

PENGENALAN DASAR TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI SERTA MEDIA PEMBELAJARAN SECARA DARING

**Bilal Eri Hartanto¹, Dani Saputra², Fahri Saputra³, Ismail⁴, Khairul Jannah⁵, Mulyanah⁶, Nurdikha Febrianti⁷, Sebastian Restu Bumi⁸, Waren Asmara Sedi⁹, Witry Eviliah Gumay¹⁰,
Rengga Herdiansyah, A.Md., S.Kom., M.Kom¹¹**

¹⁻¹¹Universitas Pamulang; Jl. Raya Puspitak 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: ¹bilalerih@gmail.com, ²danisaputra0306@gmail.com, ³fahrisaputra190@gmail.com, ⁴mailismail325@gmail.com, ⁵jannahmd106@gmail.com, ⁶mmulyanah1505@gmail.com, ⁷nurdikha22@gmail.com, ⁸bastian187112@gmail.com, ⁹warensedi7@gmail.com, ¹⁰weg3929@gmail.com, ¹¹Dosen01101@unpam.ac.id

Abstrak

Mewabahnya *pandemic* Covid-19 telah mengganggu proses belajar dan mengajar secara tatap muka antar guru dan murid atau secara konvensional, oleh karena itu diperlukan solusi untuk masalah tersebut. Dengan memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) atau *Information and Communication Technology* (ICT) di dalam bidang pendidikan dapat mendukung menerapkan kebijakan oleh pemerintah dalam berbagai upaya untuk menekan angka penularan COVID-19. Salah satunya yakni Proses belajar mengajar dilakukan secara dalam jaringan (*daring*). Memberikan himbuan belajar di rumah bagi para murid, mengubah perilaku menjadi social distancing dan meminimalisir munculnya keramaian murid sehingga dapat mengurangi potensi penyebaran Covid-19. Dengan kondisi ini akan mengubah metode pembelajaran tatap muka atau konvensional dengan metode pembelajaran dalam jaringan (*daring*) salah satunya adalah *E-Learning*. Berbagai keuntungan pun bisa didapatkan dengan metode belajar secara *daring* ini seperti mencegah virus covid-19, meningkatkan kemandirian belajar oleh murid, minat dan motivasi yang tinggi akan teknologi, efektif dan efisien dalam mempermudah proses interaksi antara guru dan murid, serta terus mengalami perkembangan dengan pembelajaran secara *daring* ini.

Kata kunci: Teknologi Informasi dan Komunikasi, Pembelajaran Daring, Covid-19

I. PENDAHULUAN

Pada era revolusi industri 4.0 dimasa pandemi covid 19 ini, kini ditandai dengan pesatnya kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam berbagai bidang kehidupan, baik di bidang kesehatan, bidang ekonomi dan termasuk juga dalam bidang pendidikan. Hal ini tentu tak mudah, aktivitas yang biasas di lakukan sehari-hari secara langsung harus dilakukan secara online di rumah, hanya kegiatan yang sangat penting yang bisa di lakukan di luar rumah itupun harus dengan mematuhi beberapa protokol

kesehatan yang telah di tentukan, tentu saja itu juga membuat masyarakat perlu beradaptasi dengan kondisi baru. Dan ini telah menjadi hal yang penting dalam berbagai aspek kehidupan. Bagi seorang pendidik perlu merencanakan teknik pembelajaran berbasis teknologi atau *Computer Assisted Instruction* (Nata, 2006). Dalam bidang pendidikan, Teknologi Informasi dan Komunikasi berperan penting dalam mempermudah pengurusan administrasi akademik, maupun proses belajar mengajar dan bersosialisasi. Untuk itu tenaga pendidikan mengadakan *website* untuk mempermudah belajar meskipun dirumah, *website* tersebut dinamakan *E-learning* merupakan suatu pembelajaran yang dalam

pelaksanaannya menggunakan media atau jasa batuan perangkat elektronika berupa audio, video, perangkat komputer ataupun kombinasi ketiganya (Munir, 2010: 203). Pembelajaran dalam jaringan (*daring*) ini lah yang di kembangkan menjadi *E-learning* yang kita kenal sekarang ini.

Teknis belajar yang semula tatap muka di kelas pun menyesuaikan diri menjadi tatap muka via laptop atau *gadget*. Alhasil, untuk dapat memahami materi dengan baik murid murid harus berjam jam duduk di depan layar komputer atau *handphone*. Aplikasi yang sering di gunakan untuk metode pembelajaran yaitu *Gmeet* dan *zoom*. Dengan aplikasi tersebut setiap siswa dapat belajar dengan tatap muka dengan virtual dengan melakukan panggilan vidio. Selain untuk media pembelajaran kedua aplikasi tersebut dapat di gunakan untuk *webinar* dan rapat secara jarak jauh melalui layar *handphone* atau laptop. Oleh karena itu lah kini hampir setiap orang mencari alternatif pembelajaran agar tetap bisa melaksanakan kegiatan belajar dan mengajar di masa pandemi ini dengan menggunakan beberapa aplikasi demi kelancaran menyampaikan informasi. Dengan memanfaatkan *platform-platform* yang telah berkembang saat ini atau media pembelajaran secara dalam jaringan (*daring*) diharapkan akan mampu menghadirkan pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, efektif dan efisien baik untuk para murid maupun guru yang mengajar.

Tabel 1. 1 Keuntungan Pembelajaran Secara Online

| No | Keuntungan |
|----|---|
| 1. | Materi yang di sampaikan guru secara online mudah di pahami |
| 2. | Durasi waktu pembelajaran online sesuai dengan kebutuhan siswa |
| 3. | Guru memberikan feedback dalam diskusi online |
| 4. | Interaksi antara siswa efektif selama kegiatan pembeajaran online |
| 5. | Siswa mampu beradaptasi terhadap pembelajaran online |

Pada tabel 1.1 dapat dijelaskan bahwa terkait efektivitas proses belajar online dimana penggunaan platform merupakan suatu solusi untuk mempermudah proses belajar mengajar pada saat ini.

Dengan minat besar dan ketertarikan murid- murid Pondok Pesantren Assalam pada Yayasan Pembangunan Masyarakat Sejahtera akan Teknologi Informasi dan Komunikasi serta media pembelajaran secara *daring* oleh karena itu dilaksankanlah program

Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) Universitas Pamulang ini, penyampaian yang menjadi dasar dalam Teknologi Informasi dan Komunikasi serta implementasi pembelajaran secara *daring* melalui *zoom* dan *google meet*. Untuk para murid-murid yang memiliki minat besar pada dunia TIK, dengan tempat pelaksanaan di Yayasan Pembangunan Masyarakat Sejahtera Kedaung Ciputat.

II. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) Universitas Pamulang yang dilaksanakan di Yayasan Pembangunan Masyarakat Sejahtera Kedaung Ciputat pada tanggal 31 Oktober 2021 ini diikuti oleh 10 mahasiswa Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) serta 1 dosen pembimbing, 2 orang sekretariat bidang pendidikan Yayasan Pembangunan Masyarakat Sejahtera sebagai perwakilan, serta kurang lebih 30 murid-murid SMP Pondok Pesantren Assalam. Metode pelaksanaan dalam kegiatan PKM ini adalah dengan penyampaian materi/infromasi dasar-dasar dalam Teknologi Informasi dan Komunikasi implementasi cara penggunaan media/platform pembelajaran secara daring, serta salah satu aplikasi dalam komputer kepada murid-murid.

Pada tahap pertama, Mahasiswa-Mahasiswi Prodi Teknik Informatika Universitas Pamulang melakukan kegiatan bersih-bersih dan persiapan alat untuk acara. Kemudian, mengumpulkan para peserta, dan pembukaan acara dimulai, sambutan ketua Pengabdian Kepada Masyarakat dan Dosen pembimbing, pada tahap berikutnya penyampaian informasi atau materi mengenai tema yang di angkat, selama sesi penyampaian materi di sertai dengan quiz Tanya jawab antar peserta murid-murid pondok pesantren Assalam dengan mahasiswa. Tahap berikutnya ialah pembuatan kelompok untuk implementasi media atau platform belajar daring dengan memanfaatkan 5 buah perangkat laptop (1 untuk infokus, 4 untuk implementasi aplikasi pada komputer) mulai dari manfaat, cara penggunaan dan dipraktekan langsung oleh para murid-murid.

Kemudian pada tahap terakhir, selama proses belajar berlangsung diadakan nya pembagian sertifikat dan makan siang bersama. Serta dokumentasi foto dan video selama acara berlangsung. Kemudian, pengevaluasian terhadap kegiatan dilakukan dengan Tanya jawab kesan dan pesan kepada para murid- murid untuk mengetahui bagaimana pendapat mereka setelah mendapatkan transfer ilmu penyampaian materi serta implementasi penggunaan media pembelajaran secara *daring* dan tambahan aplikasi komputer. Kemudian

foto bersama disertai dengan pembagian bantuan santunan untuk Yayasan Pembangunan Masyarakat Sejahtera. Dan terakhir bersih-bersih kembali setelah acara selesai.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) Universitas Pamulang yang dilaksanakan dengan kegiatan utama yakni penyampaian materi sesuai tema dan implementasi praktek aplikasi pada computer atau laptop. Pada penyampaian informasi oleh para mahasiswa diterapkan dengan metode kegiatan aktifitas bersih-bersih sebelum acara dimulai, kemudian aktifitas doa bersama serta pengenalan diri dari tim PKM, kemudian melaksanakan kegiatan inti penyampaian materi diselingi dengan ice breaking menghindari kejenuhan para peserta, kemudian review kembali.

Berdasarkan materi yang diberikan dan tanya jawab kepada para peserta murid-murid SMP Pondok Pesantren Assalam selama kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat berlangsung, kegiatan ini bermanfaat serta memberikan hasil sebagai berikut:

1. Meningkatnya minat dan pengetahuan para murid-murid SMP Pondok Pesantren Assalam akan pentingnya Teknologi Informasi dan Komunikasi.
2. Meningkatnya pengetahuan dan pemahaman para murid-murid SMP Pondok Pesantren Assalam mengenai media/*platform* apa saja dalam metode pembelajaran secara daring.
3. Tercapainya tujuan pelaksanaan kegiatan PKM.
4. Tercapainya target materi sesuai tema yang direncanakan sebelumnya.
5. Meningkatnya pengetahuan murid-murid Pondok Pesantren Assalam dalam menerapkan media pembelajaran secara *daring*.



Gambar 3. 1 Sambutan Ketua dan Pembukaan Materi



Gambar 3. 2 Penyampaian Materi



Gambar 3. 3 Implementasi Praktek



Gambar 3. 4 Pembagian Hadiah Quiz

IV. SIMPULAN

Kesimpulan setelah pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) oleh mahasiswa-mahasiswi Program Studi Teknik Informatika Universitas Pamulang adalah para murid-murid Pondok Pesantren Assalam dapat mengetahui

pengaruh dan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi guna meningkatkan motivasi belajar para siswa juga pemahaman mengenai pemanfaatan, kelebihan dan kekurangan media pembelajaran secara *daring* dalam bidang Pendidikan dan para murid dapat memanfaatkan pembelajaran secara *daring* dalam mengurangi penyebaran wabah virus Covid-19 ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Amongguru.com. 2020. "*Media Pembelajaran daring online program belajar dari rumah*", <https://www.amongguru.com/media-pembelajaran-daring-online-program-belajar-dari-rumah>, diakses pada 17 Oktober 2021 pukul 20.30
- Arief, Vivien. 2007. "*Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Daring*", https://www.researchgate.net/publication/337082623_Pemanfaatan_Teknologi_Sebagai_Media_Pembelajaran_daring, diakses 16 Oktober 2021 pukul 21.00
- Direktorat Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat. 2021. *Panduan Pelaksanaan Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat di Perguruan Tinggi*. diunduh pada 20 Oktober 2021 pukul 20:45.
- Kadir, Abdul. 2005. "*Pengenalan Teknologi Informasi*", <http://library.fip.uny.ac.id/opac/index.php?p=showdetail&id=2734>, diakses pada 18 Oktober 2021 pukul 19.30
- Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Pamulang. 2021. *Panduan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat*. Tangerang Selatan: Universitas Pamulang.
- Muliono, Rizki, 2020 "*Pengantar Teknologi Informasi*", <http://rizkimuliono.blog.uma.ac.id/pti/>, diakses pada 18 Oktober 2021 pukul 18.30
- Praherdhiono, Henry. 2021. "*Teknologi Pada Media Pembelajaran*", <https://teknologipendidikan.org/teknologi-pada-media-pembelajaran-2/>, diakses pada 18 Oktober 2021 pukul 21.40
- Tuti Andriani, Tuti. 2009. "*Sistem Pembelajaran Berbasis Teknologi*", <https://media.neliti.com/media/publications/164486-ID-sistem-pembelajaranberbasis-teknologi>, diakses pada 15 Oktober 2021 pukul 19.15.