

MEMASYARAKATKAN INTERNET DI PEDESAAN MELALUI PELATIHAN SISWA/I SAM N 1 BADIRI KAB.TAPANULI TENGAH

Rivon Fotriyadi ¹, Arief Rahman Hakim ², Martin Yohannes Simanjuntak ³, Edy Budi Harjono ⁴

Pemrograman Komputer, Universitas Audi Indonesia

e-mail: rivonfotriyadi@gmail.com

Abstrak

Seiring berkembangnya zaman di era modern ini, Indonesia termasuk salah satu negara yang memiliki masyarakat yang mayoritas aktif dalam menggunakan internet, tetapi perlu di ketahui bahwa 10% masyarakat di Indonesia belum paham dalam menggunakan internet. Masih banyak wilayah di Indonesia yang mengalami keterlambatan masuknya teknologi, contohnya adalah kecamatan Marangkayu yang berada di Kabupaten kutai kartanegara Provinsi Sumatera Utara. Maka dari itu melalui kegiatan pengabdian masyarakat ini penulis ingin memberikan pelatihan tentang teknologi di era modern seperti saat ini. Khususnya pada Kecamatan Badiri Kabupaten Tapanuli Tengah karena menurut kami masih banyak yang belum mengerti tentang teknologi digital contohnya pengoperasian komputer. Disini Penulis ingin berbagi ilmu dan informasi mengenai teknologi digital khususnya bagi siswa dan siswi di SMAN N 1 Badiri Kab.Tapanuli. Pada pelatihan ini, penulis menargetkan 5 pertemuan dengan materi yang akan dibawakan yaitu mulai dari pengoperasian komputer, pemberian materi mengenai penggunaan aplikasi Microsoft Word, Microsoft Excel, Dan Microsoft Power Point. Dengan pelatihan ini diharapkan para siswa dan siswi bisa mengerti tentang pengoperasian komputer, terlebih dalam pengoperasian aplikasi.

Kata kunci: Microsoft Word, Microsoft Excel, Dan Microsoft Power Point.

Abstract

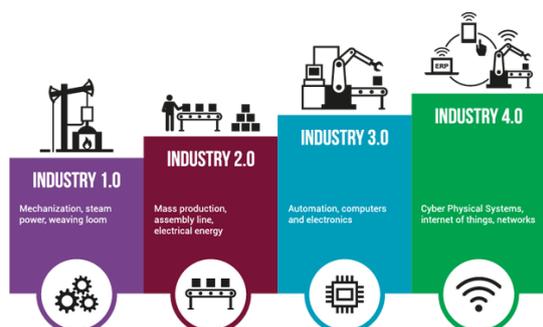
As times develop in this modern era, Indonesia is one of the countries where the majority of people are active in using the internet, but you need to know that 10% of people in Indonesia do not understand how to use the internet. There are still many areas in Indonesia that are experiencing delays in the introduction of technology, for example the Marangkayu sub-district in Kutai Kartanegara Regency, East Kalimantan Province. Therefore, through this community service activity the author wants to provide training about technology in the modern era like today. Especially in Badiri District, Central Tapanuli Regency because in our opinion there are still many who don't understand digital technology, for example computer operation. *as it is today. Especially in Marangkayu District, Kutai Kartanegara Regency, because in our opinion there are still many who do not understand digital technology, for example computer operations. Here the author wants to share knowledge and information about digital technology, especially for students at SMAN N 1 Badiri Kab.Tapanuli. In this training, the author targets 5 meetings with the material to be presented, namely starting from computer operations, providing material on the use of Microsoft Word, Microsoft Excel, and Microsoft Power Point applications. With this training, it is hoped that students will be able to understand the operation of computers, especially in the operation of Microsoft Word, Microsoft Excel, and Microsoft Power Point applications.*

Pendahuluan

Era revolusi industri 4.0 yang seperti

sekarang ini, terjadi perkembangan secara pesat dalam bidang teknologi di

berbagai negara termasuk di Indonesia sendiri (Tarantang et al. 2019).



Gambar 1. Perkembangan industri 4.0

Sekarang ini banyak kecanggihan teknologi yang mendukung perkembangan dunia informasi (Kasma 2019). Perkembangan teknologi pada jaringan komputer menyebabkan peningkatan pesat pada bidang telekomunikasi yang ditandai dengan munculnya internet (Savitri 2019). Internet juga mendorong perekonomian dengan maraknya perdagangan melalui internet yang ada saat ini (Pradana 2015).

Internet sebagai salah satu implementasi dari teknologi informasi dan telekomunikasi yang merupakan teknologi utama yang sedang dan terus dikembangkan banyak organisasi maupun individu (Wirawan 2020). Setiap individu dan organisasi juga selalu mengalami perubahan, saat ini perubahan dalam penyampaian informasi, perubahan sosial, ekonomi dan budaya di dorong oleh teknologi informasi dan komunikasi yang memadai dan sangat berpengaruh dalam kehidupan masyarakat (Faidlatul Habibah and Irwansyah 2021).

Perkembangan teknologi yang sangat pesat ini juga menimbulkan dampak positif dan negatif dalam penggunaannya (Setiawan 2018). Dampak positif yang timbul adalah semakin banyaknya peralatan-peralatan teknologi dan semakin berkembangnya teknologi dari yang sudah ada sebelumnya (Andriani 2015). Namun dibalik dampak positif yang tersebut, perkembangan teknologi juga menimbulkan banyak dampak negatif, salah satunya adalah ketertinggalan teknologi atau biasa di

sebut Gaptek (Gagap Teknologi) (Zulfikar 2018).

Perkembangan IPTEK adalah bagian penting dalam sejarah peradaban manusia. Kajian IPTEK seringkali menyertakan interaksinya dengan masyarakat. Kini IPTEK adalah bagian penting dalam kemajuan dunia. IPTEK adalah konsep bagaimana pemahaman manusia ilmu pengetahuan dan teknologi telah berubah selama berabad-abad (Fadli 2021). Ilmu pengetahuan dan teknologi memiliki dampak besar pada masyarakat, dan dampaknya semakin berkembang seiring berjalannya waktu.

Ketertinggalan tersebut membuat para masyarakat menjadi kurang pandai dalam menggunakan teknologi, terlebih dalam menggunakan komputer. Padahal penggunaan komputer sangatlah penting bagi siswa yang telah lulus dari jenjang SMA, baik jika setelah lulus ia akan bekerja atau

melanjutkan ke jenjang perguruan tinggi. Dalam dunia kerja misalnya di perkantoran, penggunaan komputer sangat dibutuhkan untuk menyelesaikan pekerjaan kantor. Dan dalam jenjang perguruan tinggi penggunaan komputer pun juga sangat dibutuhkan yaitu untuk menyelesaikan tugas kuliah, tugas skripsi dan sebagainya.

Dengan permasalahan tersebut, maka diperlukan pelatihan pemanfaatan teknologi digital dalam meningkatkan sumber daya manusia di SMAN 1 BADIRI.

Hasil dari survei daerah marangkayu menjadi perhatian lebih dalam dunia teknologi digital terutama dalam penggunaan teknologi guna mempersiapkan siswa-siswa yang akan lulus nantinya agar bisa menerapkan penggunaan teknologi dengan baik dan benar.

1. Metode Pengabdian

Metode pelaksanaan kegiatan ini berbentuk pelatihan. Sasaran program pengabdian kepada siswa SMAN 1 Marangkayu. Tempat pelaksanaan kegiatan pelatihan yaitu di laboratorium komputer SMAN 1 Marangkayu. Waktu pelaksanaan kegiatan pelatihan ini pada bulan April hingga Mei 2022. Tahapan pelaksanaan kegiatan pelatihan ini terdiri dari tahap survei lokasi, rencana kegiatan, izin kegiatan, sosialisasi kegiatan, pelaksanaan kegiatan dan evaluasi atau laporan akhir. Secara rinci tahap pelaksanaan kegiatan pelatihan dapat dilihat pada Gambar 3.

Gambar 3. Metode pelaksanaan pelatihan

1.1. Penetapan Lokasi Kegiatan

Tempat kegiatan pelatihan memasyarakatkan internet di pedesaan melalui pelatihan siswa/i SMA N 1 Badiri, Desa Lopian, Kec.Badiri, Kab. Tapanuli Tengah, Sumatera Utara.

1.2. Survei Tempat Kegiatan

Pada tahap survei, penulis akan melakukan kunjungan ke lokasi mitra untuk tinjauan lingkungan sekitar. Selain itu, pada tahap ini akan dilakukan monitoring terhadap perkembangan sekolah sasaran. Setelah

melakukan survei di beberapa sekolah, akhirnya penulis memilih *SMAN N 1 Badiri Kab.Tapanuli* untuk sasaran pelaksanaan pelatihan ini.

1.3. Rencana Kegiatan

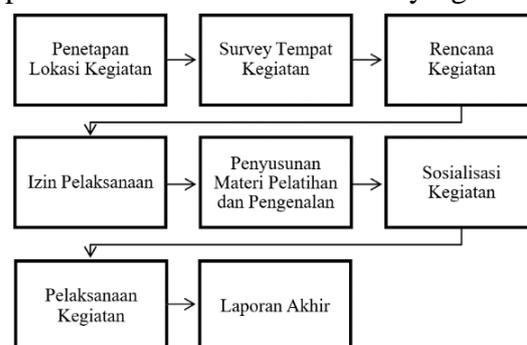
Tahap rencana kegiatan merupakan kegiatan untuk menyusun rancangan sebelum kegiatan pelatihan dilaksanakan, agar pelaksanaan berjalan dengan lancar. Penulis berkoordinasi dengan pihak sekolah terkait pelaksanaan kegiatan yang akan dilakukan secara *online* atau *offline*.

1.4. Izin Pelaksanaan

Izin pelaksanaan merupakan salah satu aspek terpenting dalam tahapan pelaksanaan. Sebelum melakukan kegiatan tentu saja diperlukan izin dari pihak berwenang yaitu kepala sekolah *SMAN N 1 Badiri Kab.Tapanuli*. Hal ini dilakukan untuk memastikan kelancaran kegiatan yang nantinya akan dilakukan.

1.5. Penyusunan Materi Pelatihan

Penulis pada tahap ini membuat materi yang sesuai dengan tema yang diangkat. Penyusunan materi dilakukan dengan mengambil referensi dari beberapa *website* dan materi di internet yang disusun agar dapat dimengerti oleh para siswa dan siswi. Materi yang akan



di berikan ke siswa mencakup wawasan digital yang mencakup ms office dan wawasan penggunaan data serta internet yang bisa mendukung pembelajaran di sekolah.

1.6. Sosialisasi Kegiatan

Sosialisasi kegiatan ini dilakukan agar para siswa dan siswi paham tentang materi yang akan disampaikan beserta tujuan dari kegiatan yang akan dilaksanakan. Hal ini juga dilakukan agar peserta menjadi semakin banyak karena tertarik dengan kegiatan ini.

1.7. Pelaksanaan Kegiatan

Di tengah kondisi pandemi Covid-19 saat ini, protokol kesehatan tetap sangat dianjurkan. Dan pelaksanaannya dilakukan secara luring atau *offline*. Berikut rincian pelaksanaan acara:

- A. Penyelenggara akan memberikan materi tentang kegiatan Pelatihan Teknologi Digital Menggunakan *Microsoft*

Office dan Etika Ber- internet di *SMAN N 1 Badiri Kab.Tapanuli*.

- B. Penyelenggara akan membuka sesi tanya jawab agar para siswa dan siswi yang masih belum memahami materi yang diberikan dapat lebih memahami materi.
- C. Setelah pelaksanaan akan ada evaluasi keberhasilan kegiatan dari tahapan awal sampai tahapan pelatihan ini dilakukan setelah masing-masing sesi kegiatan berakhir. Kemudian dilanjutkan evaluasi materi secara keseluruhan di akhir kegiatan.

Indikator keberhasilan kegiatan ini dapat dilihat dari respon positif dari para peserta melalui evaluasi yang diberikan. Evaluasi kegiatan juga dilakukan berupa kesan dan pesan yang diisi siswa dan siswi terkait dengan kegiatan yang telah diikuti.

1.8. Laporan akhir

Pembuatan laporan akhir dari kegiatan dilakukan agar ada bukti nyata bahwa kegiatan tersebut telah dilaksanakan dimulai dari awal pembuatan laporan sesuai dengan

hasil yang dicapai, lalu melakukan revisi jika memang ada kesalahan pada laporan atau kurang lengkap hingga laporan tersebut di dapatkan dengan hasil yang baik dan memuaskan.

2. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tema “Pelatihan Pemanfaatan Teknologi Digital Dalam Meningkatkan Sumber Daya Manusia” dilaksanakan di SMAN 1 Marangkayu. Kegiatan dilakukan pada tanggal 23 April 2022. Peserta kegiatan pelatihan adalah siswa-siswi SMAN 1 Marangkayu sebanyak 46 orang. Pelaksanaan pelatihan hanya satu sesi yaitu pemaparan materi dan

challenge. Data yang bisa disajikan sebagai bukti data kegiatan ada pada feedback dari peserta yang bisa dilihat dari google form. Adapun rincian kegiatan pelatihan ini sebagai berikut:

2.1. Pembukaan dan Perkenalan

Pembukaan dan Perkenalan kepada siswa dan siswi *SMAN N 1 Badiri Kab.Tapanuli* tentang kegiatan yang akan diselenggarakan.

Pembukaan kegiatan dilakukan secara luring atau tatap muka dan dihadiri oleh wakil kepala kesiswaan, guru-guru lain serta siswa dan siswi *SMAN N 1 Badiri Kab.Tapanuli*. Para guru-guru serta siswa dan siswi terlihat sangat antusias dalam mengikuti kegiatan pelatihan ini.

2.2. Pengenalan Microsoft Word

Pada pertemuan pertama dilakukan secara luring, dan materi yang disampaikan yaitu pengenalan tentang Microsoft Word

2.3. Pengenalan Microsoft Power Point

Pada pertemuan kedua dilakukan secara luring, dan materi yang disampaikan yaitu pengenalan tentang Microsoft Power Point.

materi sedang menjelaskan tentang cara penggunaan Microsoft Power Point. Siswa dan siswi *SMAN N 1 Badiri Kab.Tapanuli* terlihat memperhatikan dengan serius dan fokus tentang materi yang sedang dijelaskan oleh pembawa materi.

2.4. Sesi *Challenge*

Pada sesi ini pemberi materi memberi suatu tantangan kepada para peserta yaitu siswa dan siswi *SMAN N 1 Badiri Kab.Tapanuli* berupa *challenge typing speed*. *Typing speed* merupakan tantangan untuk mengetik secara tepat dan akurat dalam jangka waktu yang

ditentukan.

2.5. Penutupan

Penutupan kegiatan pelatihan meliputi pemberian *doorprize* kepada peserta yang mampu mendapatkan nilai tertinggi pada sesi *challenge typing speed* serta kepada siswa dan siswi terbaik yang mengikuti kegiatan pelatihan .

Kegiatan penutupan ditandai dengan pemberian kenang-kenangan kepada Mitra yaitu *SMAN N 1 Badiri Kab.Tapanuli* sebagai ucapan terima kasih karena telah bersedia menjadi mitra dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini. Pemberian plakat kepada kepala sekolah *SMAN N 1 Badiri Kab.Tapanuli*.

2.6. Evaluasi Kegiatan

Evaluasi kegiatan dilakukan dengan cara membagikan link kuesioner untuk diisi oleh para siswa dan siswi *SMAN N 1 Badiri Kab.Tapanuli* yang mengikuti kegiatan pelatihan. Kuesioner ini berguna untuk mengevaluasi hasil kegiatan pelatihan yang telah dilaksanakan.



The image shows a screenshot of a survey form with four questions in Indonesian. Each question is followed by a text input field labeled 'Your answer'. The questions are:

- Kesan Pesan & Saran Untuk Kak Naufal *
- Kesan Pesan & Saran Untuk Kak Fathir *
- Kesan Pesan & Saran Untuk Kak Vigo *
- Bagaimana Kesan Pesan & Saran Anda Selama Mengikuti Pelatihan Komputer ? *

Gambar 15. Kuesioner evaluasi kegiatan

Hasil dari kuesioner evaluasi kegiatan pelatihan komputer dapat dilihat pada Gambar 16 – 19.

Secara keseluruhan kegiatan pengabdian ini dapat dikatakan berhasil dengan persentase sebesar 94,1%. Indikator keberhasilan kegiatan ini dapat dilihat dari respon positif yang diberikan oleh para siswa dan siswi, berdasarkan hasil pengisian kuesioner. Siswa dan siswi juga memberikan respon positif terhadap narasumber yang memberikan materi dengan persentase sebesar 88,2%. Secara keseluruhan, Siswa dan siswi *SMAN N 1 Badiri Kab.Tapanuli* puas setelah

mengikuti kegiatan berdasarkan hasil kuesioner yang telah diisi. Disisi lain, Siswa dan siswi juga memberikan saran terkait dengan penyampaian materi dengan durasi waktu penjelasan yang singkat sehingga siswa dan siswi merasa bahwa materi yang disampaikan kurang mendetail. Hal ini menjadi bahan evaluasi terhadap kegiatan pengabdian masyarakat selanjutnya untuk memperhatikan durasi dalam penyampaian materi.

3. Simpulan

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan yaitu, kegiatan pelatihan ini memberikan dampak yang positif bagi siswa dan siswi *SMAN N 1 Badiri Kab.Tapanuli*. Siswa bisa memahami dan menggunakan komputer dengan baik seperti dalam hal menggunakan aplikasi dari microsoft word, Microsoft excel maupun Microsoft power point, hal ini dapat dilihat dalam indikator keberhasilan kegiatan dengan persentase 94,1% yang berdampak pada kecakapan siswa menggunakan ms office untuk mendukung proses pembelajaran.

4. Referensi

Andriani, Tuti. 2015. “Sistem Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi.”

- Jurnal Sosial Budaya*: 1–6.
- Fadli, Muhammad Rijal. 2021. “Hubungan Filsafat Dengan Ilmu Pengetahuan Dan Relevansinya Di Era Revolusi Industri 4.0 (Society 5.0).” *Jurnal Filsafat* 31(1): 130. Faidlatul Habibah, Astrid, and Irwansyah Irwansyah. 2021. “Era Masyarakat Informasi Sebagai Dampak Media Baru.” *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis* 3(2): 350–63.
- Kasma, U. 2019. “Membangun Bisnis Berbasis Teknologi Informasi.” *SNPMas: Seminar Nasional Pengabdian pada ...*: 429–38.
- <https://ejurnal.diponegoro.ac.id/index.php/snpmas/article/view/403>.
- Pradana. 2015. “Latar Belakang Penelitian Era Revolusi Industri 4.0.” *eprints UMS* (2): 1–2.
- Savitri, Astrid. 2019. “Revolusi Industri 4.0: Mengubah Tantangan Menjadi Peluang Di Era Disrupsi 4.0.” *Google Books*. <https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=dSvTDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA9&dq=Perkembangan+teknologi+pada+jaringan+komputer+menyebabkan+perubahan+pesat+pada+bidang+telekomunikasi+yang+ditandai+dengan+munculnya+internet&ots=XLfJLv2FoZ&sig=vjoeYEr5wuoN6hpir> (July 16, 2022).
- Setiawan, Daryanto. 2018. “Dampak Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Terhadap Budaya.” *JURNAL SIMBOLIKA: Research and Learning in Communication Study* 4(1): 62.
- Tarantang, Jefry, Annisa Awwaliyah, Maulidia Astuti, and Meidindah M unawaroh. 2019. “Perkembangan Sistem Pembayaran Digital Pada Era Revolusi Industri 4.0 Di Indonesia.” *Jurnal Al-Qardh* 4(1): 60–75.
- Wirawan, Vani. 2020. “Penerapan E-Government Dalam Menyongsong Era Revolusi Industri 4.0 Kontemporer Di Indonesia.” *Jurnal Penegakan Hukum dan Keadilan* 1(1): 1–16.
- Zulfikar, Dimas Ariyanto. 2018. “Pemanfaatan Informasi Teknologi Dalam Upaya Peningkatan Mutu Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.” *Jurnal Ilmiah Informatika*. [http://etheses.iainponorogo.ac.id/5489/1/Dimas Ariyanto Z.pdf](http://etheses.iainponorogo.ac.id/5489/1/Dimas%20Ariyanto%20Z.pdf).