

Penerapan Teknologi Informasi di Era Digital dalam Mendukung Proses Belajar Siswa SD IT Raflesia Cimanggis Depok

Dian Gustina¹, Nafisah Yuliani², Asril Basry³, I Gede Agus Suwartane⁴, Fahrul Nurzaman⁵, Ir. Marnis⁶

Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Persada Indonesia YAI

Email: dgus4006@gmail.com¹, nafisah.y@gmail.com², Basrya@hotmail.com³, agus.suwartane@gmail.com⁴, fnurzaman@gmail.com⁵, marnisanggrek@gmail.com⁶

Abstract

Quality, competent and ethical Human Resources (HR) is a valuable asset of the Indonesian nation. Having competitive human resources is also the expectation of institutions in the field of education. Community Service Webinar (PKM) activities that have been conducted by lecturers - lecturers of the Faculty of Engineering UPI YAI which was held on Saturday, March 27, 2021 at 09.00 to 12.00 using the Zoom Cloud Meeting Application with the title "Motivating Raflesia Elementary School Students to Skillfully Use Information Technology In the Digital Era Supporting the Learning Process During pandemic times" with the activity partner is SD IT Raflesia Cimanggis, Depok. The purpose of this PKM activity is as follows: 1) : As a form of counseling and motivating Raflesia IT Elementary Students to have skills to support their abilities in the future, 2). motivate Raflesia IT Elementary Students to be more creative and innovative in completing schoolwork. Targets and externals are held as follows: 1) Students can understand the use of the internet healthy in order to support the learning process, 2) Students can understand how to use Google Form to support their skills in the future, 3) Students can understand how to use Power Point to support the learning process. This activity went smoothly and the success of this activity was seen as many as 90.9% of students stated that this webinar event added knowledge for them. The impact of this counseling, as many as 87.9% of students said they were motivated by this event. And students state that the materials provided add to their skills in the future.

Keyword: Information Technology, The Digital Age, The Learning Process

Abstrak

Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas, kompeten dan beretika merupakan aset berharga bangsa Indonesia. Memiliki SDM yang kompetitif juga merupakan harapan institusi di bidang pendidikan. Kegiatan Webinar Pengabdian Masyarakat (PKM) yang telah dilakukan oleh dosen – dosen Fakultas Teknik UPI YAI yang dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 27 Maret 2021 pukul 09.00 sampai 12.00 menggunakan Aplikasi Zoom Cloud Meeting dengan Judul “Memotivasi Siswa Sd It Raflesia Untuk Terampil Menggunakan Teknologi Informasi Di Era Digital Mendukung Proses Belajar Pada Masa Pandemi” dengan Mitra kegiatan adalah SD IT Raflesia Cimanggis, Depok. Tujuan dari kegiatan PKM ini adalah sebagai berikut : 1) : Sebagai bentuk penyuluhan dan memotivasi siswa SD IT Raflesia agar mempunyai ketrampilan untuk menunjang kemampuannya di masa yang akan datang, 2) .memotivasi siswa SD IT Raflesia untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menyelesaikan tugas-tugas sekolah. Target dan luaran yang diadakan sebagai berikut : 1) Siswa dapat memahami pemakaian internet sehat agar bisa menunjang proses pembelajaran, 2) Siswa dapat memahami tata cara penggunaan Google Form untuk menunjang keahliannya di masa yang akan datang, 3) Siswa dapat memahami tata cara penggunaan Power Point untuk menunjang proses pembelajaran. Kegiatan ini berjalan dengan lancar dan keberhasilan kegiatan ini terlihat sebanyak 90,9% siswa menyatakan bahwa acara webinar ini menambah pengetahuan bagi mereka. Dampak dari adanya penyuluhan ini, sebanyak 87,9% siswa menyatakan termotivasi dengan adanya acara ini. Dan siswa menyatakan bahwa materi yang diberikan menambah *skill* mereka di masa yang akan datang.

Kata Kunci : Teknologi Informasi, Era Digital, Proses Belajar

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada tahun ajaran baru 2021, oleh Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan dinyatakan proses belajar mengajar akan kembali ke system *offline* (tatap muka). Dampak Pandemi Covid-19 yang dirasakan sangat luar biasa dalam kehidupan bermasyarakat. Pembatasan fisik dan sosial yang harus dilakukan diantara manusia untuk mencegah penularan covid-19 menyebabkan berbagai aktivitas harus dikurangi signifikan, bahkan dihentikan. Hal ini dilakukan dalam upaya untuk memutus mata rantai penularan covid-19. Warga masyarakat dihimbau untuk tetap di rumah saja dan tidak keluar rumah kecuali untuk hal yang sangat penting, serta terus melakukan berbagai kebiasaan pola hidup bersih dan sehat. Tantangan yang cukup berat bagi dunia pendidikan berubahnya system tatap muka menjadi system daring (*online*). Hal ini menyulitkan orang tua dan siswa. Siswa banyak yang tidak dapat mengikuti proses belajar karena tidak menguasai teknologi, tidak memahami internet yang sehat agar tidak terpancing hoax, kendala tersedianya kuota internet dan signal internet. Melihat situasi pandemi COVID-

19 seperti sekarang ini, nyatanya ada *silver lining* yang bisa diambil. Salah satunya adalah peningkatan terhadap kebutuhan teknologi digital.

Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas, kompeten dan beretika merupakan aset berharga bangsa Indonesia. Memiliki SDM yang kompetitif juga merupakan harapan institusi di bidang pendidikan. Era Digital industri 4.0 bercirikan kebutuhan akan SDM yang terampil digital untuk menopang penerapan industri 4.0 yang kental dengan bidang kecerdasan buatan/Artificial Intelligence (AI).

Pendidikan adalah modal dasar menciptakan SDM. SDM yang kompetitif dapat dilihat dari luarannya yang sangat dibutuhkan dan terserap oleh pihak yang membutuhkan, kemampuan menciptakan inovasi serta menjadi agen perubahan di lingkungannya. Sebagai agen perubahan dilingkungannya, perlu disiapkan pembekalan ketrampilan untuk menunjang kemampuannya di masa yang akan datang. Salah satu contohnya, melibatkan peserta didik dan para guru untuk mengikuti program-program terapan yang berpotensi meningkatkan *soft skills* dan penguasaan teknis ketrampilan tertentu.

Mitra pengabdian masyarakat ini adalah SDIT Raflesia yang beralamat di Jalan H. Saman Jl. Kp. Areman No.100 Rt 9/008 Depok. Motto sekolah SDIT Raflesia “ Membina Generasi Dengan Ikatan Hati”.SDIT Raflesia di bawah naungan Yayasan Raflesia Depok tercatat sebagai salah satu SD Islam terbaik di Kota Depok. SDIT Raflesia sebagai sekolah berbasis Islam Terpadu, tidak hanya mengedepankan prestasi di pendidikan formal saja tetapi juga lebih mengedepankan pendidikan Islam terutama pembentukan keperibadian, akhlak,dan pendidikan Al-Quran bagi semua siswa didiknya. Target unggulan pada SDIT Raflesia adalah hafalan Qur'an Juz 29 dan 30 seperti sekolah Islam unggulan lainnya. Dari prestasi siswa juga membanggakan seperti mendapat juara ke 3 lomba IPA tingkat SD/MI tingkat se-jadetekab. Dalam mengembangkan potensi masing-masing peserta didik, di SDIT Raflesia juga memfasilitasi dengan ekstrakurikuler yang beragam seperti Robotik, Sains, Manga, Pramuka, Beladiri, Memanah, English Club, Tari, dan lain-lain sehingga diharapkan dapat mengakomodir minat dan bakat siswa dengan lebih terarah. Dari sisi biaya SDIT Raflesia juga

termasuk terjangkau dengan kemudahan metode pembayaran bagi orang tua siswa.

1.2 Fokus Pengabdian Kepada Masyarakat

Beragamnya aktivitas akademik dan non akademik yang ada di SD IT Raflesia memiliki kelebihan tersendiri sebagai tambahan ilmu yang bisa didapat. Melalui kegiatan webinar pengabdian masyarakat untuk siswa dengan mengenalkan arti pemakaian internet sehat, serta tata cara menggunakan google form dan power point. Maksud dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SD IT Raflesia ini uniknya untuk mengembangkan tingkat kreatifitas dan pemahaman siswa dalam menggunakan teknologi informasi dengan lebih terampil dan terarah.

1.3 Justifikasi dan Sasaran

Adapun tujuan dari kegiatan PKM ini adalah sebagai berikut: (1) Sebagai bentuk penyuluhan dan memotivasi siswa SD IT Raflesia agar mempunyai ketrampilan untuk menunjang kemampuannya di masa yang akan datang, (2) Memotivasi siswa SD IT Raflesia untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menyelesaikan tugas-tugas sekolah.

1.4 Identifikasi Masalah

Permasalahan dari Siswa SD IT Raflesia adalah :

- a. Belum memahami penggunaan internet sehat
- b. Belum mengetahui pemanfaatan google form dalam pembelajaran
- c. Belum mengetahui cara penggunaan power point untuk menunjang proses belajar

1.5 Relevansi

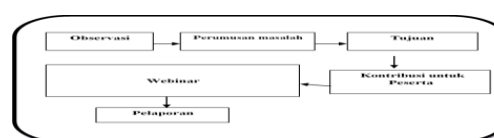
Kegiatan yang kami lakukan ini akan menunjang tingkat pemahaman siswa dalam hal teknologi informasi yang bisa menjadi pegangan siswa agar dapat menggunakan teknologi informasi dengan lebih terampil dan terarah. Dengan kegiatan pengabdian masyarakat ini maka peserta di harapkan dapat memaksimalkan pemakaian teknologi informasi sebagai penunjang kegiatan proses belajar.

2. METODE

Pelaksanaan kegiatan webinar Pengabdian masyarakat ini dilakukan menggunakan aplikasi Zoom Cloud Meeting pada tanggal 27 Maret 2021 pukul 09.00 sampai 12.00 WIB. Pelaksanaan kegiatan

berupa webinar dengan judul : **“Memotivasi Siswa Sd It Raflesia Untuk Terampil Menggunakan Teknologi Informasi Di Era Digital Mendukung Proses Belajar Pada Masa Pandemi”**

Adapun tahapan kegiatan webinar pengabdian pada masyarakat tersebut dapat digambarkan pada roadmap berikut :



Gambar 1.2 Roadmap kegiatan Pengabdian Masyarakat

Adapun deskripsi dari roadmap tersebut, sebagai berikut :

2.1 Observasi

Sebelum melaksanakan kegiatan Webinar Pengabdian Masyarakat yang telah kami lakukan melalui Aplikasi Zoom Cloud Meeting kepada siswa-siswi SD IT Raflesia Cimanggis, Depok pada 27 Maret 2021 pukul 09.00 sampai 12.00, kami melakukan observasi terlebih dahulu, karena observasi merupakan proses pengamatan dan pencatatan secara sistematis mengenai gejala – gejala yang ada. Dan dari hasil observasi kami dapat mengetahui per-

masalah yang ada pada SD IT Raflesia , Cimanggis, Depok.

Sebelumnya tim kegiatan melakukan komunikasi kepada kepala sekolah SD IT Raflesia , Cimanggis, Depok untuk melakukan observasi, dikarenakan sedang adanya penerapan PSBB oleh pemerintah, jadi mengharuskan tim pengabdian masyarakat melakukan sebagian observasi via online.

Hasil observasi berupa mengenal profil mitra, yaitu SD IT Raflesia , Cimanggis, Depok. SDIT Raflesia yang beralamat di Jalan H. Saman Jl. Kp. Areman No.100 Rt 9/008 Depok. Motto sekolah SDIT Raflesia “ Membina Generasi Dengan Ikatan Hati”.SDIT Raflesia di bawah naungan Yayasan Raflesia Depok tercatat sebagai salah satu SD Islam terbaik di Kota Depok. SDIT Raflesia sebagai sekolah berbasis Islam Terpadu, tidak hanya mengedepankan prestasi di pendidikan formal saja tetapi juga lebih mengedepankan pendidikan Islam terutama pembentukan keperibadian, akhlak,dan pendidikan Al-Quran bagi semua siswa didiknya. Target unggulan pada SDIT Raflesia adalah hafalan Qur’an Juz 29 dan 30 seperti sekolah Islam unggulan lainnya. Dari

prestasi siswa juga membanggakan seperti mendapat juara ke 3 lomba IPA tingkat SD/MI tingkat se-jadetabek. Dalam mengembangkan potensi masing-masing peserta didik, di SDIT Raflesia juga memfasilitasi dengan ekstrakurikuler yang beragam seperti Robotik, Sains, Manga, Pramuka, Beladiri, Memanah, English Club, Tari, dan lain-lain sehingga diharapkan dapat mengakomodir minat dan bakat siswa dengan lebih terarah. Dari sisi biaya SDIT Raflesia juga termasuk terjangkau dengan kemudahan metode pembayaran bagi orang tua siswa.



SDIT Raflesia merupakan salah satu SD terbaik di Depok yang tidak hanya mengedepankan pendidikan formal, tapi juga pendidikan Islam, terutama dalam kepribadian , akhlak dan pendidikan Al qur’an. Prestasi yang pernah diraih adalah juara 3 lomba IPA tingkat SD/MI se Jadetabek di tahun 2018. SDIT Raglesia mempunyai kegiatan ekstra kurikuler yang cukup banyak, diantaranya robotic, sains, manga dan lain sebagainya

2.2 Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan dilakukan secara online, mengingat masih berlakunya New Normal yang masih harus menjaga jarak dan mematuhi protokol kesehatan. Pelaksanaan kegiatan Webinar Pengabdian Masyarakat ini pada tanggal 27 Maret 2021 pukul 09.00 sampai 12.00 menggunakan Aplikasi Zoom Cloud Meeting.







Materi yang disampaikan pada kegiatan ini yaitu tentang Internet Sehat yang bertujuan untuk

2.3 Dokumentasi Kegiatan

memmberikan semangat dan motivasi kepada siswa untuk belajar dengan baik dengan menggunakan teknologi informasi sebagai medianya, serta Tata Cara Penggunaan Google form dan Power Point untuk melatih kemampuan siswa dalam membuat atau menggunakannya dengan baik dan mandiri.

Setelah sesi webinar berakhir, kami melakukan foto bersama dengan peserta dan pembicara menggunakan aplikasi Zoom Cloud Meeting.

 <p>The poster is titled 'Webinar Abdimas FT UPI YAI' and is dated 'Sabtu, 11 Juli 2020' from '10.00 - 12.00'. It features logos for 'Kerjasama' and 'Zoom'. The main topic is 'Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Jarak Jauh Bagi Guru Sekolah Dasar Pada Masa New Normal'. It lists several speakers: Hafifah Yuliani, S.Pd, MEd; Antri Basyir, S.Sos, M.Kom; and Nisa Qur'atun, S.Sos, MMEd. It also mentions a moderator, Ulfa Agni Ramadani, S.T., M.Kom, and a host, Ulfa Sabriani, M.Pd. The registration link is https://bit.ly/daftarabdimasFTYAJul2020. It includes a QR code and a 'Free E-Sertifikat' badge.</p>	 <p>The screenshot shows a Zoom meeting interface. A large video window in the center shows a woman wearing a red hijab and a patterned top, identified as 'Ibu Guru Zubaidah'. The top of the window shows the names of other participants: 'Ayanti Krisantini' and 'Tuti Handayani'. The bottom of the window shows the Zoom control bar with icons for mute, video, chat, and other functions. The system tray at the bottom of the screen shows the date and time as '10:11 AM 10/20/2021'.</p>
<p>Poster kegiatan webinar pengabdian masyarakat sebagai media promosi</p>	<p>Ibu Guru Zubaidah, mewakili Kepala Sekolah SD IT Raflesia yang juga turut berpartisipasi serta memberikan sambutan dalam kegiatan.</p>

	
<p>Ibu Dian Gustina, sebagai Pemateri 1</p>	<p>Ibu Nafisah Yuliani sebagai Ketua Tim Pengabdian Pada Masyarakat sekaligus sebagai moderator</p>
	
<p>Bapak Asril Basry sebagai Pemateri 2</p>	<p>Bapak I Gede Agus Suwartane sebagai Kaprodi Sistem Informasi FT UPI YAI juga turut memberikan sambutannya sekaligus sebagai Pemateri 3</p>
	
<p>Ibu Marnis yang bertugas sebagai sekretaris dalam tim pelaksana pengabdian masyarakat</p>	<p>Bapak Fahrul Nurzaman sebagai pelaksana teknik dari webinar pengabdian masyarakat</p>

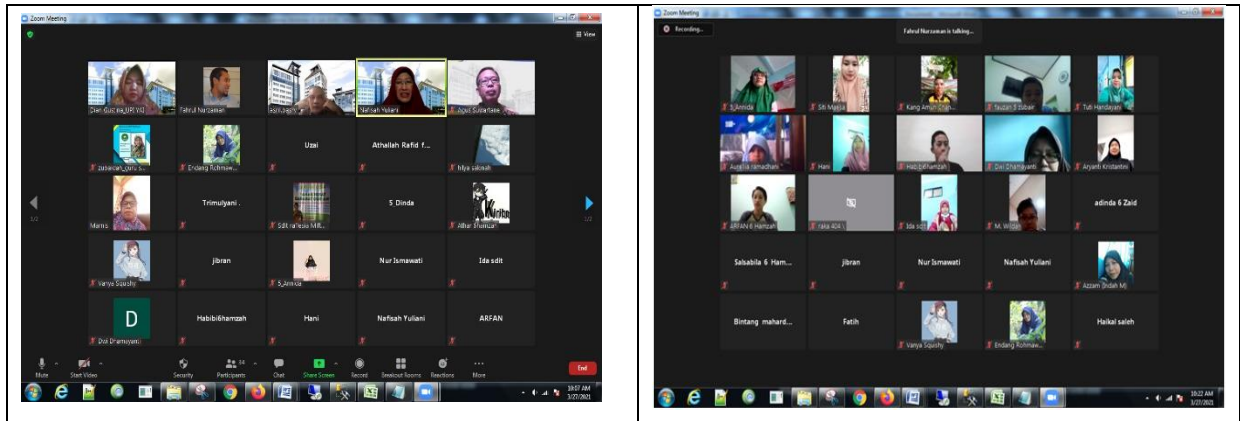


Foto bersama dengan peserta webinar pengabdian masyarakat, yang diikuti oleh 34 peserta dan berjalan dengan lancar.

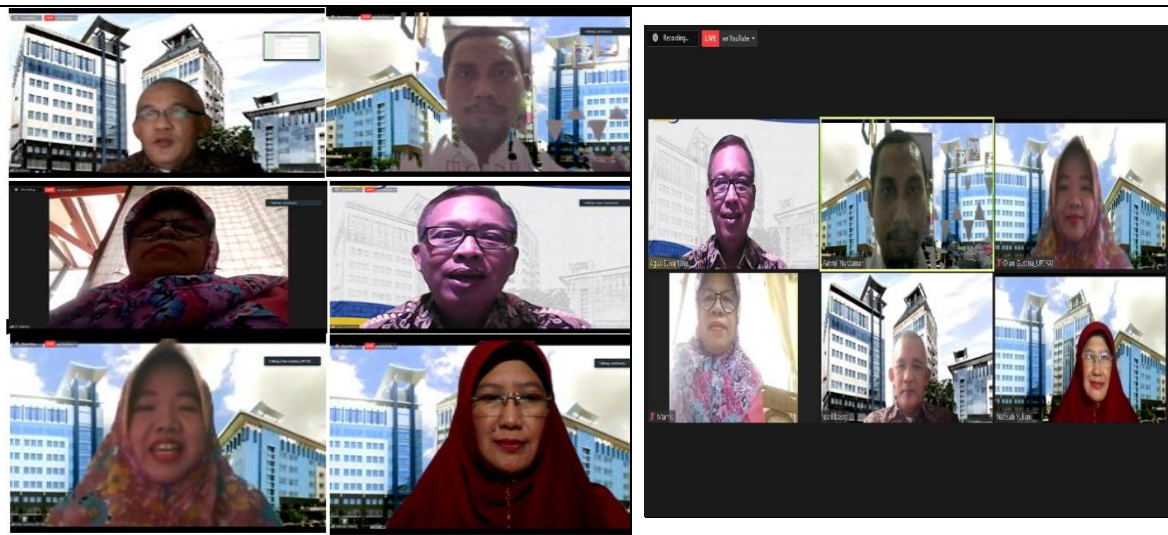


Foto bersama tim pelaksana Webinar Pengabdian Masyarakat beserta Kaprodi Sistem Informasi FT UPI YAI.

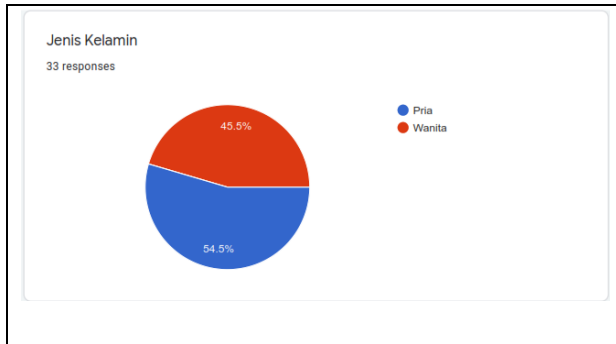
2.4 Kuisiner

Kuisiner dilakukan di akhir kegiatan pelaksanaan pengabdian masyarakat ini untuk mendapatkan umpan balik (*feedback*) dari peserta berupa *googleform* yang disebarakan via *online*. Hasil umpan balik (*feedback*) untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum penyuluhan dan setelah penyuluhan. Hasilnya dapat

dilihat pada gambar-gambar dibawah ini

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengumpulan umpan balik (*feedback*) dari peserta yang terkumpul sebanyak 33 peserta yang telah mengisi. Hasilnya dapat dilihat pada gambar-gambar dibawah ini.

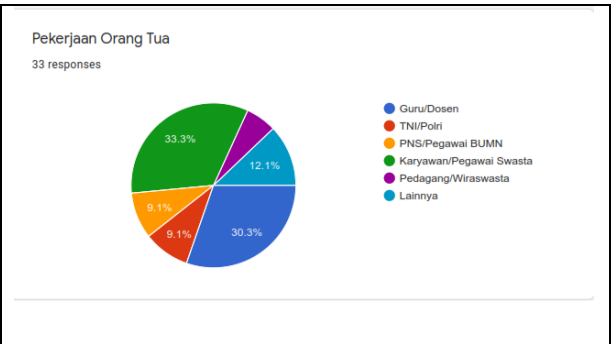


Gambar 2. Jenis Kelamin Siswa (Sumber: Penulis, 2021)

Penyuluhan ini diikuti 50 peserta, tetapi yang mengisi umpan balik (*feedback*) hanya 33 siswa. Pada gambar 1 menunjukkan acara ini diikuti 54,5% siswa pria dan 45,5% siswa wanita SD IT Raflesia Depok. Pada gambar 2 menunjukkan pekerjaan orang tua siswa terdiri atas 30,3% guru/dosen, 9,1% TNI/polri, 9,1% PNS/Negeri, 33,3% karyawan, 6,1% pedagang dan lainnya 12,1%.

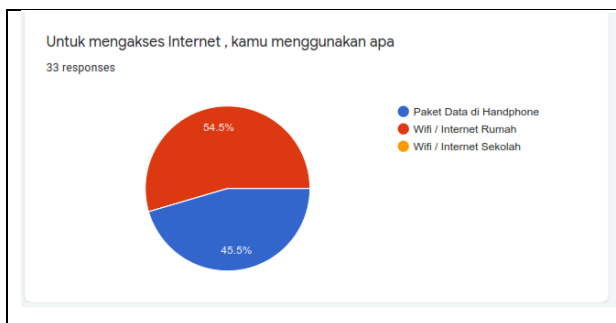
3.1 Hasil Umpan Balik (*Feedback*) Sebelum Penyuluhan

Terdapat sebanyak 75,8% siswa sudah paham tentang internet sehat (gambar 7). Tetapi dalam pelaksanaannya memerlukan

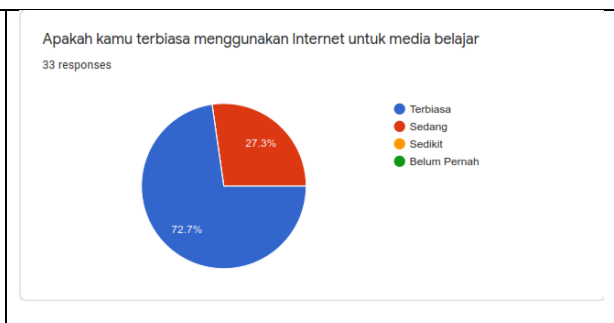


Gambar 3. Pekerjaan Orang Tua Siswa (Sumber: Penulis, 2021)

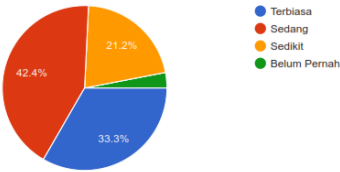
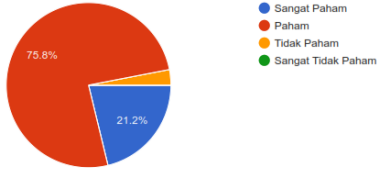
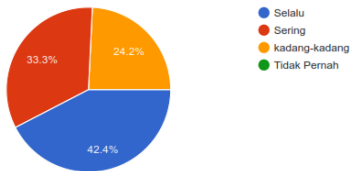
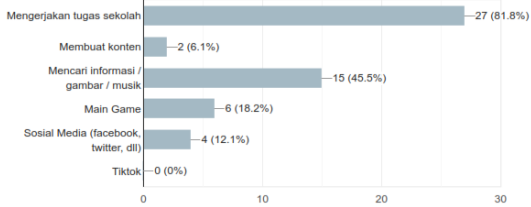
pengawasan dari orang tua dan lingkungan sekitarnya. Siswa bisa mengakses informasi dari internet melalui wifi rumah sebanyak 54,5% dan 45,5% melalui tethering dari handphone. Dari pengaksesan tersebut, sebanyak 72,7% siswa terbiasa menggunakannya untuk media belajar (gambar5). Selama belajar online, 42,4% siswa melakukan pencarian informasi via google (gambar 6). Mereka mengakses komputer untuk mengerjakan tugas sekolah sebesar 81,8% , 45,5% untuk mencari informasi/gambar/musik, 18,2% untuk main game, 12,1% untuk bermain sosial media san 6,1% untuk membuat konten (gambar 9).



Gambar 4. Penggunaan Internet Siswa



Gambar 5. Internet Sebagai Media

<p>(Sumber: Penulis,2021)</p>	<p>belajar (Sumber: Penulis,2021)</p>																															
<p>Apakah kamu terbiasa menggunakan Komputer 33 responses</p>  <table border="1"> <thead> <tr> <th>Kategori</th> <th>Persentase</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Terbiasa</td> <td>33.3%</td> </tr> <tr> <td>Sedang</td> <td>42.4%</td> </tr> <tr> <td>Sedikit</td> <td>21.2%</td> </tr> <tr> <td>Belum Pernah</td> <td>3.1%</td> </tr> </tbody> </table>	Kategori	Persentase	Terbiasa	33.3%	Sedang	42.4%	Sedikit	21.2%	Belum Pernah	3.1%	<p>Apakah Kamu Sudah paham apa yg di maksud internet sehat 33 responses</p>  <table border="1"> <thead> <tr> <th>Kategori</th> <th>Persentase</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Sangat Paham</td> <td>21.2%</td> </tr> <tr> <td>Paham</td> <td>75.6%</td> </tr> <tr> <td>Tidak Paham</td> <td>2.2%</td> </tr> <tr> <td>Sangat Tidak Paham</td> <td>0.0%</td> </tr> </tbody> </table>	Kategori	Persentase	Sangat Paham	21.2%	Paham	75.6%	Tidak Paham	2.2%	Sangat Tidak Paham	0.0%											
Kategori	Persentase																															
Terbiasa	33.3%																															
Sedang	42.4%																															
Sedikit	21.2%																															
Belum Pernah	3.1%																															
Kategori	Persentase																															
Sangat Paham	21.2%																															
Paham	75.6%																															
Tidak Paham	2.2%																															
Sangat Tidak Paham	0.0%																															
<p>Gambar 6. Penggunaan Komputer Dalam Proses Belajar (Sumber: Penulis,2021)</p>	<p>Gambar 7. Pemahaman Siswa Tentang Internet Sehat (Sumber: Penulis,2021)</p>																															
<p>Selama belajar online sering gunakan Google utk mencari informasi 33 responses</p>  <table border="1"> <thead> <tr> <th>Kategori</th> <th>Persentase</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Selalu</td> <td>42.4%</td> </tr> <tr> <td>Sering</td> <td>33.3%</td> </tr> <tr> <td>kadang-kadang</td> <td>24.2%</td> </tr> <tr> <td>Tidak Pernah</td> <td>0.0%</td> </tr> </tbody> </table>	Kategori	Persentase	Selalu	42.4%	Sering	33.3%	kadang-kadang	24.2%	Tidak Pernah	0.0%	<p>Untuk kegiatan apa kamu menggunakan komputer 33 responses</p>  <table border="1"> <thead> <tr> <th>Kegiatan</th> <th>Jumlah</th> <th>Persentase</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Mengerjakan tugas sekolah</td> <td>27</td> <td>81.8%</td> </tr> <tr> <td>Membuat konten</td> <td>2</td> <td>6.1%</td> </tr> <tr> <td>Mencari informasi / gambar / musik</td> <td>15</td> <td>45.5%</td> </tr> <tr> <td>Main Game</td> <td>6</td> <td>18.2%</td> </tr> <tr> <td>Sosial Media (facebook, twitter, dll)</td> <td>4</td> <td>12.1%</td> </tr> <tr> <td>Tiktok</td> <td>0</td> <td>0%</td> </tr> </tbody> </table>	Kegiatan	Jumlah	Persentase	Mengerjakan tugas sekolah	27	81.8%	Membuat konten	2	6.1%	Mencari informasi / gambar / musik	15	45.5%	Main Game	6	18.2%	Sosial Media (facebook, twitter, dll)	4	12.1%	Tiktok	0	0%
Kategori	Persentase																															
Selalu	42.4%																															
Sering	33.3%																															
kadang-kadang	24.2%																															
Tidak Pernah	0.0%																															
Kegiatan	Jumlah	Persentase																														
Mengerjakan tugas sekolah	27	81.8%																														
Membuat konten	2	6.1%																														
Mencari informasi / gambar / musik	15	45.5%																														
Main Game	6	18.2%																														
Sosial Media (facebook, twitter, dll)	4	12.1%																														
Tiktok	0	0%																														
<p>Gambar 8. Penggunaan Google Untuk Pencarian Informasi (Sumber: Penulis,2021)</p>	<p>Gambar 9. Peran Komputer Untuk Berbagai Kegiatan (Sumber: Penulis,2021)</p>																															

3.2 Hasil Umpan Balik (*Feedback*) Setelah Penyuluhan

Tantangan yang cukup berat bagi dunia pendidikan berubahnya system tatap muka menjadi system daring (*online*). Hal ini menyulitkan orang tua dan siswa. Siswa banyak yang tidak dapat mengikuti proses belajar karena tidak menguasai teknologi, tidak memahami internet yang sehat agar tidak terpancing hoax, kendala tersedianya kuota internet dan

signal internet. Melihat situasi pandemi COVID-19 seperti sekarang ini, nyatanya ada *silver lining* yang bisa diambil. Salah satunya adalah peningkatan terhadap kebutuhan teknologi digital. Tujuan dari pengabdian pada masyarakat ini adalah pembekalan ketrampilan untuk menunjang kemampuan siswa SDIT Raflesia Depok di masa yang akan datang. Salah satu contohnya, melibatkan peserta didik dan para guru untuk mengikuti pro-

gram-program terapan yang berpotensi meningkatkan *soft skills* dan penguasaan teknis ketrampilan tertentu. Berdasarkan hasil umpan balik sebelum penyuluhan (pada gambar 8), dimana para siswa mengakses komputer untuk mengerjakan tugas sekolah sebesar 81,8% , 45,5% untuk mencari informasi/gambar/musik, 18,2% untuk main game, 12,1% untuk bermain sosial media dan 6,1% untuk membuat konten. Hal tersebut perlunya pemberian penyuluhan dan pengarahan/pembekalan terhadap siswa-siswa tersebut. Pembekalan ketrampilan diantaranya : penggunaan teknologi informasi sebagai medianya, serta Tata Cara Penggunaan Google form dan Power Point untuk melatih kemampuan siswa dalam membuat atau menggunakannya dengan baik dan mandiri.

3.2.1 Penggunaan Internet Sehat Dan Aman

Tujuan sosialisasi penggunaan internet sehat dan aman adalah proses edukasi dengan memberikan pemahaman yang cukup mengenai penggunaan internet secara bijak sehingga memaksimalkan dampak positif internet dan meminimalkan dampak negatif dari berinternet, se-

hingga tercipta masyarakat cerdas dan produktif. Luaran yang diharapkan, siswa bisa menggunakan internet secara bijak. Siswa bisa memilih informasi yang bermanfaat bagi dirinya untuk saat ini dan dimasa yang akan datang. Siswa mengetahui pemakaian internet dan komputer untuk menambah kompetensi dirinya di masa yang akan datang, misalnya tentang pembuatan google form dan pembuatan animasi

3.2.2 Pembelajaran Dengan Animasi Memakai Power Point

Aplikasi dari microsoft yang sangat bermanfaat untuk keperluan administrasi sangatlah banyak. Aplikasi yang sering kita gunakan diantaranya Microsoft word dan Excel. Berikut manfaat power point secara umum: (1) membuat bahan presentasi dalam bentuk slide, (2) Mempermudah pengaturan dan penyampaian materi saat presentasi, (3) memberikan kemudahan penggunaannya untuk menyisipkan video, gambar dan audio dalam bahan presentasi, (4) hasil akhir dari bahan presentasi ini dapat dicetak, (5) bahan presentasi yang berupa soft file ini dapat kita bagikan dengan mudah kepada yang membutuhkan, (6)

membuat bahan presentasi menjadi lebih menarik dengan adanya gambar animasi, video, atau audio serta berbagai macam template, desain dan animasi yang disediakan power point, (7) materi presentasi dapat menjadi lebih mudah dipahami oleh audiens (meskipun tergantung terhadap cara pembuatan dan penyampaiannya), (8) materi yang akan disampaikan dalam presentasi menjadi lebih jelas dengan adanya gambar, video atau audio

Salah satu fitur yang sering kita lihat dan gunakan dalam Powerpoint adalah fitur animation atau animasi. Fitur ini berfungsi untuk menambahkan animasi pada suatu objek tertentu pada suatu slide. Animasi tersebut bisa berupa memunculkan objek, mengganti warna

objek, menghilangkan objek, menggerakkan objek dan lain-lain. Pada penyuluhan pembelajaran dengan animasi, sangat menginspirasi siswa. 57,6% siswa menyatakan pembelajaran dengan animasi lebih mudah mempelajari daripada pakai zoom (gambar 10). Tetapi dengan pembelajaran dengan animasi, 57,6% siswa menyatakan tetap membutuhkan peran guru untuk menjelaskan materi yang disajikan. Pembelajaran dengan animasi memakai power point akan lebih mudah dipelajari. 81,8% siswa menyatakan tertarik pembelajaran dengan animasi dengan menggunakan power point (gambar 12).



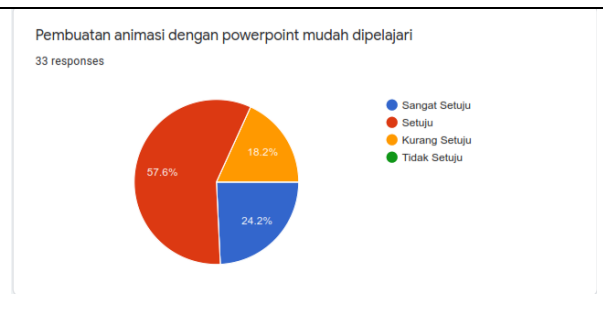
Gambar 10. Manfaat Pembelajaran Dengan Animasi(Sumber: Penulis,2021)



Gambar 11. Hubungan Pembelajaran dengan Animasi Untuk Materi Sekolah(Sumber: Penulis,2021)



Gambar 12. Rasa Ketertarikan Siswa Dalam Pembelajaran Dengan Animasi Menggunakan Powerpoint (Sumber: Penulis,2021)



Gambar 13. Kemudahan Pembelajaran Animasi dengan Powerpoint (Sumber: Penulis,2021)

3.2.3 Penggunaan Google Form Untuk Pembelajaran Siswa

Google form adalah layanan dari Google yang memungkinkan siswa untuk membuat survey, tanya jawab dengan fitur formulir online yang bisa dicustomisasi sesuai dengan kebutuhan. Jadi siswa bisa mendapatkan jawaban secara langsung dari audiens yang mengikuti survei. Google Form adalah salah satu bagian dari fitur-fitur Google yang dapat diakses melalui browser secara gratis. Fitur ini dapat mengumpulkan informasi dari banyak responden untuk berbagai kebutuhan. Kegunaan Google form di antaranya adalah memudahkan siswa untuk membuat sekaligus mengoleksi atau mengumpulkan sebuah data. Kenapa harus google form? Karena, google

form akan mengumpulkan data dengan baik dan tentunya *real time*. Jadi, siswa tidak perlu meluangkan banyak tenaga untuk memberikan pertanyaan satu persatu pada yang bersangkutan, apalagi sampai mencetak pertanyaan di kertas demi kuisisioner. Kini, teknologi telah memudahkan semuanya. Siswa hanya perlu membagikan sebuah link dari google form yang telah dibuat, kemudian biarkan orang mengisi kuisisioner secara online. Dengan demikian, siswa tidak perlu membuang media berupa kertas, tinta, buang waktu, dan juga tenaga. Dan yang tidak kalah penting ialah, data kuisisioner yang diajukan akan terjamin keamanannya.

Penggunaan google form, merupakan hal yang baru dipelajari di

sekolah SDIT Raflesia. Setelah penyuluhan ini, sebanyak 75,8% siswa menyatakan sudah memahami penggunaan google form (gambar 14). Sebanyak 93,9% siswa menyatakan manfaat dan kegunaan google form untuk menunjang

kompetensi siswa di masa yang akan datang (gambar 15). Penjelasan dari pembicara cukup jelas dan 72,7% siswa menyatakan aplikasi google form bisa membantu mengembangkan kreatifitas (gambar 17).



Gambar 14. Penggunaan Google Form (Sumber: Penulis,2021)



Gambar 15. Manfaat Dan kegunaan Google Form (Sumber: Penulis,2021)



Gambar 16. Penjelasan Topik Google Form (Sumber: Penulis,2021)



Gambar 17. Aplikasi Google Form dalam Mengembangkan Kreatifitas Siswa (Sumber: Penulis,2021)

3.2.5 Manfaat Pemberian Ketrampilan Pada Siswa SDIT Raflesia

Pelaksanaan kegiatan dilakukan secara online pada tanggal 27 Maret 2021 pukul 09.00 sampai 12.00 menggunakan Aplikasi Zoom Cloud Meeting. Sebanyak 90,9% siswa

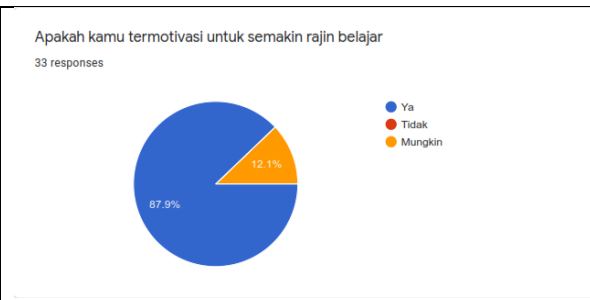
menyatakan bahwa acara webinar ini menambah pengetahuan bagi mereka (gambar 18). Dampak dari adanya penyuluhan ini, sebanyak 87,9% siswa menyatakan termotivasi dengan adanya acara ini (gambar 19). Dan siswa menyatakan bahwa materi yang

diberikan menambah *skill* mereka di masa yang akan datang. Penilaian siswa terhadap acara webinar ini bisa dilihat di gambar 22. Penilaian siswa terhadap pembicara dalam membawakan materi penyuluhan dapat dilihat pada gambar 21.

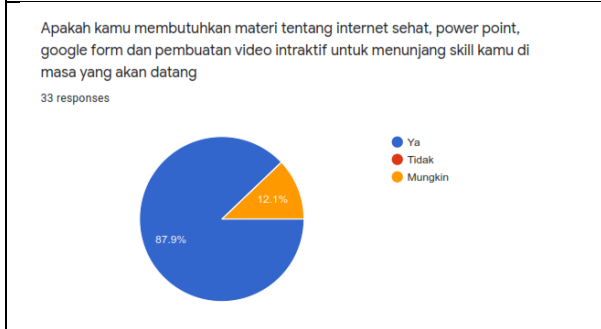
Penilaian siswa terhadap isi materi penyuluhan dapat dilihat pada gambar 23. Dampak dari pemakaian internet sehat dan aman serta bermanfaat untuk siswa dapat dilihat pada gambar 24



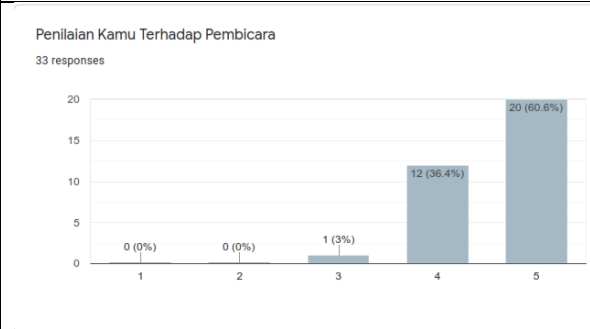
Gambar 18. Acara Webinar menambah Pengetahuan Baru Siswa (Sumber: Penulis,2021)



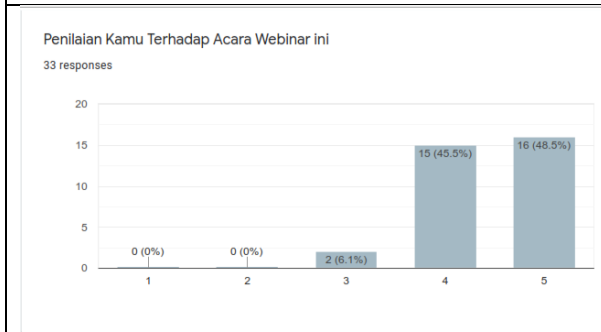
Gambar 19. Siswa Termotifasi setelah Penyuluhan (Sumber: Penulis,2021)



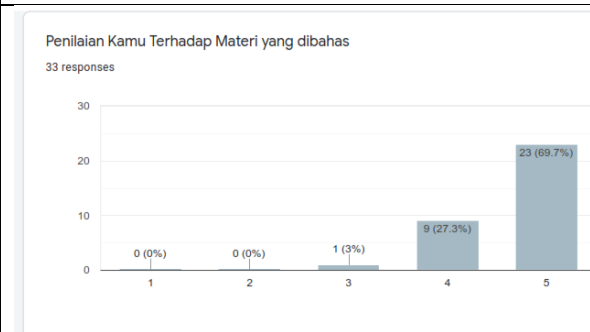
Gambar 20. Fungsi Penyuluhan Untuk Menunjang Skill Siswa (Sumber: Penulis,2021)



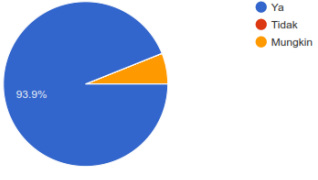
Gambar 21. Penilaian Terhadap Pembicara (Sumber: Penulis,2021)



Gambar 22. Penilaian Terhadap Acara



Gambar 23. Penilaian Terhadap Materi

Penyuluhan (Sumber: Penulis,2021)	Penyuluhan (Sumber: Penulis,2021)								
<p>Setelah penyuluhan ini, apakah kamu akan memanfaatkan internet untuk hal-hal yang positif</p> <p>33 responses</p>  <table border="1"> <caption>Data for Gambar 24</caption> <thead> <tr> <th>Kategori</th> <th>Persentase</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Ya</td> <td>93.9%</td> </tr> <tr> <td>Tidak</td> <td>6.1%</td> </tr> <tr> <td>Mungkin</td> <td>0%</td> </tr> </tbody> </table>	Kategori	Persentase	Ya	93.9%	Tidak	6.1%	Mungkin	0%	
Kategori	Persentase								
Ya	93.9%								
Tidak	6.1%								
Mungkin	0%								
<p>Gambar 24. Dampak Positif Penyuluhan Dalam Penggunaan Internet Sehat (Sumber: Penulis,2021)</p>									

4. KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Kegiatan Webinar Pengabdian Masyarakat yang telah dilakukan oleh dosen – dosen Fakultas Teknik UPI YAI yang dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 27 Maret 2021 pukul 09.00 sampai 12.00 menggunakan Aplikasi Zoom Cloud Meeting dengan Judul “**Memotivasi Siswa Sd It Raflesia Untuk Terampil Menggunakan Teknologi Informasi Di Era Digital Mendukung Proses Belajar Pada Masa Pandemi**” dengan Mitra kegiatan adalah SD IT Raflesia Cimanggis, Depok.

Kegiatan ini berjalan dengan lancar dan keberhasilan kegiatan ini terlihat sebanyak 90,9% siswa

menyatakan bahwa acara webinar ini menambah pengetahuan bagi mereka. Dampak dari adanya penyuluhan ini, sebanyak 87,9% siswa menyatakan termotivasi dengan adanya acara ini. Dan siswa menyatakan bahwa materi yang diberikan menambah *skill* mereka di masa yang akan datang.

4.2 Saran

Dengan memperhatikan minat peserta cukup besar dalam mengikuti webinar ini maka disarankan perlu dilakukan kegiatan sejenis pada sekolah - sekolah lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

Hidayanto, F. (2015). Pentingnya internet sehat. *Asian Journal of Innova-*

tion and Entrepreneurship, 4(01), 21-24.

Misbahudin, D., Rochman, C., Nasrudin, D., & Solihati, I. (2018). Penggunaan Power Point Sebagai Media Pembelajaran: Efektifkah?. *WaPFI (Wahana Pendidikan Fisika)*, 3(1), 43-48.

Nurseto, T. (2011). Membuat media pembelajaran yang menarik. *Jurnal Ekonomi dan pendidikan*, 8(1).

Prayitno, E., Kurniawati, D., & Arvianto, I. R. (2018, October). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. In *Seminar Nasional Call For Paper & Pengabdian masyarakat* (Vol. 1, No. 01).

Prawiyogi, A. G., Purwanugraha, A., Fakhry, G., & Firmansyah, M. (2020). Efektivitas Pembelajaran Jarak Jauh Terhadap Pembelajaran Siswa di SDIT Cendekia Purwakarta. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 94-101.

PURBA, M. A., & YANDO, A. D. (2021, January). Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pendidikan dan Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0. In *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial dan Teknologi (SNISTEK)* (Vol. 3, pp. 96-101). n.

Rahardja, U., Lutfiani, N., Harahap, E. P., & Wijayanti, L. (2021). iLearning: Metode Pembelajaran Inovatif di Era Education 4.0. *Technomedia J*, 4(2), 261-276.

<https://qwords.com/blog/mengenal-google-form/>

<https://d17mustafa149.blogspot.com/2019/10/manfaat-powerpoint.html>