

Peran Teknologi Informasi Pada Masa Pandemi Terhadap Kegiatan Belajar Di Sekolah

Jusuf Wahyudi ¹⁾; Khairil ²⁾; Ila Yati Beti ³⁾; Yupianti ⁴⁾; Devina Ninosari ⁵⁾

^{1,2,3,4,5)} Universitas Dehasen Bengkulu

Email: ¹ jusuf.wahyudi@unived.ac.id; ² khairil@unived.ac.id; ³ ela.ibrus88@gmail.com; ⁴ yupiantiprana@gmail.com; ⁵ devinaninosari@gmail.com

ARTICLE HISTORY

Received [5 Juni 2022]
Revised [25 Juni 2022]
Accepted [11 Juli 2022]

KEYWORDS

peran IT, covid-19, belajar, sekolah

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



ABSTRAK

Teknologi informasi dan komunikasi mengalami kemajuan yang semakin cepat serta pesat, kegiatan manusia dapat menyelesaikan tugas dengan waktu yang lebih cepat dan efisien. Dengan teknologi informasi, sekarang ini lebih memudahkan orang berkomunikasi, berinteraksi dan beraksi dalam berbagai hal. Teknologi yang dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan tatap muka dalam jumlah banyak adalah Zoom Cloud Meeting, Google Meet, Cysco Webex dan ada beberapa lagi aplikasi lain untuk keperluan sejenis namun kurang diminati. Pada masa pandemi seperti Covid 19 dan berbagai turunannya sejak mulai dikenal sampai saat ini merupakan hal yang menakutkan bagi masyarakat. Karena dampak yang timbul akibat tertular virus ini dapat mengakibatkan kematian.. Maka pada tahun 2020 sampai dengan awal 2022, kegiatan belajar di sekolah-sekolah sempat diliburkan karena adanya kebijakan PSBB dari pemerintah. Hal itu akan sangat merugikan masyarakat, terutama pada anak-anak usia sekolah yang masih memerlukan bimbingan dari guru dalam memahami pelajaran. Maka perlu kebijakan lain dalam penyelenggaraannya, yakni diberlakukannya belajar secara *online* atau daring. Pemanfaatan teknologi informasi seperti Zoom, Google Meet ataupun Cysco Webex sebagai alat bantu tatap muka antara guru dengan murid melalui media internet sangat diperlukan. Keadaan ini juga tidak luput pada Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Seluma yang juga melaksanakan kegiatan belajar mengajarnya secara daring.

ABSTRACT

Information and communication technology is progressing faster and faster, and human activities can complete tasks more quickly and efficiently. Information technology makes it easier for people to communicate, interact and act in various ways. The technology that can use to meet face-to-face needs in large quantities is Zoom Cloud Meeting, Google Meet, and Cisco Webex, and there are several other applications for similar purposes but are less desirable. During a pandemic such as Covid 19 and its various derivatives, since it was known until now, it is a scary thing for the community because the impact arising from contracting this virus can result in death. So from 2020 until early 2022, school learning activities were closed due to the PSBB policy from the government. It will be very detrimental to society, especially for school-age children who still need guidance from teachers in understanding lessons. So we need another policy in its implementation, namely the implementation of online or online learning. The utilization of information technology such as Zoom, Google Meet or Cisco Webex as a face-to-face tool between teachers and students through internet media is essential. This situation also does not escape the State 3 Seluma Senior High School, which also carries out online teaching and learning activities.

PENDAHULUAN

Saat ini hampir setiap negara di belahan dunia sedang dilanda wabah Covid-19. Covid-19 merupakan virus yang penyebarannya sangat cepat dan merupakan virus yang mematikan, untuk itu negara-negara di dunia disibukkan dalam menetapkan berbagai kebijakan sebagai upaya dalam memutus rantai penyebaran virus corona, salah satunya Indonesia. Indonesia sendiri menetapkan kebijakan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) yang diberlakukan disetiap daerah. Kebijakan tersebut menjadikan adanya perubahan-perubahan besar, seperti bidang ekonomi, bidang kesehatan, maupun bidang pendidikan. Dalam bidang pendidikan, pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) berupaya agar para pelaku pendidikan seperti pendidik dan peserta didik tetap bisa menyelenggarakan belajar mengajar meskipun dengan cara yang berbeda. Kemendikbud menetapkan peraturan bahwa pendidikan di Indonesia tetap diselenggarakan, namun dengan sistem yang berbeda yaitu Study From Home (SFH). Kementerian pendidikan dan kebudayaan mendorong pelaksanaan proses belajar mengajar dilakukan secara daring. Hal tersebut sesuai dengan surat edaran Kemendikbud RI nomor 3 tahun 2020 mengenai pencegahan Corona Virus Disease (COVID-19) pada satuan Pendidikan, dan Surat Sekjen Mendikbud nomor 35492/A.A5/HK/2020 tanggal 12 Maret 2020 perihal Pencegahan Penyebaran Corona Virus Disease (COVID-19).

Dalam pelaksanaan pembelajaran daring memberikan tantangan tersendiri bagi pelaku pendidikan, seperti pendidik, peserta didik, institusi dan bahkan memberikan tantangan bagi masyarakat luas seperti para orang tua. Dalam pelaksanaannya pendidik harus mencari cara bagaimana agar tetap bisa menyampaikan materi pembelajaran dan dapat diterima dengan mudah oleh peserta didik. Begitu

juga peserta didik yang dituntut agar bisa menyesuaikan diri dalam situasi dan kondisi seperti saat ini, salah satunya kesiapan mental (Miarso & Yusufhadi 2016).

Dalam pelaksanaannya pembelajaran daring tentunya tidak dapat terlepas dari peran teknologi. Teknologi dapat mempermudah segala kebutuhan dalam proses belajar mengajar. Sejalan dengan pendapat Tounder et.al (dalam Selwyn, 2011) yang mengatakan bahwa teknologi digital dalam lembaga pendidikan sebagai sarana pendukung dalam pembelajaran, baik sebagai sarana dalam mengakses informasi sumber belajar ataupun sebagai sarana penunjang kegiatan belajar dan berkaitan dengan tugas. Seiring dengan perkembangan zaman teknologi semakin berkembang, saat ini banyak platform yang dapat membantu pelaksanaan pembelajaran daring seperti e-learning, Google Classroom, Edmodo, Moodle, Rumah belajar, dan bahkan platform dalam bentuk video conference sudah semakin banyak seperti Google meet, Zoom, dan Visco.

kajian berkaitan dengan peranan teknologi dalam pendidikan seperti ini sudah banyak dilakukan salah satunya oleh Rogantina (2017), yang menjelaskan bahwa teknologi sangat berperan dalam meningkatkan mutu pendidikan. selain itu peran teknologi dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses belajar mengajar sehingga dapat mempermudah dalam mencapai tujuan pendidikan.6 Meskipun kajian ini terlihat serupa dengan kajian sebelumnya, dengan kondisi seperti saat ini dimana adanya pandemi Covid-19 yang berpengaruh besar terhadap psikologi pembelajaran yang menjadikan kajian ini berbeda. Selain itu subjek yang berhadapandengan teknologi ini pun berbeda, sehingga terdapat hal baru yang mendukung kajian sebelumnya. Berdasarkan uraian tersebut, tulisan ini akan mengkaji mengenai bagaimana peran teknologi dalam pembelajaran serta tantangan pendidikan yang dihadapi selama masa pandemi Covid-19 saat ini.

Dalam pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh ini tentu memiliki kelebihan maupun kekurangan. Kelebihan dari pelaksanaan PJJ ini menjadikan pendidik maupun peserta didik saling berinovasi dan juga memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Sedangkan kekurangan dalam pelaksanaan PJJ ini terletak pada kendala ekonomi, ketidak meratanya internet dan teknologi yang memadai, juga pembelajaran harus dilakukan dengan berkelanjutan agar peserta didik memahami dengan baik dan benar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan kepada wakil kepala sekolah bidang kurikulum di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Seluma, bahwa sebagian besar siswa sudah memiliki *smartphone* yang terhubung internet.

Tujuan dari pelaksanaan pengabdian ini dari segi dosen yakni untuk menyelesaikan tugas pengabdian yang dilakukan oleh para dosen dalam pelaksanaan tri dharma perguruan tinggi di Universitas Dehasen Bengkulu. Sedangkan tujuan dari sudut pandang objek pengabdian yakni dengan dilaksanakannya pengabdian memberikan solusi kepada siswa dalam penggunaan teknologisebagai mediainteraksi serta transfer informasi terkait pembelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran secara daring.

Tujuan Kegiatan

Tujuan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah :

- a. Memberikan pemahaman terkait peran Teknologi Informasi belajar mengajar secara daring BagiSiswa-Siswi SMA Negeri 3 Seluma
- b. Memberikan pemahaman tentang pemanfaatan teknologidan fasilitasdaring Seperti e-earing, Google Clasroom, Edmodo, Moodle, Rumah belajar, dan bahkan platform dalam bentukvideo conference sudah semakin banyak diantaranya seperti Google meet, Zoom, danVisco Webex

Manfaat Kegiatan

Manfaat yang diperoleh dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat adalah :

- a. Meningkatkan pengetahuan siswa tentang media pembelajaran secara daring.
- b. Meningkatkan pemahaman siswa tentang aplikasi pendukung pembelaran secara daring.
- c. Meningkatkan aspek pengetahuan siswa dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran daring dalam dunia pendidikan dan kegiatan sehari-hari.

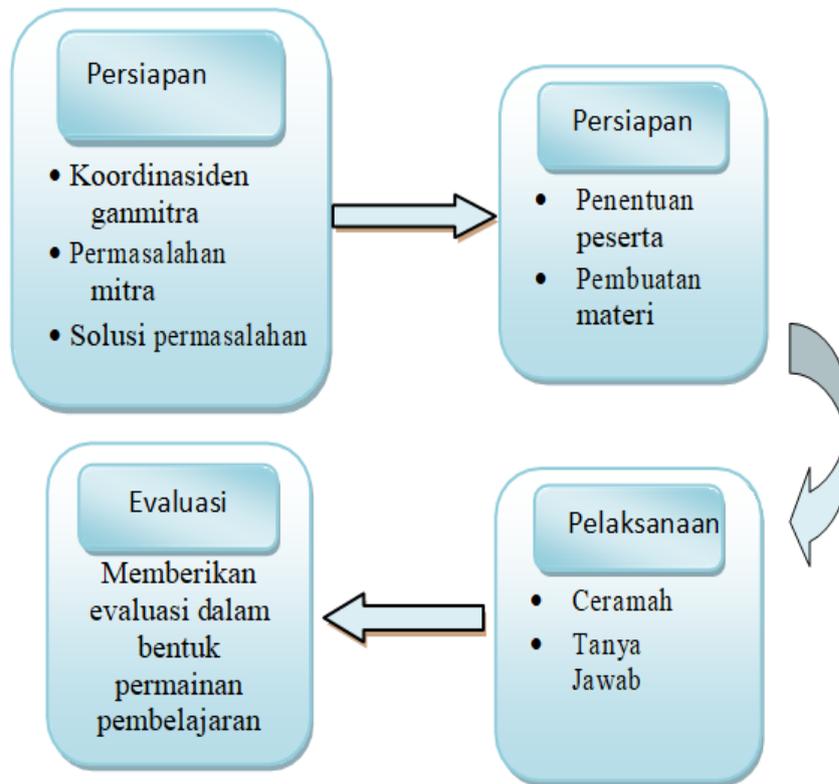
METODE

Waktu dan Tempat Kegiatan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan pada tanggal 21 Maret 2022 dimulai pukul 10.00 s/d selesai di SMA Negeri 3 Seluma yang beralamatkan di Desa Padang Pelasan, Kec. Air Periukan Kab. Seluma 38881.

Metode Pelaksanaan

Metode pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Selama mengikuti aluran seperti dijelaskan pada gambar 1 berikut :



Gambar 1. Diagram Alir Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

Metode pelaksanaan pelatihan pengenalan penyimpanan berbasis cloud ini dilakukan dengan cara workshop. Workshop merupakan salah satu kegiatan dari pertemuan dimana sekelompok orang yang memiliki minat, keahlian, dan profesi di bidang tertentu terlibat dalam diskusi dan kegiatan intensif pada subjek atau proyek tertentu (Ekonomi, 2021). Pembahasan dalam kelas workshop biasanya bersifat ilmiah dan namun ada bagian dari sesi workshop yang diisi dengan praktik. Tim Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) melakukan pembagian tugas dengan Ketua pelaksana sebagai narasumber yang memandu berjalannya workshop dan Anggota pelaksana bertugas sebagai pendamping yang mengarahkan para peserta mengikuti pelatihan.

Fase pelatihan dalam kegiatan yang dimaksud meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi (Ikhsan, Suhaman, & Hidayat, 2020). Tahapan yang dilakukan oleh tim PkM dalam kegiatan pelatihan pengenalan penyimpanan berbasis cloud sebagai berikut:

1. Observasi

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian diawali dengan tahap Observasi Tahap ini dilakukan dengan melakukan koordinasi melalui komunikasi awal antara Tim Pengabdian Universitas Dehasen Bengkulu (Unived) dengan mitra yaitu Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Selama yang di wakili oleh wakil kepala sekolah bidang Kurikulum dalam bentuk diskusi. Hasil koordinasi menghasilkan kesepakatan rumusan permasalahan yang dihadapi mitra serta program yang dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan. Solusi permasalahan berupa diselenggarakannya kegiatan pengabdian yang bertema peran teknologi informasi dalam mendukung peduli covid dan variant nya pada proses belajar mengajar disekolah yang dapat mendukung dalam proses pembelajaran sehingga siswa – siswi tetap bisa melakukan proses belajar – mengajar antara guru dan siswa secara daring. Selain itu juga dilakukan koordinasi yang meliputi penentuan peserta kegiatan pengabdian serta teknis pelaksanaan kegiatan.

2. **Persiapan**
Selanjutnya yaitu tahap persiapan meliputi persiapan peserta, tempat kegiatan yaitu salah satu ruang dilingkungan SMA Negeri 3 Seluma serta materi yang disampaikan dalam pengabdian. Peserta kegiatan ditentukan oleh mitra.
3. **Pelaksanaan**
Tahap berikutnya, Tahap pelaksanaan kegiatan dilaksanakan dengan metode ceramah, Tanya jawab dan praktik langsung. Pelaksanaan kegiatan dilakukan oleh 3 orang dosen Fakultas Ilmu Komputer dan 2 mahasiswa dari Program Studi Informatika Universitas Dehasen Bengkulu.
4. **Evaluasi**
Tahap terakhir kegiatan pengabdian, tim pengabdian melaksanakan evaluasi kegiatan untuk mengukur pemahaman dan peningkatan pengetahuan yang diperoleh setelah kegiatan. Kemudian tim pengabdian memberikan doorprize bagi siswa yang memperoleh nilai 3 besar dalam kegiatan evaluasi. Selanjutnya pembuatan laporan kegiatan pengabdian dengan mengumpulkan semua berkas dan dokumen yang berkaitan dengan pelaksanaan kegiatan pengabdian dan mempublikasi hasil dari kegiatan pengabdian ke media.

Jenis Kegiatan

Kegiatan ini merupakan kegiatan pelatihan untuk memberikan pengenalan media pembelajaran yang dilakukan secara daring seperti e-learning, Google Classroom, Edmodo, Moodle, Rumah belajar, dan bahkan platform dalam bentuk video conference sudah semakin banyak diantaranya seperti Google Meet, Zoom, dan Visco Webex.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Aktivitas

Kegiatan pengabdian ini berlangsung di salah satu SMA Negeri 3 Seluma, beralamat di Jalan Padang Pelasan, Kec. Air Perukaan Kab. Seluma. Peserta yang hadir berjumlah 50 orang terdiri dari 48 orang siswa dan 2 orang guru. Kegiatan berlangsung selama 4 jam menggunakan pendekatan kolaborasi dalam bentuk ceramah, Tanya jawab dan praktik langsung, agar semua peserta kegiatan dapat lebih mudah memahami dan dapat segera menindaklanjuti perubahan yang harus segera dilakukan. Sebelum materi pengenalan disampaikan, peserta diminta untuk memberikan gambaran berkaitan dengan teknologi media yang digunakan dalam proses belajar mengajar secara daring yang selama ini peserta gunakan dalam kehidupan sehari-hari. Kegiatan dimaksud untuk memberikan pengetahuan apakah peserta selama ini telah mengetahui berbagai macam media yang bisa digunakan dalam proses belajar secara daring. Berdasarkan pengenalan awal peserta banyak yang belum mengetahui maksud, jenis-jenis dan penggunaan macam-macam aplikasi/software pendukung untuk melakukan proses belajar mengajar secara daring. Pada hal secara tidak langsung mereka telah menggunakannya. Konten materi kegiatan pengabdian yang disampaikan merujuk kepada media pendukung belajar-mengajar secara daring melalui aplikasi yang selama ini sering digunakan banyak orang yang bermanfaat bagi peserta dalam dunia pendidikan. Penyampaian materi dilakukan dalam bentuk ceramah dengan cara melakukan presentasi menggunakan LCD Projector dan dilanjutkan dengan Tanya jawab serta bagaimana menggunakan langsung berbagai macam aplikasi yang digunakan dalam proses belajar secara daring yang bisa digunakan melalui handphone/laptop/PC dan sebagainya.

Penyampaian materi lebih difokuskan memberikan gambaran dari aplikasi yang dipakai yang dapat digunakan bagi seorang pelajar serta manfaat dari aplikasi (seperti e-learning, Google Classroom, Edmodo, Moodle, Rumah belajar, dan bahkan platform dalam bentuk video conference sudah semakin banyak diantaranya seperti Google Meet, Zoom, dan Visco Webex).

Setiap sesi selesai, pemateri selalu melakukan konfirmasi ke peserta apakah masih ada hal yang belum diketahui atau tidak, jika sudah tidak ada yang ditanyakan atau dibahas maka dilanjutkan dengan materi berikutnya. Konfirmasi ini perlu dilakukan karena tidak semua peserta memiliki kemampuan yang sama dalam menangkap materi yang disampaikan. Hal ini disadari karena peserta yang heterogen dengan perbedaan pemahaman dan aktivitas yang dilakukan. Dengan demikian, tujuan kegiatan pengabdian masyarakat berupa pelatihan ini dapat berjalan sesuai dengan tujuan untuk mengatasi permasalahan yang terjadi. Evaluasi untuk materi kegiatan mendatang. Kegiatan pengabdian terdokumentasi dengan baik dalam bentuk softfile.

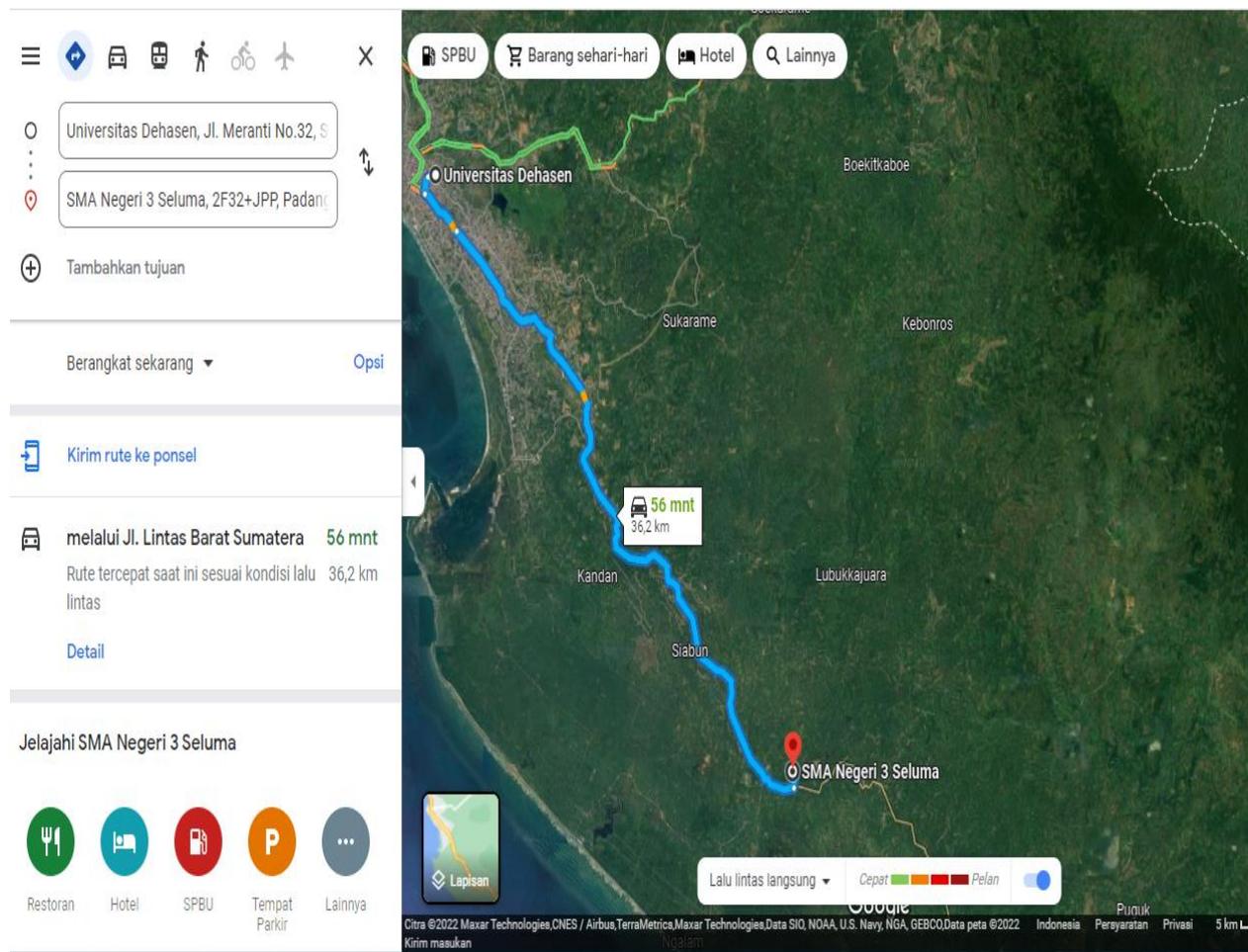
Hasil kegiatan ini dapat memberikan pemahaman peserta dalam penggunaan dari berbagai macam aplikasi pendukung belajar secara daring dan cara penggunaannya guna mendukung proses belajar mengajar. Berdasarkan pengamatan langsung selama kegiatan serta berdasarkan tanggapan dari peserta bahwa kegiatan ini memberikan dampak yang memuaskan dan berharap kegiatan ini akan terus dapat dilaksanakan secara berkelanjutan. Secara keseluruhan semua peserta kegiatan sangat puas karena terbantu dengan kegiatan pengabdian ini.

Sesi selanjutnya diisi dengan serangkaian tanya jawab mengenai semua materi yang telah disampaikan. Dalam sesi tanya jawab, peserta di berikan keleluasaan untuk memberikan tanggapan berkenaan dengan materi pengabdian dan dilanjutkan dengan latihan langsung penggunaan salah satu aplikasi yang terdapat pada handpone yaitu zoom cara penggunaannya. Pada sesi terakhir dari kegiatan pengabdian diisi dengan memberikan beberapa soal untuk mengevaluasi pemahaman peserta berkaitan dengan materi yang telah disampaikan. Sebelum kegiatan pengabdian selesai peserta pelatihan diminta untuk memberikan umpan balik berkaitan dengan kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan guna untuk perbaikan kegiatan selanjutnya.

Penyelesaian Masalah

Hasil umpan balik dibutuhkan sebagai bahan evaluasi untuk materi kegiatan mendatang. Kegiatan pengabdian terdokumentasi dengan baik dalam bentuk softfile. Hasil kegiatan ini dapat memberikan pemahaman peserta dalam penggunaan dari berbagai macam aplikasi pendukung belajar secara daring dan cara penggunaannya guna mendukung proses belajar mengajar. Berdasarkan pengamatan langsung selama kegiatan serta berdasarkan tanggapan dari peserta bahwa kegiatan ini memberikan dampak yang memuaskan dan berharap kegiatan ini akan terus dapat dilaksanakan secara berkelanjutan. Secara keseluruhan semua peserta kegiatan sangat puas karena terbantu dengan kegiatan pengabdian ini.

Dokumentasi Kegiatan



Gambar 2. Peta Lokasi Pengabdian di Sekolah Menengah Atas 3 Seluma



Gambar 3. Pemberian Materi di Sekolah Menengah Atas 3 Seluma



Gambar 4. Presentasi Materi



Gambar 5. Penyerahan Cenderamata dari Universitas Dehasen Bengkulu



Gambar 6. Foto Bersama Dengan Siswa Usai Kegiatan

KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil kegiatan ini memberikan banyak manfaat bagi peserta terutama siswa-siswi SMA Negeri 3 Seluma dalam pemanfaatan Teknologi Informasi dalam mendukung peduli covid pada proses belajar-mengajar. Berdasarkan pengamatan langsung peserta pelatihan sangat tertarik untuk mengikuti pelatihan pengenalan media pembelajaran secara daring untuk menambah wawasan tentang teknologi informasi dan pemanfaatannya. Dan Pemanfaatan aplikasi pendukung sebagai alat bantu dalam proses belajar-mengajar yang bisa diakses dimanapun, kapanpun selagi masih memiliki koneksi internet dan kuota internet. Dengan mendapatkan pelatihan pemanfaatan media pendukung belajar mengajar secara daring bagi siswa-siswi SMA Negeri 3 Seluma mendapatkan penambahan wawasan terhadap aplikasi apa saja yang dapat digunakan untuk tetap berjalan proses belajar walaupun dengan media daring dapat diakses kapan saja dan dimana saja serta Peserta mampu mengenali jenis jenis aplikasi pendukung, menjelaskan apa yang menjadi kelebihan serta kekurangannya, mampu memilih aplikasi pendukung yang sesuai dengan kebutuhan.

Dengan kemajuan teknologi yang semakin cepat serta pesat maka diharapkan peserta pelatihan selaku siswa-siswa SMA Negeri 3 Seluma untuk dapat memaksimalkan penggunaan fungsi dari aplikasi pendukung dalam kehidupan sehari – hari untuk melakukan proses belajar- mengajar dan dapat diakses kapan saja dan dimana saja.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ungkapan terima kasih yang sebesar-sebesar kami haturkan kepada Prof. Dr. Kamaludin, S.E., M.M. selaku Rektor Universitas Dehasen Bengkulu melalui Dekan Fakultas Ilmu Komputer yang telah memberikan dukungan berupa dana pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Seluma.

DAFTAR PUSTAKA

Aryani, D., Malabay, Ariessanti, H. D., & Putra, S. D. (2020). Pelatihan Pemanfaatan Google Classroom untuk Mendukung Kegiatan Pembelajaran Daring saat Pandemi COVID 19 di SMPIT Insan Rabbani. *Jurnal Abdidas Volume 1 Nomor 5 Tahun 2020* p-ISSN 2721-9224 e-ISSN 2721-9216 , 373 - 378.

Unik Hanifah Salsabila, Lailli Irna Sari, Khusna Haibati Lathif 2020<http://ojs.diniyah.ac.id/index.php/Al-Mutharahah> Halaman 188-198
Miarso, Yusufhadi. Menyemai Benih Teknologi Pendidikan. Jakarta: Prenadamedia Group, 2016.