

# MENGIMPLEMENTASIKAN METODE PEMBELAJARAN BERBASIS SISTEM TEKNOLOGI KOMPUTER KEPADA SISWA-SISWI DI SMPN 3 SIMPENAN

Ahmad Rifqi Aunillah<sup>1</sup>, Andres Gunawan<sup>2</sup>, Lismayanti Nurazizah<sup>3</sup>, Silfitriani Cwempi<sup>4</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Nusa Putra

<sup>3</sup>Teknik Sipil, Teknik Informatika

\*e-mail: <sup>1</sup>ahmad.rifqi\_ts20@nusaputra.ac.id, <sup>2</sup>andres.gunawan\_ti20@nusaputra.ac.id,

<sup>3</sup>lismayanti.nurazizah\_ts20@nusaputra.ac.id <sup>4</sup>silfitriani.cholastika\_ti20@nusaputra.ac.id

Korespondensi: <sup>1</sup> ahmad.rifqi\_ts20@nusaputra.ac.id

## Abstract

*SMPN 3 Simpenan is a school located in Cibuntu Village and this school is also the only one close to Cibuntu Village. This school has 215 students with 110 male students and 105 female students with 15 teachers as teachers and staff. At the time of learning we brought the theme to the school about technology, because when we asked the school about understanding technology for its students and the school agreed it was due to the lack of teachers who understand technology and the existence of schools that are practically remote and difficult to access by the local government so to students' understanding of technology is lacking and behind, therefore we carry this learning theme about technology so that students can face the digitalization era and the modern era so that students can compete with technology that is growing year after year and can make it as a quality seed for Indonesia Gold 2024.*

**Keywords:** SMPN 3 Simpenan, Learning Methods, Technology, Indonesia Emas 2024

## Abstrak

*SMPN 3 Simpenan adalah sekolah yang berada di Desa Cibuntu dan sekolah ini juga merupakan satu-satunya yang berada dekat dengan Desa Cibuntu. Sekolah ini mempunyai 215 siswa-siswi dengan 110 siswa laki laki dan 105 siswi perempuan dengan 15 guru sebagai pengajar dan staf. Pada saat pembelajaran kami mengusungkan tema kepada pihak sekolah tentang teknologi, dikarenakan ketika kami menanyakan kepada pihak sekolah perihal pemahaman teknologi terhadap siswanya dan pihak sekolah menyetujuinya karena kurangnya guru yang paham akan teknologi dan keberadaan sekolah yang bisa dibidang pedalaman dan susah diakses sama pemerintah setempat maka untuk pemahaman siswa akan teknologi kurang dan ketinggalan, maka dari itu kita mengusungkan tema pembelajaran ini tentang teknologi agar para siswa bisa menghadapi era digitalisasi dan era modern agar membuat para siswa bisa bersaing dengan teknologi yang tahun ke tahun semakin berkembang dan bisa menjadikannya sebagai bibit yang berkualitas untuk Indonesia Emas 2024.*

**Kata kunci:** SMPN 3 Simpenan, Metode Pembelajaran, Teknologi, Indonesia Emas 2024

## 1. PENDAHULUAN

Kuliah Kerja Nyata (KKN) adalah bentuk dari sebuah kegiatan mahasiswa untuk bersosialisasi dengan masyarakat langsung [1], [2], [3], [4], [5]. Dengan berlandaskan pemikiran mahasiswa yang terbentuk dalam program kerja kkn yaitu mensosialisasikan teknologi kepada siswa SMP yang berada di lingkungan desa Cibuntu dan mewujudkan salah satu Tridharma kampus universtas nusa putra yaitu pengabdian kepada masyaakat. Hal ini bertujuan agar bisa menjadikan siswa dan siswi SMP dapat memahami teknologi terutama Teknologi Komputer dalam pembelajaran demi meningkatkan pengetahuan supaya menjadikannya bibit yang unggul untuk Indonesia Emas 2024. Pelaksanaan kegiatan kuliah kerja nyata universitas nusa putra tahun 2022 ini memilih lokasi di desa Cibuntu kec.

Simpenan dan sekolah yang dituju untuk kegiatan sosialisasi penerapan teknologi pada siswa yaitu di SMPN 3 Simpenan.

Desa Cibuntu merupakan salah satu desa yang berada dalam kecamatan Simpenan. Desa ini memiliki 4 kedesunan dan 28 RT dengan wilayah 1.963.250 Ha yang mempunyai 4.625 penduduk jiwa. Dalam desa Cibuntu ini mayoritas pekerjaan masyarakat adalah sebagai petani, dan untuk sebagian pemuda-pemudinya bekerja sebagai perantauan dikarenakan mayoritas disana masyarakat untuk Pendidikan hanya tamat sampai SD atau SMP, karena sebagian masyarakat tidak mampu untuk membiayai anak-anaknya dan untuk memasuki SMK/SMA dibatalkan dengan biaya Pendidikan beserta tempat sekolahnya yang terlalu jauh untuk diakses, oleh karena itu masyarakat mayoritas hanya tamat menempuh Pendidikan sampai SD atau SMP.

SMPN 3 Simpenan merupakan Sekolah satu satunya yang ada di desa Cibuntu kecamatan Simpenan, yang mana Sekolah SMP ini merupakan salah satu sekolah binaan dari kecamatan Simpenan. Yang mana sekolah ini memiliki 215 siswa-siswi dan 15 guru yang mengajar di sekolah SMPN 3 Simpenan. Mayoritas orang tua wali siswa tersebut adalah petani dan pedagang rumahan sehingga pengetahuan mengenai teknologi dan untuk menunjang kebutuhan teknologi untuk Pendidikan masih sangat kurang. Karena sangat banyak manfaat teknologi dalam kegiatan pendidikan yang nantinya akan mempermudah pembelajaran yang di lakukan. Semakin banyak siswa yang tidak mengetahui teknologi computer ini. Maka mereka akan semakin tertinggal dalam perkembangan teknologi lain yang semakin maju dan pesat.

Maka dari itu kami memberikan sebuah metode pembajaran untuk menjadi solusi untuk permasalahan tersebut dengan mengadakan sebuah sosialisasi teknologi computer pada siswa-siswi SMPN 3 Simpenan dengan metode pembelajaran dari penyampaian materi dan praktker di laboratorium computer di sekolah. Yang mana sosialisasi ini ditujukan untuk seluruh siswa-siswi SMPN 3 Simpenan, agar siswa menengah pertama ini tidak tertinggal dalam kemajuan teknologii sehingga mereka dapat menambah wawasan serta pengetahuan mengenai teknologi computer dan manfaatnya di dalam dunia Pendidikan. Adapun tahapan atau metode yang kami laksanakan yaitu perencanaan kegiatan, koordinasi degan kepala sekolah, koordinasi dengan staf tata usaha dan guru mata pelajaran, pembuatan materi pembelajaran, penjadwalan kegiatan sosialisasi teknologi komputer pada siswa-siswi dan pelaksanaannya.

## 2. METODE

Metode pelaksanaan disini mencakup beberapa aspek mengenai sosialisasi penerapan teknologi computer yang kami laksanakan pada SMPN 3 Simpenan, beberapa aspek kegiatan tersebut dapat dilihat dalam gambar dibawah ini:



Gambar 1. Jadwal Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

Metode pelaksanaan pada kegiatan sosialisasi penerapan teknologi komputer ini terdiri dari 6 (enam) metode, diantaranya Metode Pertama adalah perencanaan kegiatan dalam metode ini, merencanakan akan seperti apa bentuk sosialisasinya, sasarannya siapa saja, dimana lokasi kegiatannya, hal-hal lain yang berkaitan dengan rencana kegiatan dan esensi kegiatan ini terhadap siswa-siswi untuk kedepannya. Metode Kedua adalah koordinasi kepada kepala sekolah, untuk mengkomunikasikan kegiatan yang akan dilaksanakan serta meminta perizinan bahwasanya kita akan melaksanakan kegiatan pada sekolah tersebut, Metode Ketiga adalah koordinasi kepada para staf dan guru yang ada di sekolah, meninjaklanjuti perizinan yang sudah kita laksanakan, memperkenalkan kegiatan yang akan kita laksanakan, menjelaskan teknis metode pembelajaran dan output ketika diberikannya metode pembelajaran tersebut. Metode Keempat adalah pembuatan materi pembelajaran, menyusun materi yang nantinya akan disampaikan supaya terarah dalam penyampaian pembelajarannya, materi yang dibuat disesuaikan dengan tujuan kita awal masuk ke sekolah tersebut. Metode Kelima adalah penjadwalan kegiatan pembelajaran setiap kelas, disini kita menentukan hari, tanggal dan waktu kegiatan yang nantinya kita akan masuk pada setiap kelas untuk melakukan metode pembelajaran dan jika ada kelas kosong yang disesuaikan dengan jadwal para guru yang sedang berhalangan kita akan mengisinya dengan memperkenalkan kampus kita kepada para siswa. Metode Keenam adalah pelaksanaan kegiatan, dimana metode terakhir ini kami memberikan metode pembelajaran yang akan kita sampaikan sesuai jadwal yang sudah kita sepakati dengan para guru mata pelajaran.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

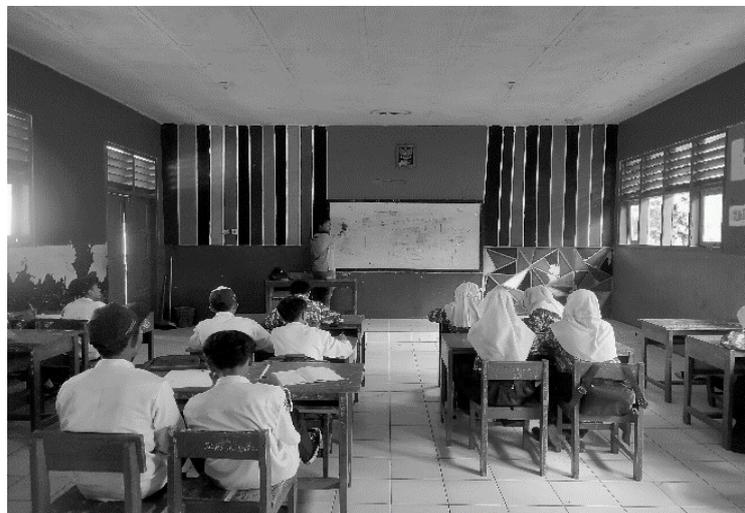
Pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan salah satunya untuk menyebarkan ilmu pengetahuan, teknologi, kepada siswa sebagai generasi yang akan meneruskan [6], [7], [8]. Kegiatan tersebut harus mampu memberikan suatu nilai tambah bagi masyarakat, baik dalam kegiatan ekonomi, kebijakan, dan perubahan perilaku (sosial). Dalam upaya tercapainya ilmu pengetahuan teknologi tentunya mempunyai tujuan belajar dimana tujuannya belajar tersebut ialah agar siswa memiliki perkembangan mau pun pengetahuan baru mengenai pemanfaatan teknologi [9], [10]. Adapun cara agar tercapainya tujuan belajar ini dengan Menyusun materi pembelajaran yang terstruktur dan lengkap yang dipahami pengajar dan mudah untuk siswa. Memanfaatkan sebuah teknologi tentu saja diperlukan terutama bagi generasi penerus, hal ini diperlukan agar dapat memudahkan kerja manusia. Namun, ada saja kurangnya pengetahuan seperti apa itu teknologi dan bagaimana memanfaatkannya dengan baik dan benar.

Tabel 1. Kegiatan pembelajaran

No	Kategori gambar	Materi	keterangan
1	Gambar 1.0	Perkenalan Materi	Perkenalan materi ini bertujuan agar siswa-siswi tau apa pembelajaran yang akan mereka pelajari.
2	Gambar 1.1	Pemberian materi Ms. World & Ms. Excel	Pemberian materi dilakukan secara terperinci kepada siswa-siswi agar mudah dipahami ketika nanti akan dipraktekkan.
3	Gambar 1.2	Praktikum	Siswa-siswi akan mempraktekkan apa yang mereka sudah pelajari selama kegiatan berlangsung.



Gambar 2. Perkenalan dengan siswa sebelum pemberian materi



Gambar 2. Pemaparan materi mengenai Microsoft world & excel



Gambar 3. Prakter dari materi yang sudah dipaparkan di lab komputer sekolah

#### 4. KESIMPULAN

Hasil kesimpulan dari keseluruhan kegiatan yang dilaksanakan selama di SMPN 3 Simpenan desa Cibuntu kecamatan Simpenan kabupaten Sukabumi. Selain sebagai program kerja selama kegiatan kuliah kerja nyata (KKN) yang dilaksanakan di desa Cibuntu, pengabdian kepada masyarakat dengan salah satunya membantu pembelajaran di sekolah hingga mengetahui bagaimana menjadi peranan seorang guru yang baik sebagai pengajar. Upaya kegiatan pengabdian ini berbeda jauh saat perkuliahan dibandingkan saat dilapangan, sehingga bukan hanya penguasaan materi yang harus dimiliki namun harus bisa juga beradaptasi, persiapan mental. Pemanfaatan suatu ilmu yang didapatkan saat perkuliahan dengan cara ini sangat relevan untuk disampaikan kepada para siswa-siswi agar terciptanya para generasi yang berkualitas demi Indonesia Emas 2024.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. Syardiansah, "Peranan Kuliah Kerja Nyata Sebagai Bagian dari Pengembangan Kompetensi Mahasiswa: Studi Kasus Mahasiswa Universitas Samudra KKN Tahun 2017," *JIM UPB (Jurnal Ilm. Manaj. Univ. Puter. Batam)*, vol. 7, no. 1, pp. 57–68, 2019.
- [2] B. Laia, "Sosialisasi dampak kegiatan kuliah kerja nyata di desa (studi: Desa Sirofi)," *Haga J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 1, no. 2, pp. 74–84, 2022.
- [3] P. Muniarty, W. Wulandari, A. Pratiwi, and M. Rimawan, "Pengabdian Kepada Masyarakat Melalui Kuliah Kerja Nyata Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Bima," *JE (Journal Empower.)*, vol. 2, no. 2, pp. 172–182, 2022.
- [4] R. R. Aliyyah, R. Rahmawati, W. Septriyani, J. Safitri, and S. N. P. Ramadhan, "Kuliah kerja nyata: pengabdian kepada masyarakat melalui kegiatan pendampingan pendidikan," *JMM (Jurnal Masy. Mandiri)*, vol. 5, no. 2, pp. 663–676, 2021.
- [5] A. Perdana, M. S. Holilulloh, M. S. Holilulloh, and S. P. Nurmalisa, "Pengaruh Pelaksanaan Kuliah Kerja Nyata Terhadap Keterampilan Sosial Mahasiswa Program Studi PPKN." Lampung University, 2013.
- [6] P. P. T. M. E. A. MEA and P. G. MUDA, "Amal Ilmiah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat".
- [7] G. B. Indrawan, G. A. G. M. Sari, K. U. D. Putri, D. P. H. Putri, and L. J. E. Dewi, "Pelatihan Dasar Penggunaan Aplikasi Microsoft Office Dan Paint Di Sekolah Dasar Negeri 1 Umeanyar," *WIDYA LAKSANA*, vol. 11, no. 1, pp. 76–84, 2022.
- [8] M. C. Adriana, A. S. Wartaman, E. Fatimah, R. A. Kusumadewi, and B. D. Aji, "PENYULUHAN PERAN DAN URGENSI PENATAAN RUANG PADA PELAJAR SEKOLAH MENENGAH ATAS/KAUM MUDA DI KECAMATAN GROGOL PETAMBURAN, JAKARTA BARAT," *JUARA J. Wahana Abdimas Sejah.*, pp. 156–166, 2022.
- [9] M. Ramli, "Media pembelajaran dalam perspektif Al-Qur'an dan Al-Hadits," *Ittihad J. Kopertais Wil. XI Kalimantan*, vol. 13, no. 23, pp. 133–134, 2015.
- [10] M. R. Arviansyah and A. Shagena, "Efektivitas dan Peran Guru dalam Kurikulum Merdeka Belajar," *Lentera J. Ilm. Kependidikan*, vol. 17, no. 1, pp. 40–50, 2022.