

PENGARUH TEKNOLOGI INFORMASI TERHADAP PERKEMBANGAN DUNIA PENDIDIKAN

Bangun Suprianto¹, Muhammad Reyhan Hamzah², Irfan Alamsah³, Jepri Afrizal⁴, Krisman Jonatal Siregar⁵, Mahardika Paramarta Laia⁶, Azis Firmansyah⁷, Ichsan Muhamad Kamal⁸, Rian Pradifta Setiawan⁹, Syndhe Qumaruw Syty¹⁰

¹⁻¹⁰Universitas Pamulang; Jl. Raya Puspitek No. 46 buaran, serpong, Kota Tangerang Selatan. Provinsi Banten 15310. (021) 741-2566 atau 7470 9855

¹⁻¹⁰Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Pamulang

e-mail: ¹bangunkelir@gmail.com, ²reyhanhizbullah@gmail.com, ³irfanalamsyah4567@gmail.com, ⁴jepriaprizal105@gmail.com, ⁵christman251201@gmail.com, ⁶mahardikaparamartalaia@gmail.com, ⁷azisfirmansyah1080@gmail.com, ⁸ichsankamal2001@gmail.com, ⁹ryanpradifta77@gmail.com, ¹⁰syndhequmaruw4@gmail.com

Abstrak

Teknologi informasi adalah suatu teknologi yang membantu manusia dalam melakukan kegiatan untuk menyimpan, membuat, mengubah, dan menyebarkan informasi. Karena itu penulis melakukan PKM dengan judul "PENGARUH TEKNOLOGI INFORMASI TERHADAP PERKEMBANGAN DUNIA PENDIDIKAN". Pengabdian kepada masyarakat (PKM) bertujuan untuk mengedukasi siswa dalam pemanfaatan teknologi informasi, khususnya Siswa/i Sekolah Menengah Kejuruan SMK PGRI 31 LEGOK. Kesimpulan yang dapat diambil dari kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat di SMK PGRI 31 LEGOK, adalah 1. Para siswa dan siswi yang mengikuti penyuluhan merespon hangat dan mengapresiasi yang mendalam terhadap kegiatan tersebut, 2. Pada saat penyampaian materi peserta memahami cara memilah informasi yang tersebar di internet, menjaga keamanan berinternet salah satunya dari kejahatan phising dan tips untuk tetap produktif dalam bekerja atau belajar, 3. Para peserta dapat menjawab pertanyaan yang diberikan dengan baik dan merespon secara positif merupakan tanda tersampainya materi penyuluhan, 4. Siswa dan siswi peserta PKM mendapat ilmu pengetahuan baru dan mendapatkan sertifikat keikutsertaan yang diberikan oleh penyelenggara kegiatan.

Kata kunci: Teknologi Informasi, Era Pendidikan, Media Sosial, Keamanan Informasi, Produktif.

I. PENDAHULUAN

Apa yang dimaksud dengan teknologi? Kata teknologi itu sendiri berasal dari kata "*technologia*" atau bisa juga berasal dari kata "*techno*". Makna dari kedua kata tersebut adalah keahlian dan pengetahuan. Sehingga pengertian dari teknologi pada umumnya adalah sebuah keahlian atau hal-hal yang juga berkaitan dengan pengetahuan. Arti kata teknologi ini hanya terbatas pada benda yang memiliki wujud saja seperti misalnya peralatan/mesin.

Teknologi merupakan sebuah perkembangan perangkat keras (*hardware*) maupun perangkat lunak (*software*) yang didasari ilmu pengetahuan dengan seiring perkembangan jaman dan didasari kebutuhan pengguna saat ini. Dengan berkembangnya teknologi yang dulu kita mengerjakan sesuatu masih dengan cara manual. Misalnya surat menyurat, membuat laporan keuangan, dan lainnya kita masih manual, saat sekarang ini sudah kita nikmati yang dinamakan teknologi surat menyurat bisa melalui pesan singkat atau SMS (*Short Message Service*), membuat laporan keuangan sudah menggunakan komputer dan aplikasi.

Pendidikan adalah suatu pembelajaran keterampilan dan ilmu pengetahuan yang secara turun-menurun melalui kegiatan pelatihan, ataupun pengajaran. Didalam kegiatan pendidikan sering kali dilakukan melalui bimbingan orang lain ataupun secara otodidak.

Menurut para ahli pengertian teknologi juga bermacam-macam:

1. Definisi teknologi menurut M Maryono adalah terapan atau perkembangan dari berbagai jenis benda/peralatan yang digunakan manusia, atau bisa juga berupa sistem yang pada akhirnya mampu menyelesaikan seluruh persoalan/masalah yang ada.
2. Definisi teknologi menurut Jacques Ellil adalah metode yang sifatnya menyeluruh dan rasional serta mengarah, yang di dalamnya terdapat ciri efisiensi di segala aktivitas/kegiatan yang dilakukan oleh setiap manusia.
3. NN, Teknologi diartikan sebagai sebuah entitas baik yang berupa benda ataupun bukan, yang memang diciptakan dengan sengaja melalui segala proses dalam pemikiran dan perlakuan yang fungsinya adalah untuk mencapai sebuah nilai tertentu.

Teknologi pembelajaran terus mengalami perkembangan seiring dengan perkembangan zaman. Dalam pelaksanaan pembelajaran sehari-hari kita sering jumpai adanya pemfaatan dari perkembangan Teknologi dalam dunia pendidikan, seperti yang sering dilakukan oleh guru atau dosen yaitu mengkombinasikan alat teknologi dalam proses pembelajaran.

Semakin pesatnya perkembangan zaman teknologi informasi, semakin banyak dibutuhkan untuk keperluan kegiatan belajar mengajar. Teknologi informasi ini sangat penting keberadaannya untuk mendukung kegiatan pendidikan mulai dari menyimpan, mengubah ataupun mengunggah nilai-nilai peserta didik, mencari bahan materi yang akan ingin di pelajari, dan melakukan pertemuan daring (dalam jaringan) jika terdapat halangan tatap muka seperti keadaan yang di alami akhir-akhir ini akibat maraknya kasus penyebaran covid- 19.

Mahasiswa adalah orang yang belajar di perguruan tinggi, baik di universitas, institut atau akademi, mahasiswa memiliki fungsi dan peranan penting tak hanya di dalam akademi namun juga bagi masyarakat sebagai individu yang terdidik, beberapa fungsi dan peranan mahasiswa ialah sebagai Direct Of Change, Agent Of Change, dan Social Control mahasiswa bisa melakukan perubahan langsung karena memiliki sumber daya manusia yang banyak, mahasiswa sebagai perantara yang dapat membawa perubahan besar bagi

masyarakat, mahasiswa bukan sebagai pengamat dalam peran ini, namun mahasiswa juga dituntut sebagai pelaku dalam masyarakat, karena tidak bisa dipungkiri bahwa mahasiswa merupakan bagian masyarakat.

Idealnya, mahasiswa menjadi panutan dalam masyarakat, berlandaskan dengan peng-etahuannya, dengan tingkat pendidikannya, dan pola berfikirnya. Namun, kenyataan dilapangan berbeda dari yang diharapkan, mahasiswa cenderung hanya mendalami ilmu-ilmu teori di bangku perkuliahan dan sedikit sekali diantaranya yang berkontak dengan masyarakat, walaupun ada sebagian mahasiswa yang mulai melakukan pendekatan dengan masyarakat melalui program-program pengabdian masyarakat.

Pengabdian kepada masyarakat adalah suatu kegiatan pelaksanaan untuk mengenalkan ilmu pengetahuan, teknologi dan sistem informasi kepada masyarakat ataupun instansi yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan dan menyadarkan masyarakat terhadap kemajuan teknologi informasi dan pengaruhnya dalam dunia pendidikan. Melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini kami akan berbagi ilmu, kemampuan dan pengetahuan yang kami sudah pelajari di universitas pamulang kepada masyarakat khususnya bagi siswa/i SMK PGRI 31 LEGOK. Melihat pesatnya tentang kemajuan teknologi informasi, dan memiliki pengaruh dalam dunia pendidikan. Untuk itu penulis mengajukan proposal yang berjudul “Pengaruh Teknologi Informasi Terhadap Perkembangan Dunia Pendidikan”.

II. METODE PELAKSANAAN

Metode Penelitian yang digunakan untuk “Pengabdian Kepada Masyarakat” ini adalah serangkaian proses kegiatan yang dilaksanakan secara sistematis dan terencana yang meliputi tahapan sebagai berikut:



Gambar 2. 1 Diagram Alur Pelaksanaan PKM

Dari Tahapan-tahapan diatas dapat dideskripsikan sebagai berikut:

1. Tahap Pembuatan Proposal PKM dan surat → Dilaksanakan 1 Bulan sebelum kegiatan pada tahap ini tim akan membuat proposal yang terdiri dari 4 Bab, yang dikumpulkan ke dosen pembimbing. Serta membuat surat yang akan diberikan ke instansi yang dituju.
2. Tahap Persiapan → Dilaksanakan 2 Minggu sebelum kegiatan. Pada tahap ini, tim akan menyiapkan alat-alat perlengkapan seperti kamera, konsumsi, media presentasi sebagai panduan materi yang akan dijelaskan, keterangan dapat dilihat di Gambar 7, 8.
3. Tahap Menetapkan waktu → Dilaksanakan maksimal 1 Minggu sebelum kegiatan. Tim pelaksana bernegosiasi dengan pihak SMK untuk menggelar kegiatan PKM.
4. Tahap Pelaksanaan PKM → Tahap ini dilaksanakan setelah mendapatkan perizinan dari pihak sekolah. Keterangan dapat dilihat Gambar 2, 3, 4, 5, 6.
5. Tahap Monitoring dan Evaluasi → Tahap ini merupakan tahap pemantauan kegiatan dengan tujuan memberikan gambaran kepada tim pengusul tentang keberhasilan program yang sudah dilakukan. Evaluasi yaitu tersampainya materi yang dibawakan tim ke kelompok sasaran.
6. Tahapan Laporan Akhir → Tahapan penyusunan laporan kegiatan

		SMK PGRI 31 Legok	
09.10–09.15	5	Sambutan Desan Pembimbing	Syndhe Qumaruw Syty, S.Kom., M.Kom
09.15–09.20	5	Sambutan Ketua PKM	Bangun Suprianto
09.20-10.20	60	Pembicara (materi)	1. Mahardika Paramarta Laia 2. Ichsan Muhamad Kamal 3. Azis Firmansyah
10.20-10.40	20	Diskusi Bersama/Tanya Jawab	Irfan Alamsah
10.40-10.50	10	Penutup dan Doa	Rian Pradifita Setiawan
10.50-11.11	10	Foto Bersama	semua

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Metode yang akan di gunakan dalam penyelenggaraan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dilakukan secara Luring (Luar Jaringan) yaitu melalui kegiatan Penyuluhan Hal tersebut bisa terlaksana dengan lancar dan baik. Berikut ini adalah susunan acara Kegiatan PKM yang diselenggarakan di SMK PGRI 31 LEGOK.

Tabel 3. 1 Pelaksanaan Kegiatan PKM

WAKTU	DURASI	ACARA	PELAKSA
09.00	5	Moderator Pembukaan Acara	Krisman Jonatal Siregar
09.05–09.10	5	Sambutan & Pembukaan Kepala Sekolah	Adang. S.Ag



Gambar 3. 1 Pengenalan Anggota Tim PKM



Gambar 3. 2 Penyampaian Materi



Gambar 3. 3 Penyerahan Plakat



Gambar 3. 4 Penyampaian Materi



Gambar 3. 5 Penyampaian Materi



Gambar 3. 6 Foto Semua Anggota PKM, Dosen dan Kepala Sekolah



Gambar 3. 7 Desain Banner



Gambar 3. 8 Desain Plakat

IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil Pengabdian Kepada Masyarakat yang telah dilaksanakan di SMK PGRI 31 Legok, Kabupaten Tangerang, Banten pada tanggal 19 Maret 2022 dapat diambil kesimpulan bahwa para peserta dapat menyerap pembelajaran Pemrograman Dasar khususnya java dan mengaplikasikannya pada aplikasi Solo Learn pada smartphone dan aktifnya peserta untuk menyelesaikan latihan yang diberikan.

DAFTAR PUSTAKA

Gairola, C. M. 2004. Information and Communications Technology for Development. New Delhi: Elsevier.
<https://jurnal.unikastpaulus.ac.id/index.php/jpkm/article/view/54>
 Karim, A., Bangun, B., Purnama, I., Harahap, S. Z., Irmayani, D., Nasution, M., ... & Munthe, I. R. (2005). Pengantar teknologi informasi. Yayasan Labuhanbatu Berbagi Gemilang.
 Irwansyah, Edy, and Jurike V. Moniaga. Pengantar Teknologi Informasi. Deepublish, 2014.