
PEMBERDAYAAN SEKOLAH MELALUI SOSIALISASI DAN PELATIHAN ICT

Somawati¹, Siti Julaeha², Andri³

^{1,2,3} Program Studi Informatika
FTIK, Universitas Indraprasta PGRI Jakarta

¹somadasay@gmail.com

²nyooi.sholeha@gmail.com

³andriecitra@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan dari pemberdayaan ini adalah untuk memberikan pengenalan dan pemahaman kepada siswa tentang pentingnya penguasaan teknologi informasi dan komunikasi atau lebih dikenal dengan istilah ICT (*Information and Communications Technology*). Kegiatan sosialisasi dan pelatihan ICT dilakukan di salah satu sekolah menengah kejuruan swasta program Teknik Komputer Jaringan (TKJ) di Jakarta. Kegiatan pelatihan dilakukan dengan menggunakan metode Survey, ceramah, praktik pelatihan dan diskusi konsultasi. Dalam kegiatan ini, disampaikan tentang penggunaan komputer yang tidak hanya digunakan untuk mengakses, mengolah, dan menyajikan informasi, baik secara individu maupun kelompok, intra network/ intranet maupun internasional network/ internet, akan tetapi digunakan sebagai kebutuhan primer dan dapat menjadi kebutuhan pokok bagi sebagian banyak kalangan. Dengan adanya jaringan internet siswa dapat mengakses data apa saja dengan melakukan *browsing* ke berbagai penyedia data (*server*) di berbagai belahan dunia. Selain itu dengan didukung adanya website di sekolah tersebut menjadikan suatu tren tersendiri di dunia pendidikan dan website di sekolah tersebut memperoleh perhatian, tanggapan yang sangat bagus dari berbagai pihak baik dari tenaga kependidikan, siswa serta masyarakat. Indikator pencapaian kegiatan ini yaitu siswa menjadi lebih memahami tentang pentingnya penggunaan ICT dan pada *website* sekolah dapat dijadikan sebagai media pembelajaran oleh pihak sekolah SMK Wisata Indonesia Jakarta. Antusiasme siswa dan beberapa guru yang memantau kegiatan ini menjadikan sosialisasi dan pelatihan ini diperlukan oleh sekolah agar kualitas sumber daya manusianya yang merupakan produk dari pendidikan itu semakin baik dan dapat bersaing dalam dunia yang berbasis teknologi..

Kata Kunci: ICT, teknologi, komputer, internet

ABSTRACT

The purpose of this empowerment is to provide an introduction and understanding to students about the importance of mastering information and communication technology or better known as ICT (Information and Communications Technology). Socialization and ICT training activities are conducted at one of the private vocational high School network Computer Engineering Program (CEP) in Jakarta. Training activities are conducted using Survey methods, lectures, training practices and consultation discussions. In this activity, presented about the use of computers that are not only used to access, process, and present information, both individually as well as groups, intra network/intranet and international network/Internet, but used as a primary requirement and can be a fundamental necessity for some many circles. With the Internet network students can access any data by browsing to various data providers (servers) in various parts of the world. In addition, with the support of the website in the school makes a separate trend in the world of education and websites in the school gained attention, a very good response from various parties both from education, students and society. Indicators of achievement of this activity is that students become more understanding about the importance of using ICT and on the school website can be used as a learning media by the school of SMK Wisata Indonesia Jakarta. Students ' enthusiasm and some teachers who monitor this activity make this socialization and training required by the school to make the quality of its human resources the product of the education better and can compete in a technology-based world..

Keyword: ICT, technology, computer, Internet.

PENDAHULUAN

Penguasaan teknologi informasi dan komunikasi atau lebih dikenal dengan istilah ICT (*Information and Communications Technology*) sangat penting di era globalisasi (Rahim, 2016). Penggunaan komputer untuk mengakses, mengolah, dan menyajikan informasi, baik secara individu maupun kelompok (Chandra & Kosdiana, 2018), intra network/intranet maupun internasional network/ internet, sudah bukan saja sebagai kebutuhan primer namun juga sudah menjadi kebutuhan pokok bagi sebagian banyak kalangan. Survey di Amerika Serikat memperlihatkan bahwa pelajar, termasuk mahasiswa maupun para pekerja di abad ini memperlihatkan perubahan sikap (Lumban Batu, R; Ramadhani, 2014). Sikap tersebut nampak dengan penguasaan dan penerapan teknologi informasi dan komunikasi khususnya internet (Cepi Riyana, 2017).

Adanya jaringan internet ini seseorang dapat mengakses data apa saja dengan melakukan *browsing* ke berbagai penyedia data (*server*) di berbagai belahan dunia (Winarno, 2013). Beberapa fasilitas yang tersedia melalui jaringan internet yang bermanfaat untuk pengembangan pendidikan umumnya berupa (Sopini, 2014):

1. Pencarian informasi dengan menggunakan mesin pencari (*search engine*) diantaranya google, yahoo dan sebagainya, termasuk didalamnya layanan pengelolaan upload dan download dokumen.
2. Layanan kelompok diskusi dengan menggunakan mailing-list.
3. Layanan komunikasi melalui surat elektronik (*email*). Dalam perkembangannya, email dipergunakan sebagai pendukung layanan jejaring sosial seperti facebook, twitter, dan sebagainya.
4. Layanan media komunikasi (*interaksi*) berbasis situs web, seperti blog. Ketersediaan aplikasi ataupun program yang bersifat freeware (boleh diunduh) untuk media pembelajaran, seperti aplikasi perhitungan matematika, pengetahuan umum dan sebagainya.

Pemerintah melalui Departemen Pendidikan Nasional juga telah merespon keadaan di atas dengan merumuskan kebijakan peningkatan

akses, efisiensi, efektivitas dan kualitas pendidikan serta manajemen pendidikan melalui implementasi ICT (Hayat (Universitas Islam Malang), 2014). Begitu besar peran ICT dalam pendidikan sehingga secara khusus pemerintah dalam Pustekkom Diknas (Abu Bakar, 2018) membagi peran ICT di sekolah menjadi 7 (tujuh) peran sekaligus sebagai pilar pendidikan, antara lain:

1. ICT sebagai gudang ilmu pengetahuan.
Dengan ICT sumber ilmu pengetahuan menjadi begitu kaya bahkan melimpah, baik ilmu pengetahuan inti (*core content*) dalam pelajaran sekolah maupun sebagai materi pengaya pembelajaran (*content suplement*). Pada fungsi ini internet memiliki peran besar sebagai sumber ilmu pengetahuan yang dapat diakses secara luas yang di dalamnya telah terkoneksi dengan ribuan perpustakaan digital, jutaan artikel maupun jurnal, jutaan e-book, dan lain-lain.
2. ICT sebagai alat bantu pembelajaran.
Bahwa pembelajaran saat ini lebih mudah dengan bantuan ICT, untuk menghadirkan dunia di kelas dan dapat disajikan kepada seluruh siswa melalui peralatan ICT seperti multimedia dan media pembelajaran hasil olahan komputer seperti poster, grafik, foto, gambar, display, dan media grafis yang lainnya. Pemanfaatan CD Interaktif, Video Pembelajaran, Multimedia presentasi dan e-learning.
3. ICT sebagai fasilitas pendidikan.
ICT sebagai sarana yang melengkapi fungsi sekolah sebagai lembaga pendidikan, terutama fasilitas-fasilitas yang bernuansa elektronik seperti laboratorium komputer, peralatan di laboratorium bahasa, ruang multimedia, studio rekaman suara, studio musik, studio produksi video dan editing.
4. ICT sebagai standar kompetensi.
Sebagai mata pelajaran yang berisi standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator yang harus dikuasai oleh siswa mulai SD/MI, SMP/MTs dan SMA/MA, sebagai bekal siswa dalam kehidupannya (*life skill*) dan bekal melanjutkan pada jenjang yang lebih tinggi.

5. ICT sebagai penunjang administrasi pendidikan.
Misalnya pemanfaatan software, aplikasi untuk membantu administrasi sekolah seperti pembuatan jadwal, pembuatan database siswa, pembuatan laporan sekolah dan raport siswa, pengolahan nilai siswa, dan lain-lain.
6. ICT sebagai alat bantu manajemen sekolah.
Manajemen terkait dengan perencanaan, pengelolaan, pengawasan dan evaluasi penyelenggaraan pendidikan di tingkat sekolah. Fungsi-fungsi tersebut dapat dibantu dengan pemanfaatan ICT, misalnya melalui program aplikasi pengolah kata dapat membuat dokumen-dokumen perencanaan sekolah, SIM atau sistem informasi manajemen sekolah dapat dibuat sekolah sebagai sumber informasi untuk mempermudah akses informasi.
7. ICT sebagai infrastruktur pendidikan.
Infrastruktur terkait dengan sarana dan prasarana lebih luas yang dibutuhkan sekolah termasuk gedung sekolah, ruang kelas virtual, kelas multimedia, dan pembangunan koneksi internet seperti pemasangan tower internet.

Ke 7 (tujuh) pilar tersebut, dalam blue print ICT untuk pendidikan digambarkan sebagai sebuah bangunan gedung. Terdiri dari pondasi, tiang dan atap, sebagaimana terlihat gambar berikut



Gambar1. Fungsi ICT dalam pendidikan
Sumber: Pustekkom Diknas

Selain itu website sekolah saat ini tengah menjadi tren di dunia pendidikan dan website sekolah memperoleh perhatian, tanggapan yang sangat bagus dari berbagai pihak baik dari tenaga kependidikan, siswa serta masyarakat. Website sekolah dapat dijadikan sebagai media pembelajaran online maupun offline. Dengan

demikian ICT dalam dunia pendidikan sangatlah perlu, agar kualitas sumber daya manusianya yang merupakan produk dari pendidikan itu semakin baik dan dapat bersaing dalam dunia yang berbasis teknologi dan dalam hal ini kami memandang perlunya pemberdayaan tentang pemanfaatan ICT dalam pembelajaran di sekolah.

METODE PENELITIAN

Kegiatan ini dilakukan dengan menggunakan metode survey, ceramah, praktik pelatihan dan diskusi konsultasi. Pada tahapan pertama dilakukan persiapan yang meliputi identifikasi kebutuhan, perijinan, dan pengadaan media dengan cara mengobservasi tempat yang akan dilaksanakan kegiatan serta persiapan alat dan bahan pelaksanaan kegiatan. Selanjutnya dilakukan pelaksanaan kegiatan dengan metode ceramah. Metode ceramah adalah metode belajar yang digunakan untuk menyampaikan pelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran (Maimunah, 2016). Memang penggunaan metode ceramah secara terus menerus dalam proses belajar kurang tepat karena dapat menimbulkan kejenuhan pada siswa. Terutama jika digunakan tanpa adanya media pembelajaran. Oleh karena itu metode ceramah harus diterapkan hanya sebagai bagian dari strategi pembelajaran, bukan metode satu-satunya.

Metode ceramah yaitu penerapan dan penuturan secara lisan oleh guru terhadap kelasnya, dengan menggunakan alat bantu mengajar untuk memperjelas uraian yang disampaikan kepada siswa (Effendi, Hardiyana, & Gustiana, 2016). Metode ceramah ini sering kita jumpai pada proses-proses pembelajaran di sekolah mulai dari tingkat yang rendah sampai ke tingkat perguruan tinggi, sehingga metode seperti ini sudah dianggap sebagai metode yang terbaik bagi guru untuk melakukan interaksi belajar mengajar. Satu hal yang tidak pernah menjadi bahan refleksi bagi guru adalah tentang efektifitas penggunaan metode ceramah yaitu mengenai minat dan motivasi siswa, bahkan akhirnya juga berdampak pada prestasi siswa.

Selain metode ceramah dalam penyampaian materi sosialisasi dan pelatihan ICT, kegiatan ini

menggunakan teknologi informasi berupa komputer atau laptop serta layar proyektor dan disesuaikan dengan kesepakatan dari pihak sekolah SMK Wisata Indonesia. Pada kegiatan ini berbeda dengan kegiatan belajar mengajar pada umumnya. Dalam kegiatan ini dibuat semenarik mungkin, fun learning, dan selain belajar siswa juga akan diberi motivasi.

Objek pada penelitian ini yaitu siswa sekolah menengah kejuruan dengan program studi Teknik Komputer Jaringan di Jakarta. Sampel diambil sebanyak 60 orang siswa yang terbagi atas dua kelas di SMK Wisata Indonesia. SMK Wisata Indonesia beralamat di Gang Langgar No. 1 RT. 09 / RW. 03, Kebagusan, Pasar Minggu, RT.4/RW.3, Kebagusan, Ps. Minggu, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 12520, Indonesia.

Siswa sebelumnya didata yang terdapat di program Teknik Komputer Jaringan. Di SMK Wisata Indonesia pada program TKJ ini terdapat dua kelas, sehingga pada kedua kelas tersebut dilakukan sosialisasi dan pelatihan tentang ICT. Setelah kegiatan berakhir, tentunya perlu adanya evaluasi yang dilakukan untuk melihat sejauh mana perkembangan hasil yang didapatkan dari sosialisasi dan pelatihan ICT ini, apakah telah berjalan dengan baik atau belum sekaligus evaluasi kekurangan dari pelaksanaan. Selama kegiatan juga dilakukan pengamatan apakah tujuan dan target dari pelaksanaan pelatihan ini sudah tercapai untuk sekaligus membahas tentang kendala-kendala yang mungkin ditemui dalam pelaksanaan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada permulaan kegiatan ini, dilakukan beberapa rangkaian kegiatan, yaitu dimulai dengan survey lokasi, pengumpulan data dan informasi tentang siswa dan beberapa permasalahan yang dialami oleh sekolah. Permasalahan tersebut meliputi kurangnya pelatihan untuk meningkatkan kemampuan di bidang teknologi informasi khususnya penggunaan dan pemanfaatan ICT dalam pembelajaran di sekolah, penggalian potensi tenaga pendidik mulai tersendat karena kurangnya pelatihan dan kesadaran dari siswa/i dan sekolah, serta keterbatasan penggunaan dan

pemanfaatan ICT dalam pembelajaran di sekolah yang hanya diketahui oleh beberapa para akademisi saja, sedangkan untuk meningkatkan kemampuan diri, siswa/i seharusnya menguasai.

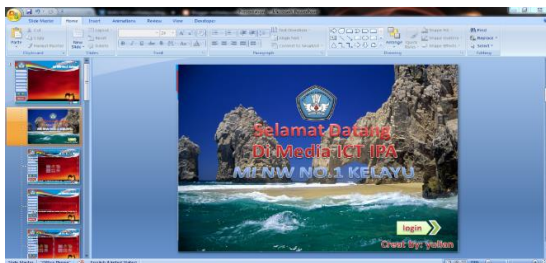
Langkah selanjutnya dilakukan kegiatan yang bertujuan untuk memberikan pengetahuan awal tentang dasar-dasar media pembelajaran berbasis teknologi informasi. Kemudian memberikan salah satu contoh media pembelajaran berbasis teknologi informasi, yaitu pemanfaatan ICT dalam pembelajaran di sekolah. Serta memberikan contoh pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan pemanfaatan ICT dalam pembelajaran di sekolah. Dan memberikan modul dan menjelaskan proses dan langkah-langkah penggunaan media pembelajaran pemanfaatan ICT dalam pembelajaran di sekolah.

Penggunaan Power Point

Salah satu media pembelajaran berbasis ICT adalah dengan menggunakan Microsoft Office Power Point 2007. Adapun langkah – langkahnya dalam membuka program Microsoft Office Power Point 2007 (Suryani, 2017) sebagai berikut :

1. Setelah tampil halaman muka/ interface power point, masuk ke menu view dan pilih slide master. Pada slide master ini kita akan mendesain master dari presentasi kita yaitu menu navigasi berupa tombol-tombol yang nanti akan memudahkan kita
2. Setelah masuk ke menu slide master, berikutnya kita akan memberikan background pada slide presentasi yang akan kita buat dengan cara : klik insert → pilih gambar yang kita inginkan sebagai background.
3. Selanjutnya kita disain halaman atau interface dari presentasi kita : gunakan menu-menu pada insert baik itu tabel, clip art, photo album, shapes, chart dan lain-lain.
4. Klik insert → shapes → rectangle.
5. Selanjutnya kita akan menambahkan menu– menu/ tombol navigasi yang nantinya dapat kita link ke halaman yang kita perlukan. Klik menu insert → rectangle/oval/rounded rectangle → pilih bentuk yang diinginkan atur disain interface.

6. Langkah selanjutnya adalah memberikan link pada tombol navigasi : klik kanan pada objek yang akan digunakan sebagai tombol → pilih hyperlink → place in this document → pilih slide yang ingin dihubungkan, misalnya slide 2.
7. Langkah yang sama untuk membuat link pada objek tombol lainnya.
8. Membuat tombol exit (berfungsi sebagai tombol keluar dari presentasi kita) yaitu double klik objek tombol exit → klik menu insert → action → pada tab mouse klik pilih hyperlink to → pilih endshow → OK.
9. Membuat tombol next dan preview (tombol untuk menuju halaman berikutnya/ kembali ke halaman sebelumnya) yaitu dengan cara double klik objek tombol next → klik menu insert → action → pada tab mouse klik pilih hyperlink to → pilih next slide → OK.
10. Selanjutnya membuat halaman login : pada insert pilih picture → masukkan gambar dan atur posisinya agar menutupi halaman utama slide master, tambahkan text dan tombol yang di link ke slide 2.



Gambar 2. Tampilan Microsoft Office Power Point 2007

Penggunaan Internet (Browsing dan Searching) (Abdulloh, 2018)

1. Melakukan Browsing di Internet
Web Browser atau sering disingkat dengan Browser adalah program aplikasi yang dijalankan pada komputer untuk mengakses dan melihat halaman-halaman internet. Terdapat banyak program browser di pasaran, dua yang paling populer adalah Microsoft Internet Explorer dan Netscape Navigator. Kedua program browser tersebut dilengkapi dengan fasilitas-fasilitas untuk menampilkan informasi dalam berbagai format termasuk file-file multimedia.

Adapun penggunaannya yaitu sebagai berikut:

- a. Hubungkan komputer anda dengan ISP.
- b. Jalankan aplikasi Internet Explorer pada jendela desktop atau melalui prosedur Start → Program → Accessories → Internet Tools → Internet Explorer.
- c. Secara otomatis program browser akan menampilkan homepage yang sesuai dengan default setting. Sebagai contoh ditampilkan homepage milik ISP yang digunakan, yang beralamat di <http://www.centrin.net.id>



Gambar 3. Tampilan homepage milik ISP

- d. Selanjutnya dapat terus bekerja dengan memanfaatkan menu-menu yang telah disediakan pada homepage tersebut atau pindah ke halama lain dengan menuliskan alamat internet. Alamat di internet disebut dengan URL (Uniform Resource Locator) yang anda ketahui pada baris alamat.
 - e. Perhatikan kursor yang ada di layar komputer. Gerak-gerakanlah kursor disekitar menu-menu yang tersedia. Setiap kali menunjuk pada salah satu pilihan maka bentuk kursor akan berubah menjadi telapak tangan, pertanda bahwa informasi pada kursor tersebut memiliki link lebih lanjut. Bersama dengan itu disudut kiri bawah jendela browser, akan terbaca alamat URL yang merupakan link dari menu yang sedang ditunjuk oleh kursor
2. Melakukan Searching di Internet (menggunakan search engine) (Hakim & Raj, 2017).
Di Internet tersedia banyak sekali mesin-mesin pencari yang dapat digunakan untuk memudahkan pemakai dalam menemukan informasi yang mereka inginkan. Di antaranya yang terkenal adalah : altavista,

yahoo, google, infoseek, webcrawler, dan lain-lain. Untuk dapat memanfaatkan mesin-mesin pencari tersebut anda dapat mengunjungi homepage dari mesin-mesin pencari tersebut atau memanfaatkan menu pada homepage ISP. Cara penggunaannya adalah sebagai berikut:

- a. Buka Microsoft Internet Explorer.
- b. Ketik www.google.com pada kolom address. Tekan Enter.
- c. Jendela akan menampilkan situs Google.
- d. Tuliskan kata kunci dari informasi yang ingin anda cari pada kolom yang disediakan. Tuliskan saja misalnya alat-alat perkantoran.
- e. Klik tombol Google Search atau tekan enter.
- f. Selanjutnya komputer akan menghubungi lokasi mesin pencari google dan memasukkan permintaan untuk mencari informasi dengan kata kunci: alat-alat perkantoran.
- g. Setelah beberapa saat, apabila berhasil menemukan kata kunci tersebut maka layar komputer akan ditampilkan pesan bahwa terdapat sejumlah alamat yang memuat informasi sesuai permintaan.
- h. Tekanlah tombol PageDown untuk melihat daftar alamat yang memiliki kata kunci alat-alat perkantoran disertai dengan ringkasan informasi tentang alamat-alamat tersebut. Informasi tersebut merupakan hasil pencarian (search result) dari mesin google.
- i. Untuk mengunjungi lokasi yang ada di dalam daftar, klik saja link yang tersedia. Bila tidak cocok kembali ke halaman search result dengan menekan tombol back. Pilih lagi lokasi (link) lainnya bila ada. demikian seterusnya sampai di peroleh informasi yang dibutuhkan.

Selanjutnya peneliti memberikan materi tentang dasar-dasar media pembelajaran berbasis teknologi informasi pemanfaatan ICT dalam pembelajaran di sekolah dengan tujuan memberikan pengetahuan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi informasi ini dapat digunakan siswa/i di kelas. Kami memberikan modul bagaimana cara penggunaan dan pemanfaatan pemanfaatan ICT dalam

pembelajaran di sekolah. Dengan dipandu modul yang telah kami berikan, maka kami memulai pelatihan. Dengan metode pelatihan satu pemateri menyampaikan di depan, sedangkan peserta pelatihan mengikuti materi dan praktik pada laptop masing-masing menggunakan modul.

Pemanfaatan Pembelajaran ICT (Komariah, 2016) pemanfaatan ICT sebagai media pendidikan diperlukan untuk mewujudkan efektifitas dan optimasi proses belajar mengajar, namun perlu disadari bahwa apapun media yang digunakan prinsip pendidikan tetap dipegang teguh. Berikut beberapa Pemanfaatan Media ICT, yaitu:

1. Pemanfaatan Teknologi Multimedia
Dapat dimanfaatkan oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran menggunakan media multimedia seperti media teks (papan tulis), audio, video. Sedangkan untuk siswa dimaksudkan untuk mempresentasikan ide dan pemikiran suatu materi belajar kepada kawan-kawan di kelas.
2. Pemanfaatan E-Learning
E-Learning bertujuan untuk memberikan pelayanan kepada para siswa untuk dapat belajar dan berinteraksi dengan para guru atau pengajar tanpa ada batasan waktu dan tempat, dengan media ini para siswa bisa mengerjakan tugas, mendapatkan materi, latihan soal, kuis dan ujian, dari mana saja dan kapan saja, para guru juga bisa memberikan tugas dan penilaian dari mana saja dan kapan saja. Umumnya fitur-fitur yang ada pada E-Learning, berupa:
 - a. Lesson.
Materi pembelajaran yang lebih menarik, dapat terdiri dari beberapa halaman, siswa diberikan pilihan untuk menentukan halaman yang akan dilihat berikutnya.
 - b. Quiz
Guru dapat membuat paket tes dalam bentuk quiz yaitu: pilihan ganda, benar-salah, dan soal jawaban singkat.
 - c. Resource
Guru dapat menetapkan tugas yang harus dikerjakan oleh siswa dalam bentuk hasil digital dan meng-upload ke server web.

- d. Workshop
Siswa dapat mengakses project-project siswa lain.
 - e. Database
Guru dan siswa dapat mencari kumpulan entry record tentang suatu topik.
 - f. Forum
Tempat diskusi mengenai suatu topik.
 - g. Chat
Siswa dan guru dapat melakukan diskusi secara realtime.
3. Pemanfaatan E-Media
E-Media ini juga dapat menjembatani permasalahan keterbatasan kemampuan daya serap siswa dan keterbatasan kemampuan guru dalam proses belajar mengajar di kelas, untuk memahami dan memberikan perlakuan sesuai dengan karakteristik siswa secara individual.

Contoh kegiatan pemanfaatan ICT yang umumnya dilakukan secara mandiri maupun dengan bantuan di labolatorium komputer maupun dengan komputer yang ada dikelas, dapat berupa:

1. Membuat diagram
2. Membuat rentang waktu (time line)
3. Membuat grafik
4. Membuat sajak atau naskah
5. Membuat karya video
6. Memproduksi rekaman suara seperti orang sedang melakukan siaran radio atau pendongeng
7. Membuat karya puisi, cerita atau naskah pementasan
8. Merancang booklet
9. Merancang brosur atau atribut pelengkap kampanye lingkungan hidup misalnya.
10. Membuat peta pikiran
11. Membuat lukisan dengan computer
12. Membuat komik
13. Membuat denah ruangan
14. Memutar CD Rom
15. Mencari informasi di internet

Produk yang dihasilkan melalui ICT, berupa:

1. Presentasi Power Point.
2. CD Media Ajar Berbasis HTML.
3. Video Pembelajaran.
4. Multimedia Pembelajaran Interaktif.

Kegiatan ini dilaksanakan pada pagi hari dimulai pukul 08.00 s/d 16.00 WIB dengan target peserta pelatihan mampu mengampikasikan pemanfaatan ICT dalam pembelajaran di sekolah dan dapat dengan mudah menerima dengan baik oleh siswa. Secara umum kegiatan yang kami lakukan dinyatakan berhasil. Hal ini dapat diindikasikan dengan adanya pemahaman baru oleh siswa/i SMK Wisata Indonesia tentang pemanfaatan ICT dalam pembelajaran di sekolah. Tanggapan para peserta positif karena dengan adanya pelatihan ini, siswa dapat lebih variatif menggunakan dan memanfaatkan ICT dalam pembelajaran di sekolah.

Dari segi teknis lapangan saat kegiatan ini berlangsung, target dari kegiatan ini pun dapat dikatakan berhasil. Ini ditandai dengan dengan lebih dari 2/3 peserta pelatihan sudah berhasil dalam pengampikasian pemanfaatan ICT dalam pembelajaran di sekolah, 1/3 peserta tidak berhasil dikarenakan berbagai macam hal teknis seperti, gangguan teknis pada komputer dan proses transfer data lainnya ataupun dikarenakan dari peserta yang tidak bisa dengan cepat mengikuti arahan dikarenakan kemampuan yang berbeda dari masing-masing peserta. Muncul harapan dari pihak sekolah untuk memberikan pelatihan tentang teknologi informasi yang dapat membantu mengembangkan kemampuan siswa/i di SMK Wisata Indonesia dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi informasi yang lainnya.

SIMPULAN DAN SARAN

Walaupun dirasa masih belum sepenuhnya mencapai target dan luaran yang diharapkan, namun kegiatan ini telah memberikan kontribusi yang positif bagi upaya peningkatan pengetahuan dan kemampuan dalam media pembelajaran berbasis teknologi informasi seperti pemanfaatan ICT dalam pembelajaran di sekolah. Kegiatan ini telah berjalan dengan baik dan didapat beberapa kesimpulan, yaitu para guru yang memantau dan siswa/i SMK Wisata Indonesia antusias dalam pelaksanaan kegiatan dan mulai timbul ketertarikan dalam pemanfaatan ICT dalam pembelajaran di sekolah. Siswa/i SMK Wisata Indonesia mengetahui bahwa media pembelajaran

pemanfaatan ICT dalam pembelajaran di sekolah dapat membantu siswa dalam menyampaikan materi di kelas sehingga siswa merasa senang, antusias dan menarik dimana selama ini media pembelajaran berbasis teknologi informasi jarang digunakan.

Dari simpulan di atas, kami mengajukan saran dan rekomendasi yaitu, perlu digalakkannya program pelatihan pemanfaatan teknologi yang mampu menunjang kemampuan siswa/i SMK Wisata Indonesia, karena masih banyak siswa yang belum memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. Siswa/i SMK Wisata Indonesia harus melek IPTEK dan mau untuk belajar demi menghadapi perkembangan jaman. Ke depan kegiatan pemberdayaan ini dapat dilakukan di sekolah-sekolah lainnya di DKI Jakarta khususnya dan di Indonesia pada umumnya agar bangsa ini tidak tertinggal dalam pengetahuan tentang IPTEK.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulloh, R. (2018). 7 in 1 Pemrograman Web Untuk Pemula. In *PT Elex Media Komputindo*.
- Abu Bakar, K. A. (2018). pemanfaatan tka sebagai solusi peningkatan layanan pendidikan di daerah pinggiran secara out of box. *Jurnal Penelitian Kebijakan Pendidikan*.
<https://doi.org/10.24832/jpkp.v2i2.186>
- Cepi Riyana, M. P. (2017). Peranan teknologi dalam pembelajaran. In *peranan teknologi dalam pembelajaran*.
- Chandra, Y. I., & Kosdiana. (2018). Rancang Bangun Jaringan Komputer Nirkabel Dan Hotspot Menggunakan Router Mikrotik Rb850gx2 (Studi Kasus Di STMIK Jakarta STI&K). *Konferensi Nasional Sistem Informasi 2018*.
- Effendi, D., Hardiyana, B., & Gustiana, I. (2016). Perancangan program aplikasi pembelajaran ipa materi sistem pernapasan berbasis multimedia untuk siswa sdlb bagian b tuna rungu menggunakan object oriented approach. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*.
<https://doi.org/10.24176/simet.v7i2.773>
- Hakim, S. N., & Raj, A. A. (2017). Dampak kecanduan internet (internet addiction) pada remaja. *Jurnal UNISSULA*.
- Hayat (Universitas Islam Malang). (2014). Peningkatan Kualitas Sumber Daya Manusia Aparatur Pelayanan Publik dalam Kerangka Undang-Undang Nomor 5 Tahun 2014 tentang Aparatur Sipil Negara. *Civil Service: Jurnal Kebijakan Dan Manajemen PNS*.
- Komaridah, N. (2016). Pemanfaatan Blog Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Ict. *Al-Afkar: Jurnal Keislaman & Peradaban*.
<https://doi.org/10.28944/afkar.v5i1.111>
- Lumban Batu, R; Ramadhani, S. S. (2014). Analisis citra perguruan tinggi amerika sertkat terhadap keputusan untuk melanjutkan studi. *Jurnal Ilmu Manajemen & Bisnis*.
- Maimunah, M. (2016). Metode Penggunaan Media Pembelajaran. *Al-Afkar: Jurnal Keislaman & Peradaban*.
<https://doi.org/10.28944/afkar.v5i1.107>
- Rahim, M. Y. (2016). Pemanfaatan ICT Sebagai Media Pembelajaran dan Informasi Pada UIN Alauddin Makassar. *Sulesana: Jurnal Wawasan Keislaman*.
<https://doi.org/10.24252/V6I2.1408>
- Suryani, K. (2017). Efektivitas Pelatihan Sertifikasi Komputer Dasar Menggunakan Teory Rough Set Dan Program Rosseta. *Jurnal Sistem Informasi*.
<https://doi.org/10.21609/jsi.v13i2.553>
- Winarno, D. S. (2013). Dampak Media Sosial Youtube Bagi Mahasiswa. *Deni Salim Winarno*.