

PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI SEBAGAI MEDIA DAN SUMBER BELAJAR BAGI ANAK

Irfandi¹, Ahmad Mualif², Alhairi³, Dwi Putri Musdansi⁴, Helbi Akbar⁵, Ikrima Mailani⁶,
Jumriana Rahayu Ningsih⁷, Nofri Yuhelman⁸, Rosa Murwindra⁹,
^{1,4,7,8,9} Pendidikan Kimia Universitas Islam Kuantan Singingi
^{2,3,5,6} Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Kuantan Singingi

e-mail: ¹irfandi@uniks.ac.id, ²ahmadmualif100786@gmail.com,
³arybensaddez74@gmail.com, ⁴dwipu3musdansi.uniks@gmail.com, ⁵helbiakbar@gmail.com,
⁶ikrimamailani@gmail.com, ⁷jumrianarahayuningsih1378@gmail.com,
⁸nofriyuhelman@gmail.com, ⁹rosamurwindra@gmail.com

Abstrak

Perkembangan teknologi yang pesat merubah pendidikan ke arah digital. Perubahan ini menuntut seluruh stakeholder pendidikan untuk memiliki keterampilan menggunakan teknologi tersebut. Melalui Pendidikan dapat dihasilkan generasi penerus bangsa yang merupakan inovator handal dan kreatif yang memanfaatkan teknologi informasi sebagai sumber belajar dan sarana yang dapat dijadikan sarana pembelajaran. Guru dan siswa membutuhkan teknologi informasi untuk melaksanakan pembelajaran. Teknologi informasi sangat berguna dan memudahkan anak-anak dalam mempelajari dan mendalami materi. Pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) ini diberikan pelatihan kepada anak-anak rumah tahfidz banjar benai bagaimana menggunakan teknologi sebagai sumber dan media pembelajaran yang benar agar perkembangan teknologi memiliki dampak yang positif. Kegiatan ini dilakukan dengan menggunakan metode sosialisasi dan pelatihan. Pemberian pertanyaan diakhir kegiatan dilakukan sebagai pengukur keberhasilan kegiatan yang dilakukan. Tingkat keberhasilan dari kegiatan ini mencapai 90% yang dapat dilihat dari jumlah pertanyaan yang mampu dijawab oleh peserta.

Kata kunci: Belajar, Media, Pendidikan, Teknologi

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran masa kini atau yang dikenal dengan pembelajaran abad 21 mendorong semua stakeholder pendidikan untuk dapat menguasai keterampilan Abad 21 yang dikenal (*Communication, Collaboration, Critical Thinking and Problem Solving* dan *Creativity and innovation*) dan keterampilan khusus yaitu pemanfaatan Teknologi, Informasi dan Komunikasi (TIK) (Ball et al., 2016). Pembelajaran berbasis teknologi dilakukan agar peserta didik terbiasa dengan perkembangan teknologi digital yang bersifat canggih, stabil, dan tidak nyata serta terbiasa menghadirkan tantangan baru. Hal ini menuntut guru untuk menggunakan lebih banyak teknologi dalam pembelajaran (Koehler & Mishra, 2009). Hal ini berimplikasi pada peralihan pembelajaran di dunia pendidikan ke arah digital (Myori et al., 2019). Penyelenggaraan pelatihan harus dapat menyesuaikan dengan perkembangan IPTEK yang ada di era digital saat ini dengan terus memperbaharui kualifikasi agar dapat bersaing dalam perkembangan dunia yang saat ini dikenal dengan era industri 4.0. (Kholisho et al., 2021). Sehingga guru dapat menggunakan kompetensinya untuk membentuk proses pembelajaran yang relevan terhadap kemajuan zaman dan teknologi (Miftah, 2014).

Masalah muncul ketika anak-anak terlena dengan penggunaan teknologi sehari-hari dan banyak celah dalam kehidupannya sehari-hari. Anak-anak dengan teknologi cenderung egois, menghabiskan waktu berbicara dan bahkan bermain tidak dengan temannya tetapi dengan teman lain di luar lingkungan belajarnya. Selain itu, anak menjadi cuek dan tidak peduli dengan

keadaan lingkungannya. Perilaku seperti itu, jika terus berlanjut, mengarah pada munculnya ketidakpedulian, kesombongan dan keegoisan.

Menghadirkan teknologi kepada anak-anak bukanlah membuat tugas orang tua menjadi berkurang, namun justru bertambah. Orang tua harus ikut mempelajari penggunaan teknologi terbaru dan memantau anak dalam menggunakannya (Etika Widi Utami, 2020). Selain itu, frekuensi anak menggunakan teknologi menjadi semakin intens untuk bermain sedangkan untuk belajar lebih sedikit. Dampak psikologis terhadap anak juga membuatnya semakin malas untuk berpikir, mudah marah, susah bergaul dan tidak peduli orang tua (Sopiah, 2021).

Teknologi tidak hanya digunakan sebagai media bermain bagi anak-anak namun juga dapat digunakan sebagai sarana untuk membantu anak belajar. Menurut Blake & and Haroldsen (2003) teknologi dapat digunakan sebagai media dan Sumber belajar yang berfungsi sebagai bagian integral dari semua kegiatan pembelajaran. Pemanfaatan teknologi juga berperan sebagai fasilitator/instrumen/alat proses komunikasi (proses pembelajaran). Penggunaan teknologi juga dapat berperan sebagai perantara yang dipakai orang penyebar ide, sehingga sampai pada penerima (Indartiwi et al., 2018). Melalui perkembangan teknologi para pendidik dapat membuat sumber belajar yang interaktif untuk para siswa sehingga menimbulkan minat dalam belajar (Purwandini et al., 2018). Penelitian relevan lainnya juga menyatakan bahwa dengan menggunakan teknologi sebagai sumber dan media belajar siswa dapat lebih mudah menjelajahi materi mata pelajaran dan juga menjelaskan materi yang lebih bervariasi dan mendalam (Martin et al., 2022).

Sebagaimana pengabdian yang dilakukan oleh Soemantri (2019) mengatakan bahwa lingkungan pembelajaran berbasis teknologi digital sangat penting dalam pembelajaran, karena materi yang diberikan oleh guru dapat lebih mudah ditransfer ke siswa. selanjutnya pengabdian yang dilakukan oleh Samsuri et al (2020) mengatakan teknologi yang dimanfaatkan sebagai media pembelajaran sangat dibutuhkan terutama dimasa sesudah pandemi. Bagi masyarakat belajar yang baik tetap dilakukan di sekolah. Karena kesadaran dan konsentrasi anak sangat baik saat belajar di lingkungan sekolah. Ketika teknologi mendukung pembelajaran pada saat yang sama, anak-anak banyak bermain tanpa pengawasan ketat dari orang tua mereka (Utomo et al., 2021). Pemahaman tersebut menunjukkan secara tidak langsung bahwa masyarakat belum memahami peran, manfaat dan bahaya teknologi secara efektif, khususnya dalam pembelajaran anak. Padahal, penggunaan teknologi yang terampil dan baik tentunya juga akan memberikan efek positif bagi penggunaannya. Untuk itu perlu adanya pelatihan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi sebagai media dan sumber pembelajaran bagi anak-anak rumah tahfidz banjar benai.

2. METODE PENGABDIAN

Kegiatan pengabdian ini terdiri dari sosialisasi, pelatihan dan tanya jawab mengenai teknologi sebagai sumber dan media pembelajaran, yang menjadi sasaran kegiatan pelatihan adalah anak-anak rumah tahfidz desa Banjar Benai

Kegiatan PKM melalui tahapan sebagai berikut:

1. Persiapan kegiatan meliputi:
 - a. Kegiatan survei yaitu Rumah tahfidz di Desa Banjar Benai Kabupaten Kuantan Singingi.
 - b. Pengurusan administrasi dan lokasi untuk kegiatan.
2. Kegiatan pelatihan meliputi:
 - a. Pemaparan materi mengenai mengenai teknologi sebagai sumber dan media pembelajaran.
 - b. Evaluasi kegiatan, dilakukan dengan metode tanya jawab yang bertujuan mengukur tingkat pemahaman dan respon para peserta pelatihan terhadap materi yang disampaikan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendidikan saat ini sedang memasuki Era Industri 4.0 yang menggabungkan teknologi dengan berbagai aspek, termasuk dalam pelaksanaan pembelajaran. Kebijakan untuk menggunakan teknologi dalam dunia pendidikan khususnya pada pembelajaran adalah untuk menyiapkan sumber daya manusia menghadapi tantangan global. Model penggunaan TIK dalam pelaksanaan pendidikan mengacu pada Munadi (2013) yang mengklasifikasikan penggunaan teknologi dalam pembelajaran dalam berbagai bentuk, diantaranya penggunaan teknologi sebagai multimedia presentasi, yang kemudian mengacu pada penggunaan internet. berbasis teknologi dalam pembelajaran.

Tujuan dari penggunaan teknologi dalam proses belajar adalah untuk menghindarkan siswa dari kejenuhan, sehingga apa yang diharapkan oleh guru dapat tercapai dengan optimal. Salah satu cara yang dapat dilakukan yaitu memanfaatkan teknologi sebagai sarana permainan (*game*) yang sesuai dengan materi (Tekege et al., 2019). Pemanfaatan teknologi sebagai media dan sumber belajar Guru dan siswa dapat menggunakan materi untuk belajar lebih dalam pembelajaran maupun menyelesaikan soal dan perintah yang telah diberikan. Dengan menggunakan teknologi sebagai alat dan sumber belajar, guru dan siswa lebih baik saling membantu dari waktu ke waktu, memungkinkan siswa menghabiskan lebih banyak waktu untuk berkomunikasi, berdiskusi atau bertanya kepada guru.

Pelaksanaan PKM dengan tema “Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Dan Sumber Belajar Bagi Anak Anak Rumah Tahfiz Banjar Benai” dikatakan berhasil dapat dilihat dari antusias peserta kegiatan selama mengikuti materi sosialisasi dan pelatihan, materi sosialisasi dapat terlihat pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Materi kegiatan PKM

Setelah melakukan sosialisasi mengenai teknologi sebagai sumber dan media pembelajaran, maka dilanjutkan Berkat kegiatan diskusi dan tanya jawab, para peserta cukup aktif dan antusias untuk belajar bagaimana mempraktekkan dan menggunakan teknologi yang mayoritas adalah handphone sebagai sumber dan media belajar. Pada Gambar 1 di atas, peserta diajarkan cara memanfaatkan dan menggunakan teknologi, khususnya handphone, selain untuk pembelajaran anak. Selain menanyakan tentang kepraktisan penggunaan teknologi, peserta juga ditanya tentang kendala yang biasa mereka hadapi saat mendampingi anaknya belajar daring. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi yang disampaikan juga disesuaikan dengan usia dari peserta. Tujuannya agar peserta dapat menggunakan teknologi sesuai dengan usianya. Hal ini dikarenakan salah satu permasalahan perkembangan teknologi yang berdampak besar pada gaya hidup masyarakat, termasuk anak-anak (Wiryany et al., 2019). Antusias peserta dapat dilihat seperti pada Gambar 2 berikut.



Gambar 1. Kegiatan diskusi dan Tanya Jawab materi PKM

Sampai saat ini, para peserta tidak memiliki pengetahuan tentang penggunaan teknologi yang benar sebagai media dan sumber pembelajaran. Hal itu dikarenakan hampir peserta PKM kebanyakan adalah anak-anak yang masih duduk di bangku SD atau SMP. Selain itu, orang tua sibuk bekerja, sehingga anak tidak memiliki cukup waktu untuk belajar menggunakan teknologi, khususnya teknologi *handphone* (Etika Widi Utami, 2020). Akibatnya, durasi penggunaan ponsel oleh anak tidak terpantau dengan baik. Inilah penyebab munculnya efek negatif penggunaan teknologi pada anak (Zaini & Soenarto, 2019). Pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran anak dapat mendukung peran guru dan orang tua dalam pembelajaran di rumah.

Seperti yang dinyatakan oleh Minovic (2012) bahwa Anak-anak zaman sekarang telah hidup berdampingan dengan teknologi seperti komputer, ponsel, dan konsol video hampir seluruh kegiatan yang dilakukannya baik belajar, bekerja, atau hanya sebatas hiburan. Menurut Handarini & Wulandari (2020) pembelajaran menggunakan teknologi baik dikelas maupun dirumah membuat kemandirian peserta didik lebih baik dan termotivasi belajar. Akan tetapi dalam menggunakan teknologi sebagai sumber dan media belajar perlu pendampingan yang baik, baik oleh orang tua maupun guru. Dengan pendampingan dan pengawasan yang baik maka penggunaan teknologi akan tepat sesuai dengan usia dan kebutuhan anak (Alia & Irwansyah, 2018).

Kegiatan PKM ini diakhiri dengan pemberian beberapa pertanyaan kepada peserta sebagai tindak lanjut dari kegiatan yang dilakukan. Dari 10 pertanyaan yang diajukan 90% mampu dijawab oleh peserta, hal ini sekaligus menunjukkan tingkat keberhasilan dari kegiatan PKM yang dilakukan. Beberapa orang tua yang juga hadir mendampingi anak-anak sebagai peserta mengharapkan agar sosialisasi mengenai pemanfaatan teknologi seperti ini rutin dilakukan agar anak-anak tidak terlena dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat.

4. SIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dihadiri oleh anak-anak rumah tahfidz banjar benai. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan dan menambah pengetahuan serta pemahaman terkait pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi sebagai media dan sumber belajar bagi anak-anak rumah tahfidz banjar benai. Berdasarkan hasil pengabdian yang dilakukan pada anak-anak rumah tahfidz banjar benai dapat diambil kesimpulan bahwa kegiatan ini dapat pengabdian berjalan dengan baik dan lancar dengan 90% respon positif. Para peserta

pengabdian memberikan respon dan tanggapan yang baik terhadap proses pemaparan materi dan tanya jawab dengan antusias pada kegiatan pengabdian masyarakat ini.

5. SARAN

Kursus pelatihan ditawarkan kepada guru tentang perencanaan komprehensif pembelajaran mobile menggunakan sistem online untuk meningkatkan level guru dalam menggunakan teknologi informasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Alia, T., & Irwansyah. (2018). Pendampingan Orang Tua pada Anak Usia Dini dalam Penggunaan Teknologi Digital. *A Journal of Language, Literature, Culture, and Education POLYGLOT*, 14(1), 65–78.
- Ball, A., Joyce, H. D., & Anderson-butcher, D. (2016). *Exploring 21st Century Skills and Learning Environments for Middle School Youth Exploring 21st Century Skills and Learning Environments for Middle School Youth*. 1(1).
- Blake, R. H., & and Haroldsen, E. O. (2003). *Taksonomi Konsep Komunikasi. Cetakan Ke-1. Terj. Hasan Bahanan*. Papyrus.
- Etika Widi Utami. (2020). Kendala dan Peran Orangtua dalam Pembelajaran Daring Pada. *SEMINAR NASIONAL PASCASARJANA*, 471–479.
- Handarini, O. I., & Wulandari, S. S. (2020). Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home (SFH). *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(3), 465–503.
- Indartiwi, A., Wulandari, J., & Novela, T. (2018). PERAN MEDIA INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN DI ERA. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional "Strategi Dan Implementasi Pendidikan Karakter Pada Era Revolusi Industri 4.0,"* 28–31.
- Kholisho, Y. N., Desi, B., Arianti, D., & Wirasasmita, R. H. (2021). *Pelatihan Pembuatan dan Editing Video Bagi Guru SD untuk Menghadapi Era Industri 4.0*. 2(1), 119–127. <https://doi.org/10.29408/ab.v2i1.3586>
- Koehler, M., & Mishra, P. (2009). What Is Technological Pedagogical Content Knowledge? *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, 9(1), 576–583.
- Martin, Y., Montessori, M., & Nora, D. (2022). Pemanfaatan Internet sebagai Sumber Belajar. *Ranah Research : Journal Of Multidisciplinary Research and Development*, 4(3), 242–246.
- Miftah, M. (2014). PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK PENINGKATAN KUALITAS BELAJAR SISWA. *Jurnal KWANGSAN*, 2(1), 1–11.
- Minovic, M. (2012). *TRAILER project overview: Tagging, recognition and acknowledgment of informal learning experiences*.
- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran; Sebuah Pendekatan Baru*. Referensi.
- Myori, D. E., Hidayat, R., Eliza, F., & Fadli, R. (2019). Peningkatan Kompetensi Guru dalam Penguasaan Teknologi Informasi dan Komunikasi melalui Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android. *JTEV (JURNAL TEKNIK ELEKTRO DAN VOKASIONAL)*, 5(2), 102–109.
- Purwandini, D. A., Komunikasi, D. I., Sosial, F. I., Politik, I., & Indonesia, U. (2018). KOMUNIKASI KORPORASI PADA ERA INDUSTRI 4.0. *Jurnal Ilmu Sosial*, 17(1), 53–63.
- Samsuri, T., Muliadi, A., Asy, M., & Prayogi, S. (2020). Pelatihan desain media interaktif pada pembelajaran daring bagi dosen pendidikan biologi. *ABSYARA: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 1(2), 64–69. <https://doi.org/10.29408/ab.v1i2.2745>
- Soemantri, S. (2019). Aksiologi : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Pelatihan Membuat Media Pembelajaran Digital. *Aksiologi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1).
- Sopiah, C. (2021). DAMPAK PEMBELAJARAN ONLINE TERHADAP PENDIDIKAN KARAKTER ANAK USIA DINI. *Journal Jendela Bunda PG PAUD UMC2*, 8(2), 21--31.
- Tekege, M., Studi, P., Informatika, T., Satya, U., Mandala, W., & Informasi, T. (2019). *Pengaruh Perkembangan Teknologi Informasi. Penerapan Sistem Bisnis Keuangan dalam Mendukung Society*. 23–34.
- Utomo, K. D., Soegeng, A. Y., Purnamasari, I., & Amaruddin, H. (2021). Pemecahan Masalah Kesulitan Belajar Siswa Pada Masa Pandemi Covid-19 Kelas IV SD. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*, 9(1), 1–9.

- Wiryany, D., Idris, A. Y., & Ferdiansyah, J. (2019). *Pengaruh Perkembangan Teknologi Informasi. Penerapan Sistem Bisnis Keuangan dalam Mendukung Society 5.0.* 23–34.
- Zaini, M., & Soenarto. (2019). Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Persepsi Orangtua terhadap Hadirnya Era Teknologi Digital di Kalangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 254–264. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.127>