiatan sehari, terutama di lingkungan masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Leski Riskinaswara, 2020, *Revolusi Industri 4.0*, <https://aptika.kominfo.go.id/2020/01/revolusi-industri-4-0/>, diakses tanggal 20 September 2021.
- Shintya Gugah Asih Theffidy, 2020, *Pendidikan Era Revolusi Industri 4.0 di Tengah Covid-19*, <https://ombudsman.go.id/artikel/r/artikel--pendidikan-era-revolusi-industri-40-di-tengah-covid-19>, diakses tanggal 20 September 2021.