

## Sosialisasi Pemanfaatan IT dalam Pembelajaran Santri bagi Guru Yayasan Daaru Ta'limil Qur'an

Filda Febrinita, Wahyu Dwi Puspitasari, Yusniarsi Primasari

Universitas Islam Balitar Blitar

### Artikel Info

#### *Genesis Artikel:*

Dikirim, 29 November 2024  
Diterima, 12 Desember 2024  
Diterbitkan, 25 Desember 2024

#### **Kata Kunci:**

Sosialisasi  
Pemanfaatan IT  
Pembelajaran Santri  
Guru SD

### ABSTRAK

**Latar Belakang:** Lembaga pendidikan formal di YADTAQUN merupakan lembaga pendidikan baru dengan jumlah guru terbatas. Saat ini, pihak sekolah berupaya menyusun dan mengembangkan kurikulum pembelajaran yang mengintegrasikan kompetensi bidang teknologi namun terkendala oleh rendahnya motivasi dan pengetahuan guru terkait perkembangan dan pemanfaatan teknologi. **Tujuan:** Tujuan PKM adalah memberikan informasi dan pengetahuan pada guru tentang pemanfaatan IT dalam pembelajaran. **Metode:** PKM dilaksanakan melalui metode sosialisasi dengan tahapan kegiatan yaitu identifikasi masalah, pengkajian dan menentukan solusi, implementasi sosialisasi, dan evaluasi. **Hasil:** Hasil pengisian angket evaluasi menunjukkan persentase kepuasan sebesar 93,72%. Selain itu, peserta termotivasi untuk belajar IT setelah mengikuti kegiatan sosialisasi. **Kesimpulan:** Kegiatan PKM memberikan guru pengetahuan dasar tentang IT dan cara menggunakan IT dalam proses pembelajaran. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa kegiatan PKM mendapatkan respon positif dengan kategori kepuasan peserta adalah sangat puas.

### ABSTRACT

#### **Keywords:**

Socialization  
IT Utilization  
Student Learning  
Elementary School Teacher

**Background:** Formal educational institutions in YADTAQUN are new educational institutions with few teachers. Currently, the school is trying to compile and develop a learning curriculum that integrates competencies in technology. However, teachers' knowledge of the development and use of technology is still low. **Objective:** PKM aims to provide information and expertise to teachers about how to use IT in learning. **Method:** PKM uses a socialization method with stages of activity, namely problem identification, assessment and determining solutions, implementation of socialization, and evaluation. **Results:** The results of filling out the evaluation questionnaire showed a percentage of satisfaction of 93.72%. In addition, participants were motivated to learn IT after participating in the socialization activity. **Conclusion:** PKM provides teachers with basic knowledge about IT and how to use IT in the learning process. The evaluation results showed that PKM activities received a positive response, with the category of participant satisfaction being very satisfied

This is an open access article under the CC BY-SA License.



#### **Penulis Korespondensi:**

Filda Febrinita  
Program Studi Teknik Informatika  
Universitas Islam Balitar  
Email: febrinitafilda80@gmail.com  
Orchid ID: <https://orcid.org/0000-0001-9982-8577>

## 1 PENDAHULUAN

Kemajuan zaman yang pesat membuat manusia mengandalkan teknologi untuk mempermudah menyelesaikan pekerjaannya (Azmy & Malanov, 2021; Cahyono et al., 2022). Hal ini dapat dilihat dari banyaknya pemanfaatan teknologi pada setiap bidang kehidupan, termasuk pada bidang pendidikan (Carstens et al., 2021; Legi et al., 2023). Upaya peningkatan mutu pendidikan dapat dilakukan salah satunya melalui integrasi teknologi informasi (IT) dalam proses pembelajaran (Susanto et al., 2024). Pemanfaatan IT dalam pembelajaran mampu meningkatkan potensi kreatif guru dalam mendesain kegiatan belajar di kelas (Liu et al., 2023). Melalui IT, guru dapat lebih mudah menjelaskan materi pada siswa, merancang pembelajaran yang menyenangkan, serta menyusun media pembelajaran yang menarik minat belajar siswa (Gusho et al., 2023; Jihan et al., 2023).

Pemanfaatan IT dalam pembelajaran dapat dioptimalkan jika guru sebagai pengguna IT memiliki kompetensi yang baik tentang teknologi (Ghavifekr & Rosdy, 2015; Hsu & Chen, 2018). Guru memiliki peran penting dalam proses pencapaian tujuan pembelajaran sebab guru memiliki kewenangan dalam menentukan desain pembelajaran untuk siswa (Irviana, 2020). Oleh karena itu, untuk dapat mengintegrasikan IT dalam pembelajaran, guru harus memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam bidang IT sehingga Ia mampu mengoptimalkan pemanfaatan IT dengan tepat dan bijak (Akaadom & Gorni, 2023). Selain itu, jika guru cakap dan terampil dalam menggunakan IT maka guru pun juga akan mampu membelajarkan IT pada siswa-siswanya, khususnya keterampilan IT yang mendukung proses pembelajaran (Kusumaningrum et al., 2022).

Yayasan Daarul Ta'limil Qur'an (YADTAQUN) merupakan yayasan berbadan hukum yang memiliki lembaga pendidikan formal pada tingkat dasar yaitu SDI Al Istiqomah 2, RA Daarul Ta'limil Qur'an, dan PG (Play Group) Daarul Ta'limil Qur'an. Yayasan ini berlokasi di RT.03 RW.02 Desa Bangle Kecamatan Kanigoro Kabupaten Blitar. Ketiga lembaga sekolah ini memiliki total siswa sebanyak 136 orang. Sedikitnya jumlah siswa dikarenakan pada lembaga SD masih baru beroperasi dengan kelas tertinggi adalah kelas 3. Yayasan ini juga memiliki lembaga pendidikan non-formal, yaitu Taman Pendidikan Quran (TPQ) Daarul Ta'limil Qur'an dan Madrasah Diniyah (Madin) Nurul Huffadz. Hampir sebagian besar siswa pada lembaga pendidikan formal di YADTAQUN, merupakan santri pada TPQ Daarul Ta'limil Qur'an. Hal ini menyebabkan siswa yang sekolah di PG, RA, ataupun SDI juga disebut sebagai santri. Selain jumlah siswa yang masih sedikit, jumlah guru pun juga masih terbatas, yaitu 19 orang.

Walaupun lembaga pendidikan formal yang dimiliki YADTAQUN masih tergolong baru dengan jumlah guru yang terbatas, namun pihak sekolah tetap berupaya untuk merintis dan menyusun kurikulum pembelajaran yang mampu mengembangkan kompetensi-kompetensi positif pada santri-santrinya, salah satunya adalah kompetensi bidang teknologi. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan Tim PKM (Pengabdian Masyarakat) Fakultas Teknologi Informasi Unisba Blitar, dengan Kepala Sekolah SDI Al Istiqomah 2, Ibu Mida Himatul Fuadah, S.Pd. diperoleh informasi bahwa pihak

sekolah berkeinginan untuk mengintegrasikan teknologi dalam kurikulum pendidikannya. Hal ini bertujuan agar santri lulusan sekolah YADTAQUN memiliki kecakapan dan keterampilan positif dalam bidang teknologi serta mampu memanfaatkan keterampilan tersebut untuk menyelesaikan permasalahan pada kehidupan sehari-hari. Namun, keinginan tersebut masih terkendala karena minimnya motivasi dan pengetahuan guru terkait dengan perkembangan dan pemanfaatan teknologi, khususnya dalam proses pembelajaran di kelas. Selain pengetahuan yang minim, beberapa guru yang berusia lebih dari 35 tahun memiliki anggapan bahwa pada usia mereka, mempelajari teknologi adalah hal yang rumit dan membuang waktu. Pemanfaatan IT lebih baik diprioritaskan bagi guru yang masih muda karena guru muda lebih cepat paham dan cakap dalam menggunakan teknologi. Dari aspek sarana dan prasarana, guru yang memiliki laptop pun juga masih sedikit dan pihak sekolah juga belum dapat menyediakan wifi atau jaringan internet yang dapat diakses oleh warga sekolah.

Berdasarkan uraian analisis situasi di atas, maka dapat ditarik beberapa simpulan yang menunjukkan permasalahan pada Yayasan Daarul Ta'limil Qur'an, yaitu: 1) guru belum memiliki pengetahuan tentang peran dan manfaat IT dalam pendidikan, 2) guru belum memiliki pengetahuan tentang cara memanfaatkan IT pada pembelajaran santri/siswa di tingkat sekolah dasar. Oleh karena itu, solusi yang ditawarkan adalah pemberian sosialisasi yang disampaikan melalui kegiatan presentasi dan diskusi pada guru di Yayasan Daarul Ta'limil Qur'an. Presentasi yang diberikan berupa materi tentang peran dan manfaat IT dalam bidang pendidikan serta pemanfaatan IT dalam pembelajaran, khususnya pembelajaran siswa sekolah dasar. Kegiatan sosialisasi tentang pemanfaatan IT dalam pembelajaran bagi guru juga didasarkan pada beberapa hasil penelitian yang telah dilakukan sebagai pendukung urgensi kegiatan (Akaadom & Gorni, 2023; Carstens et al., 2021; Djibran et al., 2024; Dominado, 2020; Utaminingsih et al., 2023).

Utaminingsih et al. (2023) menjelaskan bahwa pihak sekolah harus dapat memberikan prioritas dan dukungan pada pelatihan integrasi teknologi pada guru sebab membentuk persepsi positif guru tentang teknologi sangatlah penting. Hal ini dikuatkan oleh Dominado (2020) yang menjelaskan bahwa keterampilan dalam teknologi merupakan salah satu keterampilan guru abad 21 yang harus dikembangkan mengingat guru memiliki banyak peran dalam pembelajaran di kelas. Kecakapan guru dalam menggunakan teknologi, akan membuat guru lebih nyaman dalam menerapkan dan mengajarkan teknologi pada siswa sehingga diharapkan kemandirian belajar siswa pun akan meningkat Carstens et al. (2021). Sebagaimana dikemukakan oleh Akaadom & Gorni (2023) bahwa sebelum guru mengintegrasikan teknologi dalam belajar dan pembelajaran, guru terlebih dahulu harus mampu menguasai teknologi dengan baik sehingga guru mampu menggunakan teknologi dengan bijak di kelas. Penggunaan teknologi secara bijak dapat menciptakan peluang untuk melibatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Namun perlu diperhatikan pula bahwa optimalisasi penggunaan teknologi dalam pembelajaran harus tetap mematuhi prinsip-prinsip

pedagogis sehingga penggunaan teknologi tidak melemahkan namun menguatkan dan mempermudah dalam pencapaian tujuan pembelajaran (Djibran et al., 2024).

Untuk mewujudkan kualitas guru dalam bidang teknologi, beberapa kegiatan pengabdian masyarakat telah dilakukan, baik dikemas dalam bentuk pelatihan ataupun sosialisasi (Depita, 2024; Fathahillah et al., 2023; Patty & Lekatompessy, 2024; Surani et al., 2024). Fathahillah et al.(2023) mengemukakan bahwa melalui pengenalan teknologi, guru mendapatkan pengetahuan tentang pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Selain itu, teknologi dapat menjadi sarana belajar guru untuk membuat bahan ajar sesuai dengan kebutuhan mengajarnya (Surani et al., 2024). Hasil kegiatan ini dikuatkan oleh Patty & Lekatompessy (2024) menyatakan bahwa melalui pengenalan teknologi, guru terdorong untuk berinovasi memanfaatkan IT dalam pembelajaran. Proses evaluasi, penilaian, dan administrasi pembelajaran pun juga dapat dilakukan lebih efisien dengan memanfaatkan teknologi. Selain itu, melalui pengenalan teknologi peluang guru untuk menggunakan IT dalam mengembangkan pembelajaran yang lebih interaktif, adaptif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa semakin terbuka. Sebagaimana Depita (2024) juga menyatakan bahwa pemanfaatan IT dalam pembelajaran dapat menciptakan pembelajaran yang aktif, yang meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa selama proses belajar mengajar berlangsung. Dari hasil beberapa kegiatan ini, menunjukkan bahwa melalui pengenalan teknologi, guru terdorong dan termotivasi untuk lebih meningkatkan dan mengembangkan potensi diri dalam bidang IT agar mampu memanfaatkan IT dalam pembelajaran dengan tepat guna.

Berdasarkan hasil identifikasi masalah, kajian teori dan beberapa kegiatan Pengabdian pada Masyarakat (PKM) yang telah dilakukan sebelumnya maka dilaksanakan kegiatan PKM dalam bentuk sosialisasi pada guru Yayasan Daarul Ta'limil Qur'an. Tujuan PKM ini adalah memberikan informasi dan pengetahuan pada guru bagaimana cara memanfaatkan IT dalam pembelajaran santri di Yayasan Daarul Ta'limil Qur'an, khususnya santri pada jenjang sekolah dasar. Melalui kegiatan PKM ini, diharapkan guru memiliki wawasan tentang pengetahuan dasar IT dan pemanfaatannya dalam pembelajaran sehingga mereka termotivasi untuk mempelajari IT guna menunjang profesionalisme kerja sebagai seorang pendidik.

## **2 METODE PENGABDIAN**

Tahap pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan di Yayasan Daarul Ta'limil Qur'an sebagaimana terlihat pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Alur Kegiatan Sosialisasi Pemanfaatan IT dalam Pembelajaran di YADTAQUN (diadaptasi: Febrinita & Puspitasari, 2022)

Berdasarkan Gambar 1, kegiatan awal adalah melakukan identifikasi masalah melalui observasi dan wawancara. Kegiatan observasi dilakukan di Yayasan Daarul Ta'limil Qur'an yang berlokasi di Desa Bangle RT. 03 RW.02 Kecamatan Kanigoro Blitar. Tujuan observasi ini untuk melakukan identifikasi permasalahan mitra melalui pengamatan secara langsung pada situasi dan kondisi lingkungan mitra, khususnya yang berkaitan dengan sarana dan prasarana teknologi. Selanjutnya, untuk wawancara dilakukan oleh Tim Pengabdian Masyarakat FTI pada Kepala Sekolah SDI Al Istiqomah 2, sekaligus putri dari pemilik Yayasan, yaitu Ibu Mida Himatul Fuada, S.Pd. Tujuan wawancara ini adalah untuk melakukan identifikasi masalah dan memperoleh data lebih detail terkait kondisi sekolah dan guru yang berhubungan dengan teknologi.

Setelah melakukan identifikasi masalah, tim pengabdian masyarakat melakukan pengkajian dan menentukan solusi untuk ditawarkan pada mitra. Solusi yang diberikan adalah melalui penyelenggaraan kegiatan sosialisasi dengan tema pemanfaatan IT dalam pembelajaran khususnya pembelajara siswa pada jenjang sekolah dasar. Kegiatan sosialisasi dilakukan melalui presentasi materi, diskusi, dan tanya jawab. Materi presentasi yang disampaikan meliputi: 1) konsep teknologi informasi; 2) peran TI dalam pembelajaran; 3) ruang lingkup TI dalam pembelajaran; 4) tujuan pembelajaran TI untuk siswa, 5) literasi digital, 6) pemanfaatan komputer dalam pembelajaran, dan 7) pemanfaatan situs online dalam pembelajaran.

Pada akhir kegiatan sosialisasi, dilaksanakan evaluasi melalui pemberian angket respon peserta. Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui respon dan kepuasan peserta terhadap kegiatan sosialisasi yang telah dilalui sehingga tim pengabdian masyarakat dapat melakukan evaluasi dan perbaikan untuk kegiatan pengabdian masyarakat selanjutnya. Aspek- aspek yang diukur dalam pelaksanaan evaluasi kegiatan sebagaimana tercantum pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Angket Respon dan Kepuasan Peserta terhadap Kegiatan Sosialisasi Pemanfaatan IT

No.	Pernyataan					
<b>A. Aspek Materi PKM</b>						
1.	Materi sosialisasi dapat dimanfaatkan guru untuk mengajarkan teknologi informasi pada santri					
	Skor:	1	2	3	4	5
2.	Materi sosialisasi disampaikan dengan jelas menggunakan bahasa yang mudah dipahami					
	Skor:	1	2	3	4	5
3.	Materi sosialisasi sesuai dengan perkembangan jaman untuk kebutuhan bidang pendidikan anak usia sekolah dasar					
	Skor:	1	2	3	4	5
4.	Materi sosialisasi dapat digunakan untuk mengembangkan kurikulum pembelajaran untuk kompetensi IT pada santri sekolah dasar					
	Skor:	1	2	3	4	5
5.	Materi sosialisasi memungkinkan untuk diterapkan dalam pembelajaran di kelas					
	Skor:	1	2	3	4	5
<b>B. Aspek Penyelenggara PKM</b>						
1.	Pemateri menyampaikan materi dengan jelas, detail dan sistematis					
	Skor:	1	2	3	4	5
2.	Pemateri dan Tim PKM dapat berkomunikasi dengan baik					
	Skor:	1	2	3	4	5
3.	Penguasaan materi oleh pemateri sangat baik					
	Skor:	1	2	3	4	5
4.	Kegiatan dilaksanakan sesuai jadwal yang telah disepakati					
	Skor:	1	2	3	4	5
5.	Pemateri dan Tim PKM menyediakan sesi diskusi dan tanya jawab dalam rangkaian kegiatan sosialisasi					
	Skor:	1	2	3	4	5
<b>C. Aspek Suasana dan Kondisi PKM</b>						
1.	Kegiatan sosialisasi berlangsung dengan aktif dan tidak jenuh					
	Skor:	1	2	3	4	5
2.	Kegiatan sosialisasi mengintegrasikan kegiatan praktek/demonstrasi sesuai materi yang disampaikan					
	Skor:	1	2	3	4	5
3.	Diskusi dan tanya jawab antara pemateri dan peserta berlangsung interaktif (dua arah)					
	Skor:	1	2	3	4	5
4.	Tim PKM memberikan fasilitas sesuai kebutuhan peserta					
	Skor:	1	2	3	4	5
5.	Ruangantempat pelaksanaan kegiatan sosialisasi nyaman bagi peserta					
	Skor:	1	2	3	4	5
<b>D. Aspek Pemanfaatan Media</b>						
1.	Media yang digunakan selama kegiatan tepat guna, sesuai materi, dan memudahkan peserta memahami materi sosialisasi					
	Skor:	1	2	3	4	5
2.	Media yang digunakan untuk menunjang kelancaran kegiatan sosialisasi dapat berfungsi dengan baik					
	Skor:	1	2	3	4	5
<b>E. Lain-Lain</b>						
1.	Usulan materi untuk kegiatan PKM selanjutnya adalah .....					
2.	Saran untuk peningkatan kegiatan PKM selanjutnya adalah .....					

Berdasarkan Tabel 1, angket berisi 17 pernyataan yang terbagi dalam 4 aspek yaitu: 1) materi kegiatan, 2) penyelenggara kegiatan, 3) suasana dan kondisi kegiatan; 4) pemanfaatan media dalam kegiatan. Peserta melakukan pengisian angket melalui penilaian dengan skala 1 sampai 5. Skala 1 menyatakan sangat tidak setuju, skala 2 menyatakan tidak setuju, skala 3 menyatakan kurang setuju, skala 4 menyatakan setuju, dan skala 5 menyatakan sangat setuju. Selanjutnya, hasil pengisian angket akan dihitung rata-rata persentase dan dikategorikan menjadi 4 kelompok, sesuai pengkategorian pada Tabel 2 berikut (Fransisca et al., 2021).

Tabel 2. Kategori Persentase Respon Peserta

% Rata-rata	81,26 - 100	62,52 - 81,25	43,76 - 62,50	25,00 - 43,75
Kategori	Sangat Puas	Puas	Tidak Puas	Sangat Tidak Puas

### 3 HASIL DAN ANALISIS

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat oleh Tim Dosen FTI telah dilaksanakan sesuai alur kegiatan yang telah direncanakan. Kegiatan dihadiri oleh 18 guru Yayasan Daarul Ta'limil Quran, yang berperan sebagai peserta kegiatan sosialisasi. Satu guru tidak dapat ikut serta dikarenakan sakit. Kegiatan sosialisasi diawali dengan penyampaian materi presentasi yang dibagi menjadi dua tahap. Tahap pertama penyampaian materi tentang konsep teknologi informasi, peran TI dalam pembelajaran, ruang lingkup TI dalam pembelajaran, tujuan pembelajaran TI untuk siswa, dan literasi digital. Tujuan pemaparan materi ini adalah memberikan pengetahuan dasar pada guru tentang hal-hal yang harus dipahami sebelum menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Selain itu, peserta juga dijelaskan tentang dampak positif dan negatif teknologi untuk siswa serta beberapa cara yang dapat dilakukan untuk mengatasi dan meminimalisir dampak tersebut. Melalui pemaparan materi tahap pertama, diharapkan peserta termotivasi dan mampu menggunakan teknologi dengan tepat guna untuk mendukung proses belajar mengajar di kelas, khususnya ketika mengajar siswa jenjang sekolah dasar. Beberapa slide materi pada tahap pertama, dapat dilihat pada Gambar 2 berikut ini.



Gambar 2. (a) Materi tentang Konsep dan Peran TI dalam Pembelajaran, (b) Materi tentang Ruang lingkup TI dalam Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran TI untuk Siswa

Tahap kedua adalah pemaparan materi tentang pemanfaatan dan situs online dalam pembelajaran, khususnya pembelajaran untuk siswa jenjang sekolah dasar. Tujuan pemaparan materi ini adalah menjelaskan pada peserta tentang cara mengenalkan komputer pada siswa sehingga mendorong motivasinya untuk belajar komputer. Selain itu, peserta juga dijelaskan tentang keterampilan dasar komputer yang penting dikuasai siswa usia dini, yang meliputi keterampilan mengetik, membuat email, dan melakukan pencarian *online* melalui internet. Selanjutnya, peserta dikenalkan beberapa aplikasi dasar yang dapat diajarkan pada siswa, yaitu *Microsoft Word* dan *Microsoft Power Point*. Guru juga diberikan beberapa contoh situs-situs online yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran di kelas, yaitu [www.edclub.com](http://www.edclub.com), [www.math-drills.com](http://www.math-drills.com), [www.phet.colorado.edu](http://www.phet.colorado.edu), dan [www.canva.com](http://www.canva.com). Beberapa slide yang ditampilkan pada paparan materi tahap kedua dapat dilihat pada Gambar 3 berikut.



Gambar 3. (a) Materi tentang Pengenalan Komputer pada Anak, (b) Materi tentang Keterampilan Dasar Komputer yang Penting Dikuasai Anak

Setelah memberika pemaparan materi, dilakukan kegiatan diskusi melalui tanya jawab antara peserta dan pemateri terkait materi-materi yang telah disampaikan. Beberapa diskusi dan tanya jawab pada kegiatan ini dapat dilihat pada Gambar 4 dan Tabel 4 berikut ini.

Tabel 4. Pertanyaan Peserta dan Jawaban Pemateri pada Kegiatan Sosialisasi

No.	Pertanyaan	Jawaban Pemateri
1.	Saat ini, orang-orang lebih suka memberikan informasi melalui <i>WhatsApp</i> daripada <i>email</i> . Lalu, masihkah perlukah <i>email</i> diajarkan pada siswa dan apa kelebihan <i>email</i> dibandingkan dengan <i>WhatsApp</i> ?	Dengan kemajuan teknologi informasi saat ini orang memperoleh kemudahan dalam berkomunikasi salah satunya dengan aplikasi <i>WhatsApp</i> dan hal ini membuat <i>email</i> seolah olah sudah tidak diperlukan. Akan tetapi, saat ini penggunaan <i>email</i> juga cukup penting. Pendaftaran akun <i>smartphone</i> , media sosial, <i>ecommerce</i> , pembukaan buku rekening, pendaftaran di akun SIMPKB bagi guru semua menggunakan <i>email</i> . Dari segi cara pengiriman <i>email</i> memang lebih tidak efektif karena harus mengetahui alamat email secara benar sedangkan melalui <i>WhatsApp</i> cukup dengan nomor <i>handphone</i> . Akan tetapi, kelebihan mengirim data melalui <i>email</i> memiliki kelebihan bisa mengirim data dalam format apapun dengan ukuran yang besar. Caranya dengan mengupload melalui <i>Google Drive</i> . Sedangkan <i>WhatsApp</i> batas maksimalnya adalah data dengan ukuran 2 GB. Dengan memiliki <i>email</i> misalnya <i>gmail</i> , dapat menggunakan layanan seperti pembuatan <i>google</i> formulir, <i>google slide</i> , penyimpanna foto terkoneksi dengan <i>google photo</i> , dan lain sebagainya. Sehingga <i>email</i> tetaplah perlu diberikan kepada siswa.

2.	Bagaimana cara meminimalisir resiko negatif (misalnya anak melakukan <i>browsing</i> internet tanpa sepengetahuan guru) saat mengajarkan siswa ketika menggunakan komputer di sekolah?	Sebaiknya, sekolah memiliki fasilitas laboratorium komputer ketika akan mengajarkan keterampilan komputer pada anak. Selain meringankan beban orang tua, dengan menggunakan komputer sekolah, pihak sekolah dapat membatasi proses instalasi program hanya terbatas pada <i>software</i> atau aplikasi yang dibutuhkan siswa dalam pembelajaran komputer. Selain itu, ketika mengajarkan siswa tentang <i>browsing</i> melalui internet, sebaiknya teknisi sekolah mensetting mesin pencarian dalam mode aman untuk anak sehingga situs-situs yang tidak layak untuk di tonton anak dapat diminimalisir.
----	--	--



Gambar 4. Dokumentasi Kegiatan Diskusi dan Tanya Jawab

Selanjutnya pada akhir kegiatan, peserta diberikan angket untuk memberikan respon terkait kegiatan sosialisasi yang telah dilalui. Hasil pengisian angket ini sekaligus untuk mengetahui tingkat kepuasan peserta terhadap penyelenggaraan kegiatan selain sebagai bahan evaluasi bagi tim pengabdian masyarakat. Kegiatan dan hasil pengisian angket kepuasan peserta dapat dilihat pada Gambar 5 dan Tabel 5 berikut.

Tabel 5. Hasil Pengisian Angket Kepuasan Peserta

No.	Pernyataan	Skor					Jml	Rata-Rata
		1	2	3	4	5		
<b>A. Aspek Materi PKM</b>								
1.	Materi sosialisasi dapat dimanfaatkan guru untuk mengajarkan teknologi informasi pada santri	0	0	0	4	14	18	95.56%
2.	Materi sosialisasi disampaikan dengan jelas menggunakan bahasa yang mudah dipahami	0	0	0	4	14	18	95.56%
3.	Materi sosialisasi sesuai dengan perkembangan jaman untuk kebutuhan bidang pendidikan anak usia sekolah dasar	0	0	1	6	11	18	91.11%
4.	Materi sosialisasi dapat digunakan untuk mengembangkan kurikulum pembelajaran untuk kompetensi IT pada santri sekolah dasar	0	0	2	3	13	18	92.22%
5.	Materi sosialisasi memungkinkan untuk diterapkan dalam pembelajaran di kelas	0	0	1	6	11	18	91.11%
<b>Rata-rata (A)</b>							<b>93.11%</b>	
<b>B. Aspek Penyelenggara PKM</b>								
1.	Pemateri menyampaikan materi dengan jelas, detail dan sistematis	0	0	1	3	14	18	94.44%
2.	Pemateri dan Tim PKM dapat berkomunikasi dengan baik	0	0	0	5	13	18	94.44%
3.	Penguasaan materi oleh pemateri sangat baik	0	0	0	4	14	18	95.56%

No.	Pernyataan	Skor					Jml	Rata-Rata
		1	2	3	4	5		
4.	Kegiatan dilaksanakan sesuai jadwal yang telah disepakati	0	0	0	5	13	18	94.44%
5.	Pemateri dan Tim PKM menyediakan sesi diskusi dan tanya jawab dalam rangkaian kegiatan sosialisasi	0	0	1	3	14	18	94.44%
<b>Rata-rata (B)</b>								<b>94.67%</b>
<b>C. Aspek Suasana dan Kondisi PKM</b>								
1.	Kegiatan sosialisasi berlangsung dengan aktif dan tidak jenuh	0	0	2	6	10	18	88.89%
2.	Kegiatan sosialisasi mengintegrasikan kegiatan praktek/demonstrasi sesuai materi yang disampaikan	0	0	2	5	11	18	90.00%
3.	Diskusi dan tanya jawab antara pemateri dan peserta berlangsung interaktif (dua arah)	0	0	2	5	11	18	90.00%
4.	Tim PKM memberikan fasilitas sesuai kebutuhan peserta	0	0	1	3	14	18	94.44%
5.	Ruangtempat pelaksanaan kegiatan sosialisasi nyaman bagi peserta	0	0	1	8	9	18	88.89%
<b>Rata-rata (C)</b>								<b>90.44%</b>
<b>D. Aspek Pemanfaatan Media</b>								
1.	Media yang digunakan selama kegiatan tepat guna, sesuai materi, dan memudahkan peserta memahami materi sosialisasi	0	0	0	3	15	18	96.67%
2.	Media yang digunakan untuk menujung kelancaran kegiatan sosialisasi dapat berfungsi dengan baik	0	0	0	3	15	18	96.67%
<b>Rata-rata (D)</b>								<b>96.67%</b>
<b>Rata-Rata Keseluruhan</b>								<b>93.72%</b>



Gambar 5. Pengisian Angket oleh Peserta Sosialisasi dan Dokumentasi Akhir Kegiatan

Berdasarkan hasil pengisian angket pada Tabel 5 dapat dilihat bahwa rata-rata untuk aspek materi sosialisasi sebesar 93.11%, rata-rata aspek penyelenggaraan kegiatan sebesar 94.67%, rata-rata aspek suasana dan kondisi kegiatan sosialisasi sebesar 90.44%, dan rata-rata untuk aspek pemanfaatan media dalam kegiatan sosialisasi sebesar 96.67%. Dari keempat aspek penilaian tersebut diperoleh rata-rata keseluruhan sebesar 93.72%. Hasil persentase ini menunjukkan bahwa kepuasan peserta pelatihan terhadap kegiatan sosialisasi pemanfaatan IT dalam pembelajaran santri di YADTAQUN berada dalam kategori sangat puas. Tingkat kepuasan ini didukung dengan masukan untuk diadakannya kegiatan

pengabdian masyarakat di YADTAQUN secara berkelanjutan. Masukan dari peserta dapat dilihat pada Tabel 6 berikut.

Tabel 6. Masukan Peserta Sosialisasi

No.	Masukan
1.	Untuk kegiatan pengabdian masyarakat selanjutnya, mohon diberikan materi tentang penataan administrasi yang lebih canggih dengan memanfaatkan komputer atau teknologi lain
2.	Untuk tema kegiatan pengabdian masyarakat selanjutnya, mohon diadakan pelatihan desain sederhana untuk sosial media sekolah
3.	Untuk peningkatan kegiatan pengabdian masyarakat selanjutnya, sebaiknya peserta diberikan materi yang memuat praktek secara langsung (peserta diajak praktek setelah pemberian materi)

Dari Tabel 6 tersebut, dapat dilihat bahwa peserta memberikan *feedback* positif terhadap pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilakukan. Respon positif ini dikuatkan oleh hasil pengisian angket pada Tabel 5 yang menunjukkan pendapat peserta bahwa kegiatan sosialisasi pemanfaatan IT bagi guru dapat membantu guru dalam mengimplementasikan IT ketika melakukan pembelajaran di kelas. Selain itu, materi yang diberikan pada kegiatan sosialisasi juga dapat memotivasi guru untuk mempelajari IT sebelum guru membelajarkan IT pada siswa.

Berdasarkan hasil PKM yang telah dilakukan, diperoleh beberapa temuan. Temuan PKM ini adalah guru memberikan respon positif pada kegiatan sosialisasi pemanfaatan IT dalam pembelajaran. Melalui kegiatan ini, guru mengetahui tentang konsep dasar IT serta bagaimana cara memanfaatkan IT dalam pembelajaran di kelas. Temuan ini dikuatkan dengan hasil kegiatan PKM yang dilakukan oleh Fathahillah et al. (2023) yang menjelaskan bahwa guru merasa terbantu dengan dikenalkannya beberapa platform teknologi yang mampu menunjang pembelajaran. Selain itu enggan menggunakan teknologi, guru mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif dan tidak membuat siswa cepat bosan ketika belajar. Temuan lain juga menunjukkan bahwa guru termotivasi untuk mempelajari IT setelah memperoleh informasi tentang manfaat dan cara menggunakan IT dalam pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan hasil PKM yang dilakukan oleh Surani et al. (2024) yang menyatakan bahwa melalui kegiatan sosialisasi teknologi, guru antusias untuk mempelajari IT dengan memulainya dari hal sederhana, yaitu memanfaatkan website yang mendukung proses pembelajaran di kelas. Hal selaras juga dikemukakan oleh Patty & Lekatompessy (2024) yang menyatakan bahwa melalui pengenalan teknologi, guru terdorong untuk berinovasi memanfaatkan IT dalam pembelajaran. Pengetahuan dan pemahaman guru tentang IT juga dapat dimanfaatkan dalam pengembangan kurikulum yang memuat kompetensi IT untuk membekali siswa dengan keterampilan IT yang dibutuhkan oleh perkembangan jaman.

#### 4 KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan analisis terhadap pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat dengan tema pemanfaatan IT dalam pembelajaran yang dilaksanakan di Yayasan Daarul Ta'limil Quran, dapat diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut.

- a. Kegiatan sosialisasi pemanfaatan IT dalam pembelajaran dapat memberikan pengetahuan dasar tentang IT bagi guru yang meliputi konsep teknologi informasi, peran dan manfaat IT dalam pembelajaran, serta tujuan mengajarkan IT untuk siswa.
- b. Kegiatan sosialisasi pemanfaatan IT dalam pembelajaran dapat memberikan pengetahuan bagi guru tentang cara menggunakan IT untuk mendukung proses pembelajaran di kelas.
- c. Kegiatan sosialisasi pemanfaatan IT mendapatkan respon positif dari guru dengan tingkat kepuasan terhadap pelaksanaan kegiatan berada pada kategori sangat puas

Dari kesimpulan tersebut, pengembangan yang dapat dilakukan untuk kegiatan pengabdian masyarakat selanjutnya adalah dengan mengadakan kegiatan pelatihan pemanfaatan teknologi yang disesuaikan dengan kebutuhan sekolah, khususnya guru dan siswa. Kegiatan pelatihan yang dilakukan dapat dikemas dengan menyertakan kegiatan praktek secara langsung untuk lebih meningkatkan pemahaman peserta terhadap penggunaan teknologi dalam bidang pendidikan.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih penulis sampaikan pada pihak sekolah Yayasan Daarul Ta'limil Qur'an Desan Bangle yang telah memberikan kesempatan dan tempat pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat. Selain itu, penulis juga menyampaikan terimakasih pada Fakultas Teknologi Informasi Universitas Islam Balitar, yang telah memberikan bantuan dan dukungan terhadap pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini.

### REFERENSI

- Akaadom, B. W., & Gorni, D. (2023). Basic School Teachers' ICT Knowledge and Skills in Integrating Technology into Teaching and Learning. *International Journal on Data Science and Technology*, 9(2), 20–27. <https://doi.org/10.11648/j.ijdst.20230902.11>
- Azmy, A., & Malanov, F. (2021). Optimization of Technology Mastery as Part of Increasing Employee Performance in the E-Commerce Industry. *International Journal of Management, Accounting & Economics*, 8(10), 782–794. <http://10.0.20.161/zenodo.5977629%0A>
- Cahyono, R., Kuswandi, Sanggarwati, D. A., & Sophan, T. D. F. (2022). Effect of Hard Skill, Workload and Technology on Job Satisfaction and Work Productivity. *The International Journal of Bussiness & Management*, 10(12), 31–38. <https://doi.org/10.24940/theijbm/2022/v10/i12/BM2212-020>
- Carstens, K. J., Mallon, J. M., Bataineh, M., & Al-Bataineh, A. (2021). Effects of Technology on Student Learning. *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 20(1), 105–113. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1290791.pdf>
- Depita, T. (2024). Pemanfaatan Teknologi Dalam Pembelajaran Aktif (Active Learning) Untuk Meningkatkan Interaksi dan Keterlibatan Siswa. *TARQIYATUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam Dan Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 55–64. <https://doi.org/10.36769/tarqiyatuna.v3i1.516>
- Djibran, A. K. S., Subiyanto, P., Wakhudin, W., & Rahayu, N. S. (2024). Transforming Education in The Digital Age: How Technology Affects Teaching and Learning Methods. *Journal of Pedagogi: Jurnal Pendidikan*, 1(3), 141–155. <https://doi.org/10.62872/ksq9jc13>
- Dominado, N. L. (2020). Teachers Performance, Technology, and 21st Century Skills: A Basis for a Faculty Development Program. *International Journal of Innovation, Creativity and Change. Www.Ijicc.Net*, 13(1), 1364–1375. [www.ijicc.net](http://www.ijicc.net)
- Fathahillah, Syahrul, Mappalotteng, A. M., Dirawan, G. D., Lestari, A., & Saharuna. (2023). Pelatihan

- Pemanfaatan Teknologi Dalam Pembelajaran. *TEKNOVOKASI: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 143–150. <https://doi.org/10.59562/teknovokasi.v1i2.164>
- Febrinita, F., & Puspitasari, W. D. (2022). Pemanfaatan Teknologi Sebagai Sumber Informasi dalam Pendampingan Belajar Anak. *Archive: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 61–74. <https://doi.org/10.55506/arch.v2i1.48>
- Fransisca, M., Yunus, Y., & Saputri, R. P. (2021). Tingkat Kepuasan Peserta Workshop Media Pembelajaran Berbasis Android. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1), 180–187. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v5i1.4854>
- Ghavifekr, S., & Rosdy, W. A. W. (2015). Teaching and Learning with Technology: Effectiveness of ICT Integration in Schools. *International Journal of Research in Education and Science*, 1(2), 175–191. <https://doi.org/10.21890/ijres.23596>
- Gusho, L., Mucaj, A., Petro, M., & Vampa, M. (2023). The Use of Educational Technology to Improve the Quality of Learning and Teaching: A Systematic Research Review and New Perspectives. *IJET: International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 18(15), 109–119. <https://doi.org/doi.org/10.3991/ijet.v18i15.39641>
- Hsu, L., & Chen, Y.-J. (2018). Teachers' Knowledge and Competence in the Digital Age: Descriptive Research within the TPACK Framework. *International Journal of Information and Education Technology*, 8(6), 455–458. <https://doi.org/10.18178/ijiet.2018.8.6.1081>
- Irviana, I. (2020). Understanding the Learning Models Design for Indonesian Teacher. *IJAE: International Journal of Asian Education*, 01(2), 95–106. <https://doi.org/doi.org/1046966/ijae.v1i2.40>
- Jihan, Iswantara, N., Murniarti, E., Nindiasari, H., & Arini, I. (2023). Reviewing the Effectiveness of Educational Technologies in Enhancing Student Learning Outcomes. *International Journal Publishing INFLUENCE: International Journal of Science Review*, 5(1), 223–232. <https://influence-journal.net/index.php/influence/index223>
- Kusumaningrum, S. R., Widiati, U., Anwar, K., & Farisia, H. (2022). Integrating the Technology in Teaching and Learning Process Through Digital Media Creation as A Way to Improve Indonesian EYL Teachers' Competence. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 7(5), 197–204. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v7i5.15268>
- Legi, H., Damanik, D., & Giban, Y. (2023). Transforming Education Through Technological Innovation In The Face Of The Era Of Society 5.0. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(2), 102–108. <https://doi.org/10.55904/educenter.v2i2.822>
- Liu, Z. Y., Vobolevich, A., & Oparin, A. (2023). The Influence of AI ChatGPT on Improving Teachers' Creative Thinking. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 22(12), 124–139. <https://doi.org/10.26803/ijlter.22.12.7>
- Patty, J., & Lekatompessy, J. (2024). Pelatihan Penggunaan Teknologi Artificial Intelligence (AI) Dalam Pembelajaran Bagi Para Guru SD Negeri Tiakur. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: Pemberdayaan, Inovasi Dan Perubahan*, 4(3), 18–24. <https://doi.org/10.59818/jpm.v4i3.726>
- Surani, D., Septiyani, R. D., Saptala, O., & Syifaturahamah, A. N. (2024). Sosialisasi Teknologi dalam Pembelajaran Bahasa untuk Meningkatkan Literasi Media Pembelajaran Digital Guru SD. *JABB: Jurnal Abdimas Bina Bangsa*, 5(1), 334–338. <https://doi.org/19.46306/jabb.v5i1.802>
- Susanto, T. T. D., Maryati, S., Mela, A. G. K., Zebua, J. O., & Karomah, F. (2024). Peningkatan Mutu Pendidikan Melalui Pembelajaran Berbasis Teknologi. *PERPEKTIF Ilmu Pendidikan*, 38(1), 37–46. <https://doi.org/doi.org/10.21009/PIP/381.4>
- Utaminingsih, S., Fajrie, N., Bamiro, N. B., & Azman, M. N. A. (2023). Teachers and Students Perception of Technology and Sustainable Adoption Framework in the Pedagogical Process: A Systematic Review. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 22(12), 162–186. <https://doi.org/10.26803/ijlter.22.12.9>