



PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI SEBAGAI MEDIA BELAJAR BAGI SISWA SEKOLAH DASAR DI ERA DIGITAL

Oleh

Isnandar Agus¹, Linda Septarina², Anggi Andriyadi³

¹Departemen Teknik Informatika, IIB Darmajaya, Bandar Lampung

²Departemen Manajemen, IIB Darmajaya, Bandar Lampung

³Departemen Sistem Informasi, IIB Darmajaya, Bandar Lampung

E-mail: ¹isnandaragus@darmajaya.ac.id, ²lindaseptarina@darmajaya.ac.id,

³anggi.andriyadi@darmajaya.ac.id

Article History:

Received: 07-02-2022

Revised: 15-02-2022

Accepted: 24-03-2022

Keywords:

Media Belajar, daring,
teknologi informasi

Abstract: Pendidikan merupakan proses pendewasaan dan pembentukan pribadi yang berlangsung sepanjang hayat, namun pandemi COVID-19 mengakibatkan keterbatasan dalam pendidikan yang diterima, dikarenakan pembatasan sekolah tatap muka untuk memutus mata rantai pandemi, berdasarkan hal tersebut untuk membantuk siswa mendapatkan Pendidikan terbaiknya, maka dilaksanakan pengabdian pendampingan pemanfaatan media belajar di era digital ke sekolah dasar. Hasil pelatihan ini didapat, siswa memiliki kemampuan untuk belajar secara daring dengan menggunakan aplikasi ruangguru, sehingga siswa dengan mudah memahami pelajaran dan dapat tidak tertinggal dalam hal pendidikannya.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses pendewasaan dan pembentukan pribadi yang sangat penting dalam kehidupan manusia yang berlangsung sepanjang hayat. Tujuan nasional Negara Kesatuan Republik Indonesia yang berkaitan dengan pendidikan tercantum dalam Pembukaan Undang-undang Dasar 1945 alinea ke-4 yang berbunyi "...mencerdaskan kehidupan bangsa, dan..." Tujuan nasional ini kemudian dijabarkan dalam Pasal 31 ayat (1) yang berbunyi "Setiap warga negara berhak mendapat pendidikan" dan ayat (5) yang berbunyi "Pemerintah memajukan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan menjunjung tinggi nilai-nilai agama dan persatuan bangsa untuk kemajuan peradaban serta kesejahteraan umat manusia" (batang tubuh UUD 1945 hasil amandemen).[1]

Teknologi merupakan sistem yang diciptakan oleh manusia untuk suatu tujuan tertentu, perpanjangan dari kemampuan manusia, teknologi dapat kita pakai untuk menambah kemampuan kita menyajikan pesan, memproduksi barang lebih cepat dan lebih banyak, memproses data lebih banyak dan memberikan berbagai macam kemudahan[2]. secara umum teknologi dirumuskan sebagai "technology is simply, the application of knowledge to solve problems or invent useful tools" seperti tercantum dalam <http://www.yourdictionary.com/library/reference/word-definitions/definition-of-technology.html>. Adapun dari situs Wikipedia, the free encyclopedia teknologi diartikan sebagai, "...is the usage and knowledge of tools, techniques, crafts, system or methods of



organization.”[3]. Teknologi dipersepsikan sebagai pengetahuan untuk memecahkan masalah dalam bentuk peralatan, teknik, kerajinan. Teknologi juga berarti sistem atau metode dari suatu organisasi. Berdasarkan di atas, teknologi merupakan sistem ciptaan manusia yang digunakan untuk memberikan berbagai macam kemudahan. Pemanfaatan teknologi pada proses pembelajaran di sekolah saat ini banyak digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan tugasnya salah satunya sebagai media dan sumber pembelajaran sehingga diharapkan dapat meningkatkan gairah belajar siswa.

Sistem pembelajaran daring (dalam jaringan) merupakan sistem pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung antara guru dan siswa tetapi dilakukan melalui online yang menggunakan jaringan internet. Guru harus memastikan kegiatan belajar mengajar tetap berjalan, meskipun siswa berada di rumah. Setiap peserta didik diberikan pembelajaran melalui daring tentu saja ini sedikit menghambat siswa dalam memahami setiap materi pembelajaran yang diberikan oleh guru. Di era digital seperti sekarang tentunya siswa harus pintar memanfaatkan teknologi informasi untuk mempermudah kegiatan belajar siswa saya memperkenalkan salah satu aplikasi belajar yaitu ruangguru yang dapat membantu siswa dalam melakukan kegiatan belajar di rumah. Aplikasi ruangguru merupakan aplikasi belajar yang sangat diminati oleh siswa karena materi-materi pembelajaran yang lebih menarik selain itu terdapat video tutorial penjelasan materi pembelajaran. Tentu saja ini dapat membantu kegiatan belajar siswa yang ada di desa gunung sugih untuk memahami setiap materi yang diberikan oleh guru.

Tujuan pengabdian masyarakat ini adalah untuk siswa SD yang ada di desa gunung sugih raya yang sedang melakukan kegiatan pembelajaran secara daring karena dampak dari pandemi covid-19.

METODE

Teknologi pengajaran merupakan satu himpunan dari proses terintegrasi yang melibatkan manusia, prosedur, gagasan, peralatan, dan organisasi serta pengelolaan cara-cara pemecahan masalah pendidikan yang terdapat di dalam situasi belajar yang memiliki tujuan dan disengaja [4]. Kegiatan yang diusulkan dalam pengabdian ini dilakukan secara bertahap. Proses belajar mengajar dengan model pendidikan menggunakan teknologi menitikberatkan kemampuan anak didik secara individual menggunakan materi pembelajaran yang disusun dari kesiapan sehingga peserta didik mampu memperlihatkan perilaku sesuai yang diharapkan. Melalui teknologi materi pembelajaran dan media pembelajaran disesuaikan dengan dukungan teknologi, secara esensial teknologi pengajaran dapat menggantikan peran pendidik dan peserta didik dapat berperan aktif sebagai pelatih yang mempelajari semua data dan keterampilan yang berguna. Program ini dilakukan dalam 2 tahap, yaitu :

a. Tahap persiapan

Pada tahap persiapan kegiatan ini dilakukan dengan metode survey dan wawancara. Berdasarkan wawancara kepada pihak sekolah (guru) dan siswa dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang ada di sekolah SD Gunung Sugih. Hasil identifikasi pada wawancara ini dilakukan sebagai dasar dalam merumuskan permasalahan dan alternatif solusi yang diusulkan. Berdasarkan hasil survey dan wawancara, siswa SD di gunung sugih masih belum dapat menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran alternatif.

b. Tahap pelaksanaan/praktek

Pada tahapan ini memperkenalkan teknologi informasi mengenai aplikasi belajar kepada siswa SD guna membantu pembelajaran.

HASIL

Berdasarkan hasil dari permasalahan menunjukkan bahwa permasalahan utama yang dihadapi oleh siswa SD di gunung sugih selama masa pandemi covid 19 kesulitan dalam teknologi informasi untuk media pembelajaran secara daring. Pada pengabdian masyarakat ini memberikan pengenalan kepada siswa SD gunung sugih media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi. Adapun aplikasi pembelajaran yang diberikan kepada siswa SD ruang guru. Siswa didampingi mulai dari mendaftar pada aplikasi ruangguru, ditunjukkan pada Gambar 1 berikut ini:



Gambar 1. Pendaftaran pada aplikasi ruangguru

Ruangguru merupakan perusahaan teknologi terbesar yang berfokus pada layanan berbasis pendidikan. Aplikasi Mobile Ruangguru adalah aplikasi belajar yang menyediakan materi dalam bentuk video, kuis, dan infografis agar lebih mudah dipahami. siswa juga bisa menanyakan soal dan materi yang sulit kepada tutor secara online, memesan guru privat (baik guru akademis maupun non-akademis), serta mengikuti tryout UN, SBMPTN, dan ujian lainnya. Aplikasi ruangguru ini sangat memberikan manfaat bagi siswa di masa pandemi ini, dimana ruangguru bisa menjadi media belajar yang menarik bagi siswa dimana materi pembelajaran yang dikemas sangat menarik dan terdapat animasi video yang bisa membuat daya tarik belajar siswa meningkat. Aplikasi ruangguru juga dapat membantu para orang tua di rumah untuk mempermudah proses belajar siswa. Pada tahapan berikutnya, pengabdian masyarakat melakukan sosialisasi pengenalan aplikasi belajar ruangguru kepada siswa SD. Yang nantinya akan digunakan siswa untuk melakukan pembelajaran guna untuk meningkatkan minat belajar siswa, ditunjukkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Sosialisai belajar pada siswa menggunakan aplikasi belajar ruangguru

Setelah telah itu dilakukan pendampingan belajar dengan menggunakan aplikasi ruang guru kepada siswa SD, dengan memberikan penjelasan kepada siswa fitur-fitur yang ada di ruang guru seperti ditunjukkan pada Gambar 3 berikut ini:



Gambar 3: Fitur-fitur ruangguru

Pada aplikasi ruangguru, siswa bisa akses semua fitur yang ada di ruangbelajar. Mulai dari fitur, laporan belajar, banksoal, dan juga jam belajar. Selain juga siswa bisa memantau secara lebih mudah status teman Belajar yang ada di pojok kanan aplikasi. *Selain itu* fitur *search bar* juga dibuat lebih *visible*, ditaruh di bawah info *user*.

DISKUSI

Pendampingan yang dilakukan pada program pengabdian ini dibagi menjadi 2 Sesi. Pada sesi pertama adalah sosialisasi mengenai manfaat media pembelajaran dengan aplikasi ruangguru kepada siswa-siswa SD di desa gunung Sugih.

Pada pelatihan sesi kedua adalah pendampingan dan mengenalkan fitur-fitur pada aplikasi ruangguru, melakukan pendampingan belajar sekaligus membantumengerjakan tugas dengan menggunakan aplikasi belajar ruangguru. Dengan adanya aplikasi belajar



online seperti ruangguru ini harapannya dapat membantu siswa dalam melakukan kegiatan proses belajar daring.

PENUTUP

Kesimpulan

Dampak Kegiatan Pengabdian Masyarakat adalah sebagai berikut:

1. Siswa SD didesa gunung sugih raya mendapatkan solusi dalam memecahkan masalah pada proses belajar daring dimasa pandemic covid-19.
2. Proses belajar online siswa SD di desa gunung sugih raya menjadi lebih efektif dan efisien dengan menggunakan aplikasi belajar ruang guru.
3. Siswa dapat dengan mudah melakukan pembelajaran dan mengerjakan tugas secara online karena materi pembelajaran di aplikasi ruangguru sangat lengkap.
4. Siswa dengan mudah memahami materi yang ada di aplikasi ruangguru karena fitur-fitur yang ada di ruangguru sangat menarik.
5. Para orang tua siswa juga sangat terbantu dengan adanya aplikasi belajar online ruangguru karena sangat membantu siswa dalam proses pembelajaran daring.

DAFTAR REFERENSI

- [1] UUD 1945 & Amandemen. Jakarta : Pustaka Sandro Jaya.
- [2] Miarso. 2004. Menyemai Benih Teknologi Pendidikan. Jakarta: Prenadamedia Group.
- [3] Salma Prawiradilaga, Dewi. 2016. Wawasan Teknologi Pendidikan. Jakarta: Prenadamedia Group.
- [4] Sudjana, N., Achmada Rivai, 2001, Teknologi Pengajaran, Bandung, Penerbit Sinar Baru Algensindo



HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN