

PELATIHAN PEMANFAATAN INTERNET SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DAN PENINGKATAN KETRAMPILAN SISWA SMA N 1 ULUBELU

Leni Anggraeni¹, Suyono², Widodo³, Afrizal Martin⁴

^{1,4}Prodi Sistem Informasi, FTIKOM, Institut Bakti Nusantara, Lampung

²Prodi Manajemen Informatika, FTIKOM, Institut Bakti Nusantara, Lampung

³SMA Negeri 1 Ulubelu, Tanggamus, Lampung

^{1,2,3,4}Jl. Wisma Rini, No.09 Pringsewu, Lampung, Indonesia

³Jl. Raya Ngarib No. 1 Pekon Ngarip Kec. Ulubelu, Tanggamus, Lampung

E-Mail: lenianggraenistmikpringsewu@gmail.com¹, yono.psw@gmail.com²,
widodo@gmail.com³, afrizalmartin.mti@gmail.com⁴

Abstrak

Pelatihan internet Sebagai Media pembelajaran dan Peningkatan ketrampilan bagi siswa SMA N 1 Ulubelu memiliki tujuan untuk meningkatkan kesadaran Siswa dalam menggunakan Internet secara sehat dan memanfaatkannya sebagai media belajar yang efektif dan menjadi media penambah wawasan dan ketrampilan. Dilihat dari letak wilayah SMA N 1 Ulubelu memiliki potensi yang sangat banyak seperti potensi perkebunan kopi yang menjadi andalan hasil pertanian, potensi sumber daya alam dengan adanya PLTU Ulubelu dan masih banyak potensi lainnya. Ini menjadi peluang bagi Siswa dan Guru untuk meningkatkan potensi pendidikan dan peneningkatan ketrampilan sehingga dapat mengelola secara mandiri hasil unggulan daerah ulubelu dengan pemanfaatan Internet. Pemanfaatan Internet mengajarkan cara menggunakan internet dengan efektif, termasuk penelusuran informasi, keamanan online, dan pemanfaatan sumber daya digital untuk pembelajaran. Peningkatan Kreativitas dan Inovasi dengan desain komputer mendorong siswa untuk mengembangkan kreativitas dalam merancang dan mengelola media pembelajaran sesuai kebutuhan atau spesifikasi tertentu. Dengan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat Peningkatan Kompetensi Dasar Siswa dan guru dalam menggunakan teknologi internet sebagai media peningkatan pembelajaran Siswa akan lebih baik dan menambah kemampuan dalam mengembangkan potensi diri baik guru atau siswa.

Kata Kunci: Pelatihan, Siswa, Internet, Kerampilan

Abstract

Internet training as a learning medium and improving skills for students at SMA N 1 Ulubelu aims to increase students' awareness of using the Internet healthily and utilize it as an effective learning medium and as a medium to increase insight and skills. Judging from the location of the SMA N 1 Ulubelu area, it has a lot of potential, such as the potential for coffee plantations which are the mainstay of agricultural products, the potential for natural resources with the Ulubelu PLTU and many other potentials. This is an opportunity for students and teachers to increase their educational potential and improve their skills so that they can independently manage the superior results of the Ulubelu area by utilizing the Internet. Using the Internet teaches how to use the internet effectively, including searching for information, online safety, and utilizing digital resources for learning. Increasing

Creativity and Innovation with computer design encourages students to develop creativity in designing and managing learning media according to certain needs or specifications. With Community Service activities to increase the basic competencies of students and teachers in using internet technology as a medium for improving learning, students will be better and increase their ability to develop their own potential, both teachers and students.

Keywords: Training, Students, Internet, Skills

I. PENDAHULUAN

Pendidikan sebagai bagian dari sistem kehidupan di masyarakat tidak dapat dilepaskan dari perkembangan dan perubahan yang terjadi di masyarakat itu sendiri. Perubahan struktur dunia kerja yang diakibatkan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta diberlakukannya era global menuntut lembaga pendidikan untuk benar-benar menghasilkan lulusan yang berkualitas dan memiliki daya saing kuat. Perubahan struktur dunia kerja yang begitu cepat seiring pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut tersedianya tenaga kerja yang berkualitas, mandiri dan produktif. (Undang-Undang RI, 2012) Perguruan tinggi sebagai bagian dari pendidikan memiliki peran strategis dalam menunjang pengembangan teknologi dan ilmu pengetahuan. Namun demikian dalam menjalankan misi sebagai lembaga pendidikan tinggi harus mampu mengikuti perkembangan teknologi dan informasi untuk mereduksi ketinggalan atau diskomunikasi dengan dunia luar. Perkembangan tentang informasi dan teknologi sangat penting mengingat setiap tahun atau bahkan setiap bulan ilmu pengetahuan dan informasi selalu berkembang.

(Tanaka, 2015) Perkembangan informasi dan teknologi dari dunia luar salah satunya dapat di akses melalui situs situs internet. Perkembangan yang meliputi teknologi, sains, kebudayaan, seni, pendidikan, dapat dapat diakses melalui jaringan internet. Bahkan komunikasi semakin mudah dengan memanfaatkan e-mail, yang saat sekarang sedang trend. (Abdul Kadir, 2013) E-mail memiliki kelebihan dapat mengirimkan pesan sampai mengirimkan file data komputer dengan cepat dan tentu biaya yang murah. Kebutuhan orang untuk memanfaatkan fasilitas email internet semakin meningkat, seiring dengan pertumbuhan internet yang ada di instansi-instansi baik pemerintah maupun non pemerintah. Dengan pelatihan ini diharapkan Siswa Siswi SMAN 1 Ulubelu mampu menggunakan internet dan untuk keperluan pengembangan ilmu pengetahuan serta memanfaatkan internet sebagai sarana komunikasi dan media pembelajaran.

Tujuan kegiatan ini adalah untuk melatih Siswa SMAN 1 Ulubelu dalam menggunakan internet sehingga mampu memanfaatkan sarana yang ada di internet untuk kepentingan komunikasi (E-mail) maupun media sosial lain sebagai sarana pembelajaran dan mencari informasi. Manfaat yang diharapkan dari pelatihan ini adalah agar Siswa dan Guru SMAN 1 Ulubelu mampu memanfaatkan media internet untuk menunjang pembelajaran dan peningkatan ketrampilan menggunakan software lainnya untuk ketrampilan tambahan.

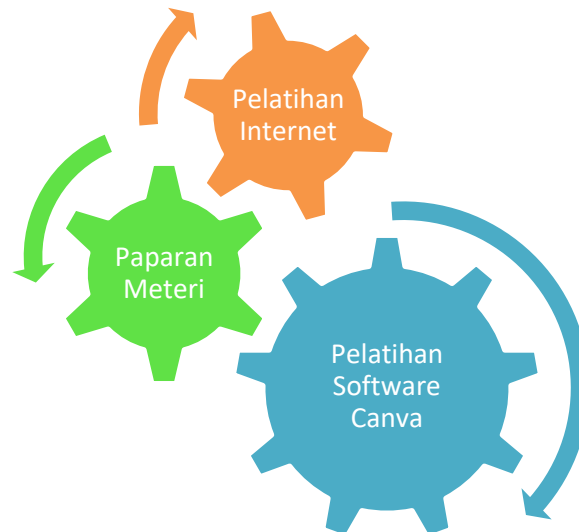
II. METODE PELAKSANAAN

2.1. Jumlah Peserta Kegiatan

Jumlah peserta yang mendaftar dan hadir dalam kegiatan pelatihan internet sebagai media pembelajaran di SMAN 1 Ulubelu berjumlah 23 Siswa dan 6 Guru.

2.2. Alur Kegiatan Pelatihan

Dalam kegiatan ini dibagi menjadi kedalam tiga tahapan kegiatan, ini terlihat pada gambar 1 berikut ini:



Gambar 1. Alur Paparan Materi dan Pelatihan

III. HASIL KEGIATAN

3.1. Materi Kegiatan 1

Kegiatan “Pelatihan Pemanfaatan Internet Sebagai Media Pembelajaran Dan Peningkatan Ketrampilan Siswa SMA N 1 Ulubelu” dilaksanakan dengan metode ceramah, diskusi dan praktik. Metode Ceramah dilakukan dengan memberikan penjelasan tentang apa itu *internet*, cara *browsing*, *searching*, *downloading*, dan bagaimana menggunakan media internet untuk menunjang media belajar dan peningkatan ketrampilan. Pada metode kedua yaitu diskusi dilakukan dengan memberikan waktu bila ada pertanyaan atau tanggapan dari peserta. Metode ketiga yaitu praktik langsung di komputer sesuai yang sudah di jelaskan sebelumnya, sambil instruktur mengamati perkembangan praktik para siswa. Proses pelatihan dilaksanakan selama 2 kali pertemuan masing-masing selama 4 jam. Selama proses pelatihan, peserta diberikan materi pelatihan yang dipakai untuk acuan pelatihan. Adapun materi yang diberikan mencakup pemahaman :

A. Internet

(Wahana Komputer, 2015) Internet adalah jaringan komputer yang saling terhubung secara global yang memungkinkan pengguna internet saling bertukar informasi/data melalui jaringan tersebut. Internet adalah sistem komunikasi data berskala global, suatu infrastruktur yang terdiri dari *hardware* dan *software* yang menghubungkan komputer yang berada di jaringannya. Beberapa pendapat bahwa internet sebenarnya mengacu kepada istilah untuk menyebut sebuah jaringan, bukannya suatu aplikasi tertentu. Karenanya, internet tidaklah memiliki manfaat apa-apa tanpa adanya aplikasi yang sesuai. Internet menyediakan beragam aplikasi yang dapat digunakan untuk berbagai keperluan. Setiap aplikasi berjalan diatas sebuah protokol tertentu. Istilah "protokol" di internet mengacu

pada satu set aturan yang mengatur bagaimana sebuah aplikasi berkomunikasi dalam suatu jaringan.

B. Browsing

(Davis, 1985) Demikian juga *browsing* dalam internet, aktivitas browsing di sini adalah menelusuri dan melihat website-website mana yang menarik atau diperlukan informasinya untuk kita. Penelusuran dalam internet ini membutuhkan *software* khusus yaitu *software web browser*. Salah satu *software web browser* yang saat ini mulai populer digunakan adalah *Mozilla Firefox*. Program ini bersifat freeware atau diperkenankan untuk digunakan secara bebas asalkan tidak untuk keperluan komersial. Dibandingkan dengan *program web browser* lain, program ini memiliki beberapa keunggulan yaitu akses yang cepat, keamanan yang baik dan mempunyai *feature* yang dapat memudahkan proses pencarian.

C. Teknik Searching

(Satria, 2016) *Search engine* dalam internet dapat berarti dua hal, pertama adalah suatu website yang memang mengkhususkan diri menyediakan fasilitas pencarian di dunia internet, misal www.google.com dan www.yahoo.com. Jenis kedua adalah *search engine* dari suatu website, yang hanya bertugas mencari informasi di dalam website yang bersangkutan. *Mozilla Firefox* menyediakan *search bar* yang langsung terkoneksi dengan *google*.

D. Media Pembelajaran Classroom

(Anissa Rizky Andriany, Ajheng Mulamukti Asih Pratiwi, 2021; Asriyanik, 2017) Media Pembelajaran Classroom Berbasis Internet merujuk pada penggunaan teknologi dan internet sebagai sarana untuk memberikan materi pembelajaran di dalam kelas atau ruang kelas. Ini melibatkan integrasi berbagai alat dan sumber daya digital yang dapat digunakan untuk meningkatkan pengalaman pembelajaran siswa dan mendukung pengajaran guru. Berikut adalah beberapa komponen utama dari Media Pembelajaran Classroom Berbasis Internet:

1) Platform Pembelajaran Online

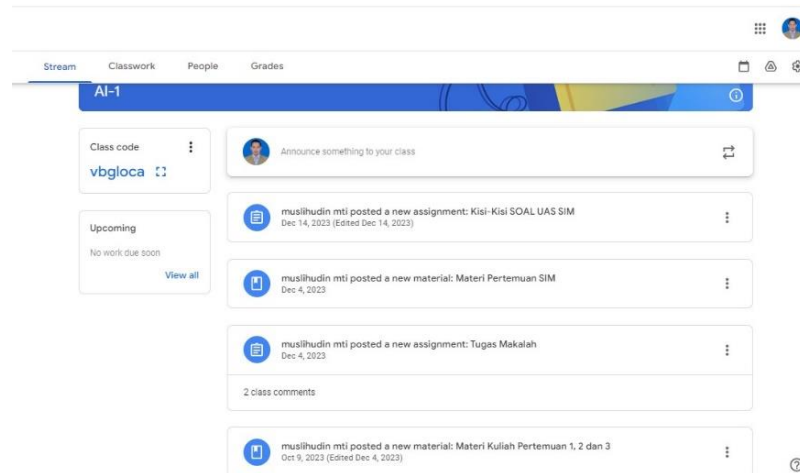
(Kualitas, Dan, Pada, P, & K, 2017) Sebuah platform pembelajaran online adalah dasar dari pembelajaran berbasis internet. Ini bisa berupa sistem manajemen pembelajaran (*Learning Management System* atau *LMS*) yang menyediakan ruang virtual tempat guru dapat mengunggah materi, memberikan tugas, dan berinteraksi dengan siswa (Erlansyah, 2018). Contoh platform ini termasuk *Google Classroom*, *Moodle*, atau *Canvas*.

2) Konten Digital

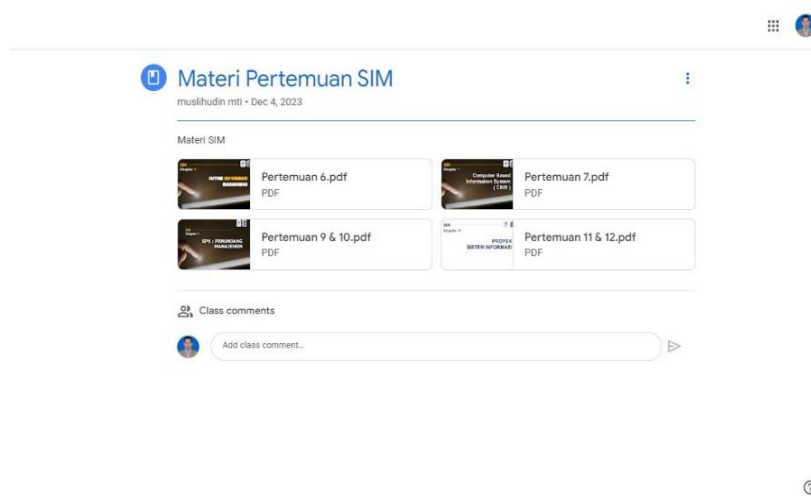
Materi pembelajaran yang disajikan melalui internet dapat berupa konten digital, seperti video pembelajaran, presentasi multimedia, e-book, simulasi interaktif, dan perangkat lunak pembelajaran khusus. Konten ini memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dengan memanfaatkan sumber daya yang lebih bervariasi.

3) Video Pembelajaran

Penggunaan video dalam pembelajaran dapat mencakup rekaman kuliah, tutorial, atau animasi yang mendukung pemahaman konsep tertentu. Video bisa dibuat oleh guru atau diambil dari sumber daya online yang telah ada.



Gambar 2. Tampilan Awal Google Classroom



Gambar 3. Tampilan Materi Belajar Google Classroom

E. Media Desain Grafis Canva

Canva adalah sebuah platform desain grafis online yang populer dan dapat diakses secara gratis maupun dengan berlangganan. Berikut adalah beberapa manfaat menggunakan Canva dalam konteks desain grafis:

1) Antarmuka Pengguna yang User-Friendly

Canva dirancang dengan antarmuka pengguna yang sederhana dan ramah pengguna. Ini membuatnya mudah digunakan oleh pemula yang tidak memiliki pengalaman desain grafis sebelumnya.

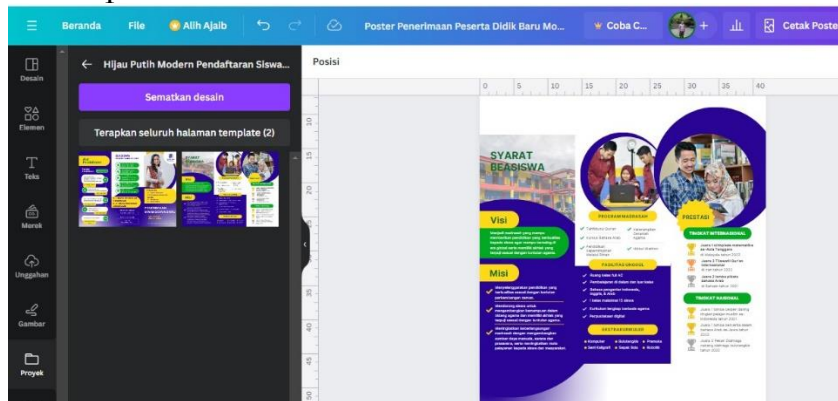
2) Aksesibilitas dan Ketersediaan Online

Canva dapat diakses melalui web tanpa perlu mengunduh atau menginstal perangkat lunak. Ini memungkinkan pengguna untuk membuat desain dari mana saja dengan koneksi internet. Canva menyediakan perpustakaan besar elemen grafis, seperti gambar, ikon, bentuk, dan latar belakang, yang dapat digunakan untuk meningkatkan desain. Pengguna dapat mencari dan memilih elemen sesuai kebutuhan mereka. Alat desain Canva termasuk fitur seret dan lepas, pemangkasan gambar, penyesuaian warna, dan berbagai efek lainnya yang memudahkan pengguna untuk mengedit dan menyempurnakan desain mereka.

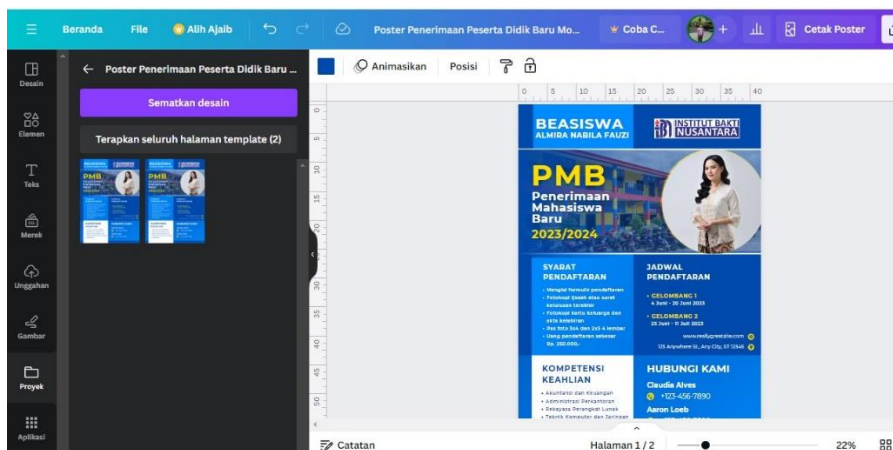
3) Template Desain yang Siap Pakai

Canva menyediakan ratusan template desain yang telah dirancang dengan baik untuk berbagai keperluan, seperti media sosial, presentasi, undangan, poster, dan banyak lagi. Ini memudahkan pengguna untuk memulai tanpa perlu membuat desain dari nol. Pengguna dapat dengan mudah mengganti teks, warna, dan gambar pada template Canva sesuai dengan kebutuhan mereka. Ini memberikan fleksibilitas dalam menyesuaikan desain tanpa memerlukan keterampilan desain grafis yang mendalam.

Beberapa contoh dalam penerapan canva untuk proyek pembuatan pamflet dan brosur penerimaan siswa atau mahasiswa baru. Berikut hasil pelatihan yang disampaikan dan di praktikan:



Gambar 4. Hasil Praktik Penggunaan Canva untuk Desain Brosur



Gambar 5. Membuat Setingan Cetak dari Canva

3.2. Paparan dan Praktik Penggunaan Internet

Dalam kegiatan ini siswa dapat menyadari pentingnya desain grafis dalam berbagai konteks, termasuk pemasaran, media sosial, bisnis, dan sektor lainnya. Ini membantu mereka menghargai peran desain grafis dalam membentuk pesan dan citra merek. Dampak pelatihan dapat bervariasi tergantung pada kualitas pelatihan, komitmen siswa, dan dukungan dari sekolah atau lembaga pendidikan terkait.



Gambar 6. Paparan Teori oleh Narasumber



Gambar 7. Peserta Kegiatan Guru, Operator Sekolah dan Siswa

3.3. Anilisa Dampak Hasil Kegiatan

Hasil dari pelatihan pemanfaatan internet sebagai media pembelajaram kelas (online learning) memiliki sejumlah dampak yang signifikan bagi siswa. Pembelajaran online memungkinkan siswa untuk mengakses materi pembelajaran dari mana saja, selama mereka memiliki koneksi internet. Ini memberikan fleksibilitas yang lebih besar dalam mengatur waktu belajar, sehingga cocok untuk siswa dengan jadwal yang padat atau keterbatasan geografis. Siswa dapat mengakses berbagai sumber belajar, termasuk video pembelajaran, simulasi interaktif, e-book, dan lainnya. Ini dapat membantu memperkaya pengalaman belajar dan memberikan variasi dalam metode pengajaran. Pembelajaran online dapat membantu siswa yang berada di daerah terpencil atau yang memiliki akses terbatas ke pendidikan konvensional untuk tetap terlibat dalam pembelajaran. Dengan platform pembelajaran online, guru dapat lebih mudah memantau kemajuan siswa dan memberikan umpan balik yang lebih cepat. Siswa juga dapat memiliki akses langsung ke nilai dan umpan balik mereka. Disamping media pembelajaran siswa SMA N 1 Ulubelu juga menggunakan Internet sebagai media belajar Desain Grafis untuk menambah ketrampilan tambahan bagi siswa. Hasil Pelatihan pendampingan keahlian desain grafis bagi siswa SMA dapat memberikan

sejumlah dampak positif. Pelatihan ini tentu akan meningkatkan keterampilan siswa dalam desain grafis. Mereka dapat belajar tentang teknik-teknik desain terkini, perangkat lunak desain grafis, dan prinsip-prinsip desain yang baik. Melalui pelatihan ini, siswa dapat mengasah kemampuan kreativitas mereka. Mereka mungkin diberikan tugas-tugas desain yang memerlukan pemikiran kreatif untuk menyelesaikannya, membantu mereka mengembangkan daya imajinasi dan keberanian untuk bereksperimen dalam desain. Siswa dapat mendapatkan pemahaman lebih mendalam tentang industri desain grafis, termasuk tren terkini, kebutuhan pasar, dan ekspektasi klien. Ini dapat membantu mereka mempersiapkan diri untuk karier di dunia desain. Pelatihan ini mungkin melibatkan proyek-proyek praktis yang memungkinkan siswa mengaplikasikan pengetahuan mereka secara langsung. Pengalaman praktis ini sangat berharga untuk memperkuat pembelajaran dan membangun portofolio mereka. Pelatihan ini dapat membantu siswa menyadari peluang karier di bidang desain grafis. Dengan memahami potensi karier dan jalur pendidikan yang diperlukan, siswa dapat membuat keputusan yang lebih terinformasi mengenai masa depan mereka.

IV. KESIMPULAN

Dari kegiatan tersebut dapat disimpulkan bahwa Tim penyelenggara pelatihan internet dasar bagi Siswa dan Guru SMA N 1 Ulubelu memahami materi dan mampu mengoprasikan internet sebagai media pembelajaran yang efektif dan efisien. Dalam pelatihan ini juga diperkenalkan Software Canva sebagai media desain grafis menarik untuk meningkatkan ketrampilan Siswa dan Guru dalam membuat Promosi kegiatan Sekolah dan membuat media pembelajaran menarik berbasis animasi. Dari kegiatan yang dilakukan tingkat ketertarikan siswa dan guru dalam pelatihan mencapai 93% dari hasil Post Test yang dilakukan. Hasil ini akan menjadi landasan kegiatan lanjutan SMAN 1 Ulubelu dalam meningkatkan Ketrampilan Siswa dan Guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Kadir, T. C. T. (2013). *Pengantar Teknologi Informasi Edisi Revisi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Anissa Rizky Andriany, Ajheng Mulamukti Asih Pratiwi, M. P. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran Daring Pada Siswa Berkebutuhan Khusus. *Industry and Higher Education*, 6(10), 4894–4906. Retrieved from <http://journal.unilak.ac.id/index.php/JIEB/article/view/3845%0Ahttp://dspace.uc.ac.id/handle/123456789/1288>
- Asriyanik, A. T. A. I. (2017). Aplikasi Pembelajaran Kitab Mukhtasar Jiddan Berbasis Android. *SEMNASTEKNOMEDIA*, 5(1), 13–18.
- Davis, G. B. (1985). *Management Information Systems Conceptual Foundations, Structure, and Development*. USA: McGraw-Hill Inc.,US.
- Erlansyah, D. (2018). Perangkat Lunak Bantu Pembelajaran Dunia Hewan Karnivora Berbasis Multimedia Interaktif. In *KNSI 2018* (pp. 824–829).
- Kualitas, P., Dan, S., Pada, I., P, A. A., & K, D. P. (2017). Sistem Informasi Pembelajaran Online Terhadap Minat Pengguna Dan Penggunaan Sistem (Studi Kasus : Simponi Amik Mdp , Stmik GI MDP Dan STIE MDP). *Jurnal TAM (Technology Acceptance Model)*, 8(2), 90–100.

- Satria, F. (2016). *Pemrograman WEB (HTML, CMS dan JavaScript)*. (Erang Risanto, Ed.). Yogyakarta: Andi Offset. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=F005DgAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=fiqih+satria&hl=en&sa=X&ved=0ahUKEwi2-tyEzcvfAhVDT30KHRBWA5cQ6AEILTAA#v=onepage&q=fiqih+satria&f=false>
- Tanaka, N. (2015). *Teknologi Tepat Guna & Dunia Alternatif*. (V. Agata, Ed.) (Indonesian). Jakarta: Bhuana Ilmu Populer PT.
- Undang-Undang RI. (2012). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi. *Undang-Undang PENDIDIKAN TINGGI*, 1-97. <https://doi.org/10.1073/pnas.0703993104>
- Wahana Komputer. (2015). *Webmaster Series Menguasai HTML*. Yogyakarta: Penerbit Andi Yogyakarta.