

Sosialisasi Peranan Teknologi Ilmu Komputer Bagi Siswa SMK Negeri 1 Berastagi

Dini M Hutagalung¹, Burhanuddin Damanik², Alexander F.K. Sibero³

^{1,2,3}Program Studi Sistem Informasi, Universitas Sari Mutiara Indonesia, Medan, Sumatera Utara, Indonesia

*penulis korespondensi : mhdini@gmail.com

Abstrak. Sejalan dengan waktu, teknologi telah masuk ke dalam kehidupan kita dalam berbagai aspek. Salah satu aspek yang sangat mendapatkan dampak luar biasa adalah aspek pendidikan. Penulis melaksanakan sosialisasi pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang mana tujuan daripada sosialisasi tersebut memberikan gambaran sudah sejauh mana aspek teknologi ilmu komputer dapat mempengaruhi generasi siswa sekolah menengah dalam hal meningkatkan kemampuan mereka dalam proses pembelajaran seperti mencari bahan atau informasi materi pelajaran, bagaimana teknologi dapat membantu para siswa membuat tugas. Team Pengabdian Kepada Masyarakat (PkM) juga memberikan sosialisasi mengenai aplikasi dan teknologi yang dapat menunjang para guru dan siswa siswi di sekolah agar dapat meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah. Beberapa teknologi yang diperkenalkan seperti Google Sites, Google Class Room, Flipbook, Google Drive, dsb.

Abstract. *Over time, technology has entered our lives in various aspects. One aspect that has had a tremendous impact is the aspect of education. The author carries out socialization in community service activities where the purpose of the socialization is to provide an overview of the extent to which aspects of computer science technology can influence generations of high school students in terms of improving their abilities in the learning process such as finding materials or information on subject matter, how technology can help students students create assignments. The Community Service Team (PkM) also provides outreach regarding applications and technology that can support teachers and students at schools in order to improve the quality of learning in schools. Several technologies introduced such as Google Sites, Google Class Room, Flipbook, Google Drive, etc.*

Historis Artikel:

Diterima : 18 Juli 2023

Direvisi : 03 Agustus 2023

Disetujui : 07 Agustus 2023

Kata Kunci:

Google Sites, Google Class Room, Flipbook, Google Drive

PENDAHULUAN

Sejalan dengan kemajuan zaman, teknologi juga semakin maju di segala bidang. Dahulu teknologi digunakan di dunia produksi seperti pabrik dan juga kesehatan seperti alat rontgent, dsb. Sekarang hampir setiap aspek pada kehidupan manusia mulai pemenuhan kebutuhan sehari-hari, misalnya pembelian online, pembelian tiket transportasi, dan tak kalah pentingnya adalah di bidang pendidikan. Teknologi didefinisikan sebagai teknologi yang menggabungkan computer dengan jalur komunikasi kecepatan tinggi yang membawa data, suara dan gambar bergerak[1]. Teknologi juga sudah masuk ke dunia pendidikan. Siswa siswi sudah mulai diperkenalkan dengan computer atau laptop. Para guru juga sudah menggunakan aplikasi pada laptop untuk membuat materi pembelajaran. Sejak terjadinya pandemic covid, dunia pendidikan semakin sangat bergantung kepada teknologi komputer. Penggunaan aplikasi komunikasi berfitur video digunakan dalam masa pandemic. Aplikasi seperti Zoom, Google Meets sudah sangat populer di kalangan orang-orang yang bekerja di dunia Pendidikan[2]. Penggunaan Office di kediatan pembelajaran sehari-hari membantu pelaksanaan proses pembelajaran di dalam kelas.

Perkembangan teknologi informasi dalam hal ini penggunaan komputer sudah sangat pesat[3]. Hal ini mempunyai potensi sangat besar untuk memajukan kualitas pendidikan. Salah satu komponen daripada teknologi informasi adalah internet. Internet ibarat aliran darah yang membawa nutrisi atau bahan makanan, dalam hal ini data, atau informasi. Tanpa adanya internet, maka pelaksanaan penggunaan teknologi informasi khususnya pada penggunaan komputer menjadi kurang maksimal.

Namun tentunya ada dampak positif dan dampak negative dalam hal perkembangan penggunaan teknologi informasi khususnya penggunaan komputer di lingkungan sekolah atau di dunia Pendidikan. Dampak positif daripada penggunaan komputer, bagi guru-guru tentunya banyak sekali membantu di bidang teknis. Para guru tidak lagi harus menggunakan papan tulis untuk menuiskan soal ujian, yang mana dapat

dilihat siswa sebelum ujian dimulai. Di sini peranan papan tulis atau *whiteboard* sudah digantikan oleh komputer. Soal ujian yang harus dicetak di kertas juga sudah digantikan oleh komputer. Demikian juga kertas untuk menjawab soal ujian sudah digantikan oleh komputer khususnya MS. Words. Masih banyak lagi dampak positif yang dapat diberikan oleh komputer dalam proses pembelajaran di lingkungan sekolah. Namun terdapat juga dampak negative akibat digunakannya komputer di dunia pendidikan. Minat belajar anak dengan menggunakan buku menjadi menurun, kemampuan konsentrasi anak juga menjadi menurun. Mereka cenderung membuka website untuk mencari informasi lain yang cenderung tidak ada hubungannya dengan materi yang dikerjakan.

Pada kegiatan pengabdian masyarakat ini, paran dosen memberikan sosialisasi tentang perkembangan teknologi di dunia pendidikan serta dampak negative dan positifnya.

Tujuan Kegiatan

Pada kegiatan PkM ini, paran dosen memberikan sosialisasi tentang perkembangan teknologi di dunia pendidikan serta dampak negative dan positifnya.

Sasaran Kegiatan

Sasaran kegiatan adalah para guru SMK Neg 1 Berastagi, Sumatera Utara.

Manfaat Kegiatan

Adapun manfaat kegiatan Pk Mini adalah agar para guru di sekolah SMK SMK Neg 1 Berastagi bijaksana mengarahkan para siswa siswi menggunakan komputer baik di sekolah maupun di luar sekolah, khususnya dalam bidang mendapatkan ilmu atau alat untuk belajar.

SOLUSI PERMASALAHAN MITRA

Adapun kegiatan yang akan dilakukan , yaitu :

1. Sosialisasi dalam bentuk presentasi kepada para guru SMK Neg 1 Berastagi mengenai perkembangan teknologi informasi khususnya di bidang komputer.
2. Sosialisasi dalam bentuk presentasi kepada para guru SMK Neg 1 Berastagi mengenai dampak positif dan negative dari penggunaan teknologi informasi khususnya di bidang komputer.
3. Tanya jawab seputar materi sosialisasi serta diskusi yang dipimpin oleh tim Pengabdian Masyarakat Fakultas Sains, Teknologi dan Informasi Universitas Sari Mutiara Indonesia.

METODE

Survey Lapangan

Sebelum melaksanakan kegiatan sosialisasi ini, tim PkM pergi ke lokasi yaitu Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Berastagi. Tujuannya adalah untuk melihat sejauh mana sekolah tersebut sudah memanfaatkan teknologi informasi khususnya penggunaan komputer dalam pelaksanaan proses pembelajaran di kelas.

Terdapat temuan di lokasi bahwa sekolah SMK Neg 1 Berastagi sudah menggunakan komputer sebagai sarana atau fasilitas untuk mendukung proses pembelajaran. Adapun fasilitas yang terdapat di sekolah tersebut terdiri dari : (1) Ruang Kelas; (2) Ruang Laboratorium Ilmu Alam dan Komputer; (3) Ruang Perpustakaan.

Para guru juga sudah menggunakan komputer sebagai alat untuk membantu proses pengajaran di dalam kelas.

Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan PkM dilaksanakan pada tanggal : Jumat, 05 Mei 2023

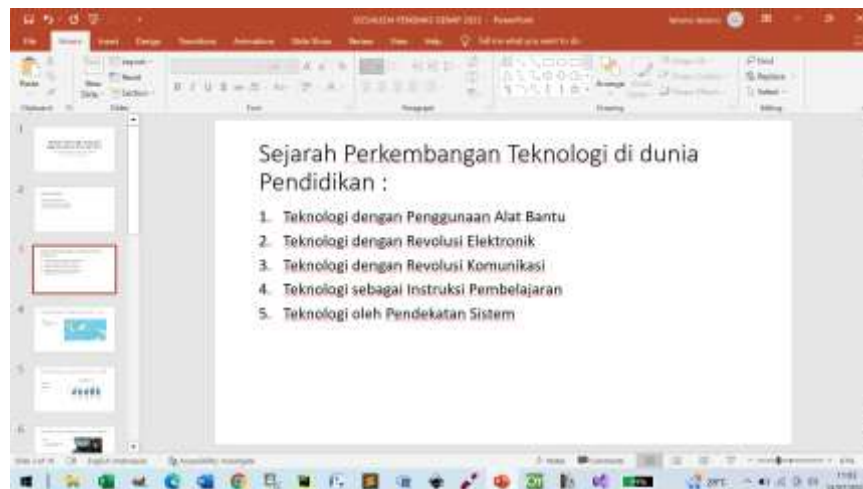
Objek Kegiatan

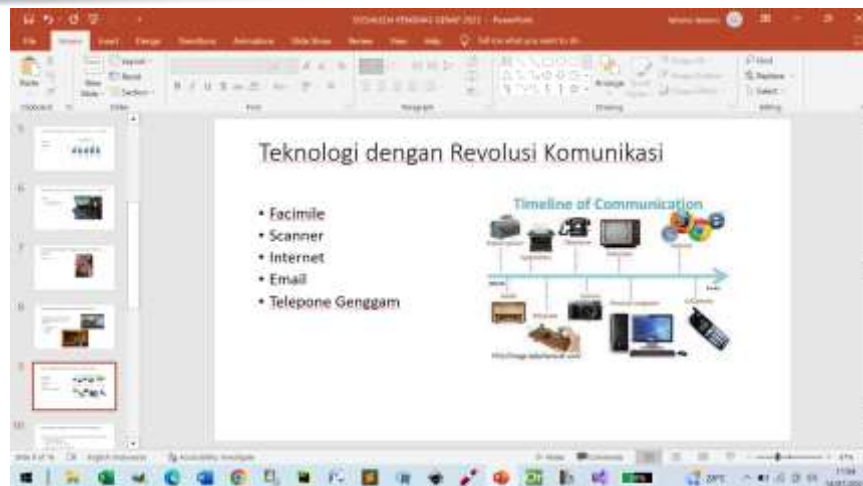
Objek kegiatan dalam kegiatan PkM ini adalah para dosen Fakultas Sains Teknologi dan Informasi Universitas Sari Mutiara Indonesia Medan.

Pelaksanaan Kegiatan

Teknis Kegiatan

1. Para guru dan pimpinan sekolah berkumpul di ruang rapat guru
2. Tim PkM memulai sosialisasi dengan menjelaskan bahwa ada 3 sesi yang akan dilaksanakan :
 - 2.1. Sosialisasi tentang peranan teknologi informasi khususnya komputer di bidang Pendidikan, dalam hal ini menggunakan presentasi
 - 2.2. Beberapa slide presentasi yang digunakan pada saat sosialisasi :





2.3. Sesi tanya jawab dan diskusi

2.3.1. Pada sesi ini para guru cukup aktif bertanya dan memberikan pandangan terhadap pertanyaan yang dilontarkan oleh sesama guru dan dari pihak tim PkM. Mereka antusias memberikan pandangan, ide dan masukan mengenai dampak positif dan negative dalam penggunaan teknologi komputer di lingkungan sekolah.

2.4. Sesi Penutup

2.4.1. Pada sesi penutup, tim PkM merangkum dan menyimpulkan seluruh kegiatan dan diskusi yang telah dilaksanakan.

3. Sesi ramah tamah antara tim PkM dan para guru

3.1. Dokumentasi ramah tamah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil yang didapat dari pelaksanaan sosialisasi adalah :

1. Adanya dampak positif dan negative pada penggunaan teknologi komputer pada sekolah SMK Negeri I Berastagi.
2. Dampak positif daripada penggunaan teknologi komputer adalah siswa siswi lebih fokus dalam proses penyerapan pengetahuan. Keahlian dalam menggunakan komputer dan fitur-fiturnya semakin baik.

3. Dampak negatifnya adalah bahwa siswa siwi kurang aktif bergerak secara fisik. Mereka belajar bukan berdasarkan pengalaman pada saat proses menyerap informasi dan pengetahuan tetapi berdasarkan media dan data. Kemudian dengan adanya internet yang terhubung pada komputer siswa siswi dapat mengakses informasi yang cenderung merusak mental mereka.
4. Berdasarkan tanya jawab dan diskusi para guru di sekolah SMK Negeri I Berastagi, mereka memberikan saran kepada sekolah agar dilakukan kombinasi penggunaan teknologi komputer dan Teknik belajar berkelompok atau Teknik lainnya yang bersifat manual dan konservatif.
5. Teknologi Komputer tetap perlu diajarkan kepada para siswa-siwi agar tidak ketinggalan informasi dan keahlian yang mana berguna untuk masa depan mereka.

Pembahasan

Pada saat melaksanakan diskusi dan tanya jawab yang dipimpin dan diarahkan oleh para tim PkM terdapat temuan-temuan, seperti :

Pada saat para siswa bekerja dengan komputer, mereka sepertinya terisolasi dan asyik bekerja dengan diri sendiri. Interaksi mereka hanya dengan diri mereka dan komputer tersebut. Sehingga Teknik pembelajaran ini adalah Teknik pembelajaran one to one. Teknik ini baik untuk meningkatkan konsentrasi siswa dan lebih mandiri dalam hal mencari solusi. Kekurangan Teknik ini adalah membuat kegiatan fisik menjadi pasif, siswa cenderung hanya duduk diam memandangi monitor komputer. Pembelajaran melalui komputer adalah mendapatkan ilmu berdasarkan data atau informasi yang terdapat pada komputer atau internet yang tersambung pada komputer. Ilmu yang didapat berdasarkan apa yang dibaca, bukan berdasarkan pengalaman dalam proses menyerap pengetahuan yang didapat dari komputer dalam hal ini melalui internet.

Menggunakan komputer untuk proses belajar, membuat proses tersebut sangat bergantung kepada listrik dan sambungan internet karena semua media dan data didapat melalui internet.

Pemberian tugas dengan membuat paper yang diketik di komputer dapat membuat sistem pembelajaran menjadi lebih dinamis, dimana para siswa dapat berdiskusi bersama, belajar bersama sehingga ada kegiatan fisik. Para siswa siswi lebih senang dan bersemangat jika belajar menggunakan komputer, karena fitur dan gambar serta informasi lebih banyak, dan lebih menarik. Para siswa siswi berinteraksi dengan komputer untuk menemukan data dan informasi di dunia maya.

Aplikasi pembelajaran yang terdapat di komputer menarik dan membuat para siswa siswi bertambah pengalaman dalam menggunakan teknologi seperti menu, tombol, *form* aplikasi yang harus diisi, yang mana tidak membuat para siswa siswi tidak cepat bosan. Alat peraga yang terdapat di internet lebih mudah didapat dan dengan biaya lebih murah, hanya dengan melihat melalui layer *monitor* komputer dibandingkan dengan membeli di toko alat peraga Pendidikan.

Para guru, melalui forum tanya jawab dan diskusi sepakat bahwa pembelajaran dengan menggunakan Teknik komputer harus dikombinasikan dengan Teknik pembelajaran lainnya agar para siswa siswi tetap dapat belajar melalui pengalaman dan tidak ketinggalan dalam penggunaan teknologi yang terus berkembang.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan :

Kesimpulan yang didapat dari hasil kegiatan sosialisai penggunaan teknologi komputer di dunia Pendidikan adalah :

1. Penggunaan komputer dalam pendidikan dan pembelajaran, harus tetap dilaksanakan karena pada masa sekrang ini tuntutan penggunaan teknologi sangat diperlukan.
2. Para guru harus mampu mengkombinasikan Teknik pembelajaran dengan menggunakan teknologi komputer agar proses pembelajaran tetap menggunakan kombinasi teknikone to one, diskusi dan pengalaman.

DAFTAR PUSTAKA

1. Abdul Kadir (2002), Pengenalan Sistem Informasi , Yogyakarta : Andi Offset
2. Husaini M (2014), Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Bidang Pendidikan (*e-education*), Jurnal Mikrotik, Vol.2 No.1, Mei 2014.
3. Martin, E.1999. Managing Information Technology What Managers Need to Know. 3rd ed. New Jersey:Pearson Education International.

Dokumentasi



Penutupan Kegiatan PkM (Foto Bersama, dll)