

## PEMANFAATAN TEKNOLOGI DIGITAL KOMPUTER DALAM PEMBELAJARAN DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Ade Ferdiansyani<sup>1</sup>, Nurhayati<sup>2</sup>, Ardi Wijaya<sup>3</sup>

Universitas Muhammadiyah Bengkulu<sup>1,2,3</sup>

[adeferdiansyah3004@gmail.com](mailto:adeferdiansyah3004@gmail.com)<sup>1</sup>

Received: 1-1-2024

Revised: 20-1-2024

Approved: 21-1-2024

### ABSTRAK

Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi menjadi salah satu prinsip pembelajaran di sekolah menengah pertama dalam rangka meningkatkan efisiensi dan efektifitas pembelajaran. Sosialisasi pemanfaatan teknologi digital dalam memotivasi minat belajar siswa-siswi SMP 07 mampu meningkatkan motivasi guru dalam berinovasi dan meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar mengajar. Supaya siswa-siswi SMP Negeri 07 memiliki semangat yang tinggi dalam melakukan kegiatan pembelajaran, sistem pembelajaran yang diisi dengan menyenangkan dapat membuat anak-anak lebih rileks dan tidak malas lagi dalam belajar, terutama dalam pelajaran matematika. Karena teknologi informasi merupakan ilmu yang penting dan dimana pelajaran teknologi informasi ini selalu ada di setiap jenjang pendidikan bahkan sampai ke bangku perkuliahan.

**Kata Kunci:** Teknologi Informasi, Digital, Sekolah Menengah Pertama

### PENDAHULUAN

Pemanfaatan teknologi informasi harus ditingkatkan dalam pembelajaran di Sekolah Menengah Pertama. Guru harus mengembangkan penerapan teknologi informasi dan komunikasi yang sesuai dengan keadaan dan kondisi siswa secara terpadu, sistematis, dan efektif. (Prayitno et al., 2018). Guru dapat menerapkan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran dalam berbagai bentuk, salah satunya agar pembelajaran dapat lebih interaktif. Modul elektronik adalah bahan pembelajaran yang dirancang secara sistematis berdasarkan program tertentu, disajikan dalam bentuk satuan pembelajaran terkecil dan memungkinkan belajar mandiri dalam satuan waktu tertentu, dengan tujuan membantu siswa menguasai pembelajarannya. keterampilan terbaik. Modul elektronik berbentuk konten dan lebih fokus pada kegiatan pembelajaran yang dikembangkan sebagai bagian dari media pelatihan interaktif. Modul elektronik ada berbagai macam jenisnya, salah satunya dengan menggunakan Canva dapat membantu pemahaman siswa karena memiliki layar yang interaktif, tampilan modul didesain menarik, memadukan teks, gambar, foto, video bahkan link soal di akhir pembahasan modul (Azhar et al., 2023).

Guru dapat menggunakan modul digital untuk mendukung pembelajaran di kelas. Penerapan modul digital sebagai sarana pembelajaran penting dilakukan untuk menunjang keberhasilan akademik siswa terkait dengan peningkatan minat belajar. Minat belajar merupakan kecenderungan individu untuk berminat atau tertarik pada suatu objek belajar tertentu (Anshori, 2018). Minat belajar penting untuk dikembangkan dalam diri siswa, karena usaha seseorang untuk mencapai tujuan tertentu sangat bergantung pada minat (Kanedi et al., 2022). Semangat belajar yang kuat akan menimbulkan usaha yang kuat, sungguh-sungguh dan tidak cepat putus asa dalam belajar. Siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi akan selalu ingin mempelajari dan memahami materi yang dipelajarinya dengan cepat sehingga mendorong keberhasilan akademik (Anshori, 2018). Saat ini guru dapat dengan mudah mengirimkan modul digital ke dalam kelas sehingga siswa dapat memahami

prosesnya dengan menggunakan bentuk visual yang disediakan, namun modul digital yang tersedia belum banyak. Isinya sesuai dengan karakteristik siswa dan isinya sesuai dengan tujuan pembelajaran kurikulum sekolah (Aka, 2017). Kegiatan belajar siswa hanya sebatas memperhatikan penjelasan guru, sesekali menjawab pertanyaan guru, dan melakukan diskusi kelompok jika diminta oleh guru. Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar siswa masih rendah. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya teknologi informasi sangat pesat seperti komputer dan internet. Memang benar teknologi informasi merupakan salah satu bidang peradaban dunia yang berkembang pesat, sama halnya dengan dunia pendidikan yang berkembang cukup pesat (Amalia, 2020).

Kemajuan ini memberikan peluang besar bagi anak-anak untuk menerima pendidikan yang lebih baik dan lebih beragam. Di era digital saat ini, siswa tumbuh dalam lanskap teknologi yang berkembang pesat. Mereka akrab dengan perangkat teknologi seperti komputer, tablet, telepon pintar dan kemudahan akses internet. Hal ini memungkinkan mereka mengakses berbagai sumber dan informasi belajar online yang dapat meningkatkan pengalaman belajar mereka. Siswa dapat menggunakan komputer dan Internet sebagai alat untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru. (Husadha et al., 2021). Selain itu, penggunaan komputer dan internet mendukung pembelajaran berbasis keterampilan. Siswa dapat menggunakan aplikasi dan perangkat lunak pendidikan yang dirancang khusus untuk memperkuat keterampilan seperti membaca, menulis, matematika, dan bahasa asing (Syamsul Bakhri et al., 2020). Permainan edukasi interaktif juga dapat membantu meningkatkan kemampuan kognitif dan pemecahan masalah siswa dengan cara yang menyenangkan dan menarik. Penggunaan komputer dan Internet juga memberikan peluang untuk pembelajaran kolaboratif dan keterlibatan sosial. Siswa dapat berkomunikasi dengan teman-temannya melalui platform pembelajaran online, berbagi pemikiran dan ide, serta mengerjakan proyek bersama. Hal ini membantu mengembangkan keterampilan kolaborasi, kreativitas, dan komunikasi yang penting dalam kehidupan mereka. Namun keberadaan teknologi tidak dapat dipungkiri dengan penggunaan komputer dan internet, dan meskipun tidak mungkin untuk mencegah atau melarang siswa-siswi menggunakannya, pengendalian dan dukungan yang tepat dapat menjadi solusinya. Solusi yang bagus untuk siswa-siswi (Aka, 2017). Orang tua dan Guru memastikan bahwa anak-anak menggunakan teknologi ini dengan bijak dan dalam batas yang sehat. Perlu ada pengawasan dan pembatasan dalam hal waktu penggunaan, serta pemahaman tentang keamanan dan privasi online (Mayeni, 2017).

Belajar merupakan suatu proses kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar terjadi melalui interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun. Tanda seseorang sedang belajar adalah adanya perubahan perilaku, yang mungkin disebabkan oleh perubahan pada tingkat kognitif, psikomotorik, atau emosional (Raja Ayu Mahessya et al., 2022). Pesatnya perkembangan teknologi informasi telah memfasilitasi penerapan metode yang lebih efisien dalam produksi, distribusi dan konsumsi barang dan jasa. Di era informasi, jarak geografis tidak lagi menjadi faktor penentu dalam hubungan antar manusia atau antar organisasi bisnis, sehingga dunia telah menjadi Global Village (Sofiyana et al., 2021). Perkembangan TI (teknologi informasi dan komunikasi) memudahkan akses informasi kapanpun dan dimanapun. Salah satu perkembangan TI yang diterapkan dalam bidang pendidikan adalah perkembangan e-learning. Electronic learning (e-learning) merupakan suatu proses pembelajaran dengan menggunakan teknologi informasi, dalam hal ini menggunakan media online seperti internet sebagai metode interaksi dan dukungan (Robert et al., 2020). Menurut (Husadha et al., 2021) mendefinisikan teknologi informasi sebagai seperangkat alat yang membantu Anda bekerja dengan informasi dan melakukan tugas-tugas yang berkaitan dengan proses informasi.

Bahrin et al., (2011) menyatakan bahwa Teknologi informasi merupakan suatu teknologi yang tidak hanya menggunakan teknologi komputer (hardware dan software) untuk mengolah dan menyimpan informasi, tetapi juga mencakup teknologi komunikasi untuk mengirim atau menyebarkan informasi. Azhar et al., (2023) bahwa teknologi informasi merupakan salah satu alat yang digunakan oleh para manajer untuk mampu mengatasi perubahan-perubahan yang terjadi. Pada tahap ini, modifikasi yang dimaksud adalah modifikasi terhadap informasi yang sebelumnya diproses dan disimpan di komputer. Kata teknologi mengacu pada pengembangan dan penerapan berbagai perangkat atau sistem untuk memecahkan masalah yang dihadapi manusia dalam kehidupan sehari-hari. Dalam bahasa sehari-hari, kata teknologi mempunyai arti yang mirip dengan istilah prosedural. Teknologi merupakan hasil pemikiran manusia yang bertujuan untuk mengembangkan proses atau sistem tertentu dan menggunakannya untuk menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan.

Suryadi (2019) mengatakan bahwa Media, didefinisikan secara luas, adalah peristiwa yang bersifat humanistik, material, atau memfasilitasi perolehan pengetahuan, keterampilan, atau sikap siswa. Asosiasi Teknologi Pendidikan dan Komunikasi (AECT) mendefinisikan media sebagai segala bentuk yang digunakan untuk distribusi informasi. . Sedangkan National Education Association (NEA) menentukan benda mana yang boleh dipegang, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan dan alat mana yang digunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, hal ini dapat berdampak mempengaruhi efektivitas program pendidikan. Media pembelajaran merupakan alat pendukung efektif yang dapat digunakan guru untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Proses belajar mengajar akan berlangsung efektif jika didukung dengan tersedianya alat bantu. Penyediaan sarana dan metode pendidikan yang dinamis, kondusif, dan dialogis sangat penting bagi pengembangan potensi siswa-siswi (Amalia, 2020).

## **METODE KEGIATAN**

Pelaksanaan bidang keilmuan dan bimbingan belajar melalui program kegiatan edukasi pemanfaatan teknologi digital komputer dalam pembelajaran siswa smp negeri 7 kota Bengkulu kelurahan Pasar Bengkulu Kecamatan Sungai Serut Kota Bengkulu, dimana lokasi ini berdekatan dengan lokasi Kuliah Kerja Nyata (KKN) Universitas Muhammadiyah Bengkulu. Kegiatan ini dilaksanakan dimulai dari tanggal 7 Agustus sebanyak 2 kali, dengan durasi waktu 120 menit setiap 1 kali dalam pertemuan. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini yaitu edukasi dan pendampingan bagi siswa SMPN 07 Kota Bengkulu. Adapun kegiatan yang diberikan diantaranya :

- 1) Memberikan pemahaman tentang tata cara penggunaan dan manfaat komputer pada siswa siswi SMPN 07 Kota Bengkulu.
- 2) Memberikan pemahaman dan cara mengoperasikan komputer pada siswa-siswi SMPN 07 Kota Bengkulu.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pemberian materi yang diiberikan meliputi tiga pokok dalam pembelajaran edukasi teknologi informasi pada komputer. Ketiga pokok bahasan ini diajarkan secara bertahap pada anak-anak agar mereka mudah menerima materi secara teratur dan yang terpenting tidak memaksakan otak mereka bekerja dengan keras untuk memahami materi yang diajarkan. Pelaksanaan edukasi ini ditunjukkan untuk meningkatkan pemahaman anak-anak SMPN 07 terutama Kelas 8 agar mereka nantinya bisa menguasai materi ini sebelum melanjutkan ke sekolah yang tingkatannya berbeda dengan sekarang.

## **Menjelaskan pada Anak Manfaat dari Teknologi Komputer**

Pertama mulai dengan menjelaskan apa saja faedah atau manfaat komputer untuk manusia. Berikan contoh-contoh yang familiar bagi anak mengenai pemanfaatan komputer. Misalnya, dokter memanfaatkan komputer untuk memeriksa kondisi pasien. Contoh lain, komputer membantu Ayah untuk menyelesaikan pekerjaan kantor, dan contoh lainnya. Dengan mengetahui banyaknya manfaat dari teknologi komputer, anak juga akan paham bahwa komputer mempermudah penyelesaian suatu pekerjaan dan membantu kehidupan manusia dalam banyak aspek. Anak yang paham dengan manfaat baik dari komputer akan lebih termotivasi untuk lebih mengenal komputer dan termotivasi ingin mempelajari hingga mahir dalam menggunakan komputer.



**Gambar 1.** Pengenalan materi TIK

### **Mengajarkan Keterampilan Dasar Komputer yang Penting dikuasai Anak**

Ada beberapa keterampilan dasar komputer yang penting yang bisa anak gunakan saat mereka sekolah. Di era teknologi seperti saat ini, tidak jarang tugas sekolah dan tugas pekerjaan rumah harus diselesaikan menggunakan komputer. Jadi, penting untuk membekali anak beberapa keterampilan komputer berikut 1) Mengetik : Keterampilan menggunakan keyboard jadi hal utama yang anak butuhkan saat sekolah nanti. Keterampilan mengetik sangat baik diajarkan sejak usia dini karena di usia tersebut kemampuan motorik anak sedang berkembang. Jadi, anak dengan cepat menguasai keterampilan mengetik di usia dini. Lalu mengajarkan sendiri cara mengetik dengan keyboard atau belajar dengan menggunakan program atau aplikasi khusus seperti Typing Club, permainan Jungle Junior dan bisa pula dengan software seperti Typing Instructor for Kids 5.0. 2) Pencarian *Online* : Di usia sekolah, anak-anak umumnya akan menggunakan internet untuk mencari informasi terkait tugas sekolah. Agar anak tidak salah mencari informasi, sebagai orangtua kamu harus memberi contoh bagaimana cara menggunakan mesin pencari seperti Google. Ajari anak bagaimana mencari situs terpercaya agar anak tidak mengambil informasi dari web yang kurang kredibel. Pastikan untuk selalu memeriksa riwayat penelusuran anak untuk memastikan anak tidak menyalahgunakan mesin pencari. Setelah anak dapat bekerja secara mandiri dalam menggunakan mesin pencari, tetapkan dampingi anak untuk berdiskusi dan bertukar ide terkait informasi apapun yang anak dapat dari pencarian online. persamaan, bahkan mampu

membantu melakukan iterasi perhitungan numerik dalam sekejap yang jika dikerjakan manual oleh manusia bisa sampai berhari-hari.



**Gambar 2.** Cara mengoperasikan computer

### **Memberi Pemahaman pada Anak Mengenai Cara Kerja Komputer**

Mengajari anak mengenai cara kerja komputer menjadi metode terbaik untuk pembelajaran komputer untuk anak usia dini. mulai dengan menjelaskan cara menghidupkan dan mematikan komputer. Cara membuka dan menutup program atau software. Tunjukkan pada anak cara menggerakkan mouse. Dan melakukan modifikasi untuk mengatur kecepatan mouse agar lebih lambat sehingga anak mudah mengontrolnya. Pilihlah anak mouse yang pas di genggamannya agar lebih mudah digerakkan untuk navigasi menu di tampilan layar komputer. Selanjutnya kamu bisa mengajarkan anak cara menggunakan keyboard. lalu mengajarkan cara mengetik huruf dan berbagai jenis tanda baca. Jelaskan pula kegunaan tombol penting seperti “enter”, “backspace”, “esc”, dan tombol penting lainnya. Agar lebih mudah bisa menggunakan keyboard yang dirancang khusus untuk anak-anak dengan tombol yang lebih besar dan kode warna yang berbeda untuk pengalaman belajar lebih menyenangkan. Komputer dapat menjadi obyek dalam pembelajaran yang menggunakan komputer itu sendiri. Maksudnya adalah komputer menjadi sarana belajar dan sumber informasi bagi siswa yang sedang belajar tentang komputer. Sebagai contoh, seorang siswa sedang belajar tentang struktur komputer, mulai dari *power supply*, *motherboard*, *memory*, dan *microprocessor*, artinya siswa tersebut belajar menggunakan komputer untuk mempelajari apa yang ada di dalam komputer itu sendiri.



**Gambar 3.** Operasi tik

Tahap terakhir untuk menguji kembali kemampuan anak-anak SMP 07 Kota Bengkulu yaitu dengan memberikan latihan khusus kepada mereka. Dimana latihan ini diberikan untuk melihat hasil yang didapatkan oleh anak-anak dari edukasi yang telah diberikan latihan yang diberikan bukan hanya sekedar materi manfaat dan cara menggunakan teknologi terkhusus komputer saja tetapi dalam latihan tersebut juga dibrikan latihan supaya anak-anak tidak bosan mengerjakannya. Ternyata setelah menyelesaikan latihan yang diberikan 50% telah mengerjakan latihan dengan benar dan 50% lagi telah melakukan latihan dengan benar cuman masih ada beberapa soal yang mereka salah menggunakannya. Dan sebagai kegiatan penutup di bulan September anak-anak diberi latihan.



**Gambar 4.** Pemberian Latihan



**Gambar 5.** Foto bersama siswa-siswi kelas VIIA

## **KESIMPULAN**

Edukasi pemanfaatan TIK dapat mendukung peningkatan kualitas pembelajaran, baik dari peningkatan kemampuan guru dalam menyiapkan media pembelajaran; kesadaran dan kemampuan siswa dalam menggunakan gadget untuk mendukung belajar; maupun penerapan sistem informasi perpustakaan untuk meningkatkan kualitas layanan perpustakaan sebagai pendukung kegiatan belajar Komputer merupakan salah satu program kerja Kuliah Kerja Nyata (KKN) dalam bidang keilmuan dan bimbingan belajar. Dari edukasi yang telah diberikan sudah terlihat perubahan yang dialami oleh anak-anak SMPN 07 kota Bengkulu 50% dari mereka telah menguasai operasi pemanfaatan dan pengoperasian komputer dengan baik dan benar. Metode pengajaran yang dilakukan di SMP Negeri 07 perlu di ubah supaya anak-anak SMP Negeri 07 antusias belajar mereka sangat tinggi, sistem pembelajaran yang diisi dengan menyenangkan dapat membuat anak-anak lebih rileks dan tidak malas lagi dalam belajar, terutama dalam pelajaran matematika. Karena teknologi informasi merupakan ilmu yang penting dan dimana pelajaran teknologi informasi ini selalu ada di setiap jenjang pendidikan bahkan sampai ke bangku perkuliahan. Pihak sekolah harus membiasakan siswa-siswinya melakukan pembelajaran melalui Teknologi Digital Komputer karena dengan adanya pembiasaan tersebut mempermudah siswa-siswinya dalam melakukan pemanfaatan komputer dalam mengerjakan tugas dan dapat mejadi bekal mereka nanti ketika sudah selesai sekolah untuk melanjutkan ke perguruan tinggi ataupun bekerja.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Aka, K. A. (2017). *Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sebagai Wujud Inovasi Sumber Belajar di Sekolah Dasar*. 1, 28–37. <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/pgsd/article/view/1041/724>
- Amalia, I. (2020). Menggunakan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Dalam Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(2), 152–155. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v2i1.900>
- Anshori, S. (2018). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran. *Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKn Dan Sosial Budaya*, 9924, 88–100. [file:///C:/Users/HP/Downloads/70-Article Text-536-1-10-20191223.pdf](file:///C:/Users/HP/Downloads/70-Article%20Text-536-1-10-20191223.pdf)
- Azhar, Z., Mulyani, N., Hutahaean, J., Hasibuan, A. Z., & Sitorus, H. (2023). Sosialisasi Penggunaan Komputer Dan Internet Sehat Bagi Siswa Siswi Sekolah Menengah Kejuruan. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 7(3), 2194.

- <https://doi.org/10.31764/jmm.v7i3.14251>
- Husadha, C., Hidayat, W. W., Suryati, A., Prasetyo, E. T., Istianingsih, & Meutia, K. I. (2021). Sosialisasi Pemanfaatan Ms . Office , Internet , Dan Penggunaan Mendeley Untuk Merancang Penelitian Bagi Mahasiswa Stt Duta Bangsa Cikarang-Bekasi. *Jurnal Abdimas Ekonomi Dan Bisnis (JAMEB)*, 1(1), 23–28. <http://ejurnal.ubharajaya.ac.id/index.php/JAMEB/article/view/660>
- Kanedi, I., Siswanto, ) ;, Yupianti, ) ;, Venny, ) ;, Sari, N., & Oktavia, B. (2022). Pemanfaatan Teknologi E\_Commerce dalam Proses Bisnis pada Era Society 5.0. *Jurnal Dehasen Untuk Negeri*, 1(2), 99–104–199–104. <https://jurnal.unived.ac.id/index.php/dehasenuntuknegeri/article/view/2840>
- Mayeni, M. (2017). Sosialisasi Teknologi Informasi: Pengabdian Masyarakat pada Siswa SMK Taruna Bhakti Depok. *JATI EMAS (Jurnal Aplikasi Teknik Dan Pengabdian Masyarakat)*, 1(1), 21. <https://doi.org/10.36339/je.v1i1.15>
- Prayitno, E., Kurniawati, D., & Arvianto, I. R. (2018). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Seminar Nasional Konsorsium Untag Se Indonesia*, 401–414.
- Raja Ayu Mahessya, Larissa Naviarani, D. K. (2022). Pemanfaatan Teknologi Digital Dalam Pembelajaran Siswa Smp Sahara Padang. *Alamatana Jurnal Pengabdian Masyarakat UNW Mataram*, 03(03), 67.
- Robert, B., & Brown, E. B. (2004). *Sistem Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Tuti. 1*, 1–14.
- Sofiyana, M. S., & Yuristiana, F. (2021). Sosialisasi Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Daring Bagi Siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Sutojayan. *Pendidikan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 79–83.
- Suryadi, S. (2019). Peranan Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Kegiatan Pembelajaran Dan Perkembangan Dunia Pendidikan. *Jurnal Informatika*, 3(3), 9–19. <https://doi.org/10.36987/informatika.v3i3.219>
- Syamsul Bakhri, Teddy Dyatmika, & M. Rikzam Kamal. (2020). Pengaruh Kemampuan Menggunakan Teknologi Komunikasi, Sosialisasi Media Pembelajaran Online, Dukungan Keluarga Dan Pengajar Terhadap Keaktifan Mahasiswa Di Masa Pandemi Covid-19. *Mediakita*, 4(1), 19–36. <https://doi.org/10.30762/mediakita.v4i1.2445>
- Teknologi, B., Dan, I., & Tik, K. (2011). *Pengelolaan Sistem Informasi Akademik Perguruan Tinggi Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik)*. 12(1), 51–67.