

PENERAPAN ICT (*INFORMATION COMMUNICATION TECHNOLOGY*) SEBAGAI PENUNJANG PEMBELAJARAN DI SMP NEGERI 31 KOTA TANGERANG

Agustinus Sirumapea¹, Septiyani², Tuti Krisnawati³, Yasin⁴

^{1,2,3,4} Institut Teknologi dan Bisnis Bina Sarana Global, Tangerang, Indonesia, 15141

E-mail: ¹agustinussirumapea@global.ac.id

ARTICLE HISTORY

Received : 18 Januari 2023

Revised : 14 Februari 2023

Accepted : 20 Februari 2023

KEYWORDS

ICT

Teknologi Informasi

Pembelajaran

Pengabdian Masyarakat



ABSTRACT

Information and Communication Technologies atau ICT adalah suatu payung besar terminologi yang di dalamnya mencakup semua peralatan teknis agar bisa memproses dan juga menyampaikan berbagai informasi penting. Pada dunia pendidikan ICT (*Information Communication Technology*) sangat diperlukan karena dapat membantu guru dalam menerangkan sistem atau pembelajaran yang akan diterangkan kepada muridnya dan juga dapat meningkatkan interaksi kepada murid sehingga murid akan lebih aktif. Tujuannya adalah agar proses belajar mengajar semakin menarik, mudah, dan menyenangkan sehingga siswa – siswi akan semakin bersemangat mengikuti pelajaran yang disampaikan di kelas. Dari kegiatan ini, kami mendapatkan hasil siswa SMPN 31 Kota Tangerang dapat memahami materi dan rata-rata siswa mendapat peningkatan dalam mengetik cepat menggunakan 10 jari dengan nilai rata-rata 15 kata dalam 1 menit.

1. Pendahuluan

Information and communication technologies atau ICT adalah suatu payung besar terminologi yang di dalamnya mencakup semua peralatan teknis agar bisa memproses dan juga menyampaikan berbagai informasi penting. ICT memiliki dua aspek penting, yakni teknologi informasi dan juga teknologi komunikasi, teknologi informasi dalam hal ini mencakup berbagai hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi, serta pengelolaan informasi yang ada. Tujuannya adalah agar proses belajar mengajar semakin menarik, mudah, dan menyenangkan sehingga siswa – siswi akan semakin bersemangat mengikuti pelajaran yang disampaikan di kelas

Pada dunia pendidikan ICT (*Information Communication Technology*) sangat diperlukan karena dapat membantu guru dalam menerangkan sistem atau pembelajaran yang akan diterangkan kepada muridnya dan juga dapat meningkatkan interaksi kepada murid sehingga murid akan lebih aktif.

Oleh karena itu kami ingin menyampaikan kepada siswa – siswi SMP Negeri 31 Tangerang tentang apa saja manfaat ICT dan apa yang bisa mereka terapkan tentang ICT pada dunia pendidikan. Latar belakang inilah yang membuat penulis tertarik mengangkat judul “Penerapan ICT (*Information Communication*

Technology) Sebagai Penunjang Pembelajaran di SMP Negeri 31 Tangerang”.

Rumusan masalah pada kegiatan ini adalah sebagai berikut:

1. Sudah seberapa jauh SMP Negeri 31 Tangerang mengenal ICT (*Information Communication Technology*) sebelum PKM diadakan?
2. Hambatan – hambatan apa saja yang dihadapi selama proses pembelajaran tentang ICT (*Information Communication Technology*) di SMP Negeri 31 Tangerang?
3. Apakah siswa – siswi SMP Negeri 31 Tangerang sudah mengerti tentang ICT (*Information Communication Technology*)

Adapun tujuan dari kegiatan ini adalah sebagai berikut:

1. Mengenalkan Teknologi Informasi dan Komunikasi kepada siswa – siswi SMP Negeri 31 Tangerang.
2. Memberi pemahaman tentang ICT (*Information Communication Technology*) dalam dunia pendidikan kepada siswa – siswi SMP Negeri 31 Tangerang.
3. Siswa – Siswi dapat memahami tentang Teknologi Informasi dan Komunikasi.

Sasaran kegiatan pengabdian kepada masyarakat adalah siswa – siswi SMP Negeri 31 Kota Tangerang dapat memberikan manfaat dan sumbangan pemikiran serta pengetahuan tentang apa itu ICT (Information Communication Technology), serta dampak positif dan negatifnya ICT di era sekarang.

2. Landasan Teori

1. Pengertian Teknologi Informasi dan Komunikasi

TIK atau ICT mencakup dua aspek yaitu teknologi informasi dan teknologi komunikasi. Teknologi informasi yaitu segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu dan juga pengelolaan informasi. Sedangkan teknologi komunikasi yaitu segala hal yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses serta mentransfer data dari perangkat satu ke perangkat yang lainnya.

Menurut Surjono (2013), ICT dapat diterapkan pada semua tahapan aktivitas belajar mengajar mulai dari pembuatan rencana pembelajaran, persiapan materi, penyajian materi, pelaksanaan pembelajaran hingga evaluasi. Lebih lanjut, implikasi pemanfaatan ICT dalam pembelajaran adalah dapat menciptakan pembelajaran yang aktif, kolaboratif, kreatif, integratif dan evaluative (Wardani, 2020).

Dalam menerapkan konsep dan prinsip ICT dalam pendidikan dan pembelajaran, ada beberapa masalah, isu, atau pun tantangan yang perlu diperhatikan agar ICT benar-benar dapat membantu meningkatkan mutu pembelajaran secara optimal. Permasalahan dan tantangan dimaksud secara garis besar pada tataran makro meliputi perbedaan kondisi wilayah atau daerah, dan pada tataran khusus berkenaan dengan praktek atau pelaksanaan pendidikan di lembaga pendidikan.

Ketiadaan sarana dan prasarana penunjang ICT juga merupakan faktor penting penyebab bervariasinya lembaga pendidikan dalam memanfaatkan ICT. Beberapa guru tidak terlalu sering menggunakan ICT dalam pembelajaran, karena dianggap tidak terlalu penting. Sebaliknya beberapa guru telah banyak yang dapat memanfaatkan kemajuan ICT untuk pendidikan seperti penggunaan media berbasis powerpoint, internet, komputer multimedia, VCD, DVD, dan sebagainya.

2. Pengenalan Antar Muka Pengguna

Microsoft Office adalah perangkat lunak paket aplikasi Dalam penggunaan secara umum dalam pengertian sebuah antarmuka, penghubung, atau bahasa inggrisnya interface adalah sebuah titik pusat ataupun bisa di artikan wilayah tertentu atau permukaan dimana dua sistem yang berbeda bertemu di sini dianalogikan

software dan hardware menghubungkan dua atau lebih benda pada suatu titik atau batasan yang terbagi, atau untuk menyiapkan kedua benda untuk tujuan tersebut. Antarmuka pengguna adalah fungsi dan atribut sensor dari suatu sistem (aplikasi, perangkat lunak, kendaraan, dll) yang berhubungan dengan pengoperasiannya oleh pengguna. (Kunci, 2019)

Menurut (Darmawan R, 2013) user interfaces merupakan serangkaian tampilan grafis yang dapat dipahami oleh pengguna komputer dan diprogram sedemikian rupa sehingga dapat terbaca oleh sistem operasi komputer dan beroperasi sebagai mestinya. Proses perancangan user interface dibuat dengan pembuatan model terlebih dahulu, kemudian digambarkan. Hasilnya adalah sebuah prototype design yang kemudian akan dievaluasi untuk di uji kualitasnya. Dalam perancangan user interface, harus memperhatikan user dan konsep pengerjaannya, baik itu pemahaman tentang karakteristik dan perilaku dari user yang umum serta populasi dari user. (Hoffman et al., 2015)

3. Pengertian Command Line Interface

CLI adalah tipe antarmuka pengguna dengan sistem operasi melalui text- terminal. Pengguna menjalankan perintah dan program sistem operasi tersebut dengan cara mengetikkan baris-baris tertentu. Meskipun konsepnya sama, setiap sistem operasi memiliki nama atau istilah yang berbeda untuk CLI-nya. UNIX memeberi nama CLI-nya sebagai bash, ash, ksh, dan lain sebagainya. Microsoft Disk Oprating System (MS-DOS) memberi nama command.com atau Command Prompt. Sedangkan pada Windows Vista, Microsoft menamakannya PowerShell. Pengguna Linux mengenal CLI pada LINUX sebagai terminal, sedangkan pada Apple namanya adalah commandshell (Kunci, 2019).

4. Pengertian Graphical User Interface

Menurut Wahana (2010:102). Graphical User Interface (GUI) adalah sebuah metode interaksi manusia dan komputer, dimana komputer menyediakan tampilan grafis yang mudah dimengerti oleh manusia (user) dalam mengoprasikan suatu aplikasi. Dari pengertian diatas berarti GUI berfungsi untuk memudahkan penggunaan suatu program karena lebih mudah untuk dipahami. Visual studio 2012 merupakan program yang digunakan untuk membuat aplikasi berupa Graphical User Interface (GUI) untuk memprogram suatu robot atau sebagai indicator dari sensor yang dibaca oleh komputer. GUI juga dapat digunakan sebagai pengendali suatu robot ataupun akuator yang dapat digunakan secara otomatis melalui algoritma pemrograman visual studio 2012. Bahasa yang digunakan dalam pembuatan aplikasi dengan visual studio 2012 terdapat beberapa jenis, antara lain

Bahasa C# yang berupa bahasa yang bermula dari bahasa C (Triatmaja, n.d.).

5. Pengertian Direct Manipulation

Direct Manipulation adalah penyajian langsung dari suatu aktifitas dalam sebuah sistem kepada user, sehingga aktifitas akan langsung dikerjakan oleh komputer ketika mendapatkan instruksi langsung dari user.

Direct manipulation merupakan gaya interaksi manusia-komputer yang melibatkan representasi terus menerus dari objek yang menarik dan benarnya tingkah laku yang dibuat yang cepat, reversibel, dan tingkah laku yang dibuat tambahan, serta umpan belakang dari pengguna. Beda dengan gaya interaksi lain, misalnya bahasa perintah, tujuan manipulasi langsung adalah memungkinkan pengguna untuk memanipulasi objek yang disajikan untuk mereka dengan memakai tingkah laku yang dibuat yang berdasarkan lebih menyerupai tingkah laku yang dibuat dunia nyata. Contoh dari manipulasi langsung adalah mengubah ukuran bangun grafis seperti persegi panjang dengan menyeret sudut atau tepi persegi dengan mouse. (Wardani, 2020)

6. Pengertian Menu Selection

Menu selection memberikan beberapa pilihan kepada user berbentuk daftar menu yang isinya adalah perintah kepada komputer sesuai dengan menu yang terdaftar, namun perintah yang dijalankan harus sesuai dengan nama pilihan menu.

7. Pengertian Folder dan File

Folder adalah tempat untuk menyimpan ataupun menampung file-file, baik itu file system maupun file data atau dokumen. Icon folder sendiri di komputer umumnya berbentuk kecil seperti amplop berwarna coklat. Folder dapat kita buat pada desktop komputer maupun pada drive-drive dalam komputer sesuai dengan kebutuhan.

Menurut Hendrayudi (2018). File adalah data-data yang tersimpan dalam media yang mempunyai informasi besar file, tanggal dan penyimpanan file, nama file, ciri file (ciri aplikasi yang memuat) dan atribut file.

Menurut Rachmad Hakim S File merupakan dokumen yang mengandung informasi tertentu dan dapat di buka dengan program.

Menurut Mcleod (PEARSON) File adalah koneksi record yang saling berhubungan seperti 1 file dari sebuah record yang berisi file kode-kode.

Menurut Edi S. Mulyati File merupakan urutan data yang di gunakan untuk melakukan encode informasi digital untuk urusan penyimpanan dan pertukaran data (Wardani,2020).

8. Pengertian Search Engine

Search Engine (mesin pencari) adalah salah satu program komputer yang dirancang untuk menemukan atau mencari file-file yang disimpan dalam komputer. Mesin pencari memungkinkan kita untuk menemukan file sesuai dengan kriteria yang spesifik yang mengandung kata kunci (keyword) yang diinginkan.

Web Search Engine (mesin pencari web) merupakan mesin pencari yang dirancang untuk mencari informasi di WWW (World Wide Web) dan server FTP (File Transfer Protocol). Hasil pencarian pada mesin pencari web biasanya disajikan dalam bentuk daftar dan biasanya disebut SERP (Search Engine Result Page). Informasi yang didapat dari mesin pencarian tersebut bisa berupa halaman web, gambar, dan jenis informasi lain. (Artanto & Nurdiansyah, 2017)

9. Surel

Surat elektronik atau e-mail atau email adalah layanan Internet yang memungkinkan orang yang memiliki alamat e-mail untuk mengirim dan menerima surat elektronik. Pesan e-mail sebagian besar dikirim melalui teks, terkadang dengan gaya HTML. Secara singkatnya pesan e-mail didefinisikan sebagai transmisi pesan melalui jaringan komunikasi. Biasanya pesan yang dimasukan dari keyboard atau file elektronik tersimpan di inbox. Kebanyakan mainframe, mini komputer, maupun jaringan komputer memiliki sistem email.

Format umum alamat email adalah domain diikuti @ dan sebagai contoh spesifiknya adalah nama pendaftar @gmail.com. Alamat terdiri dari dua bagian. Bagian sebelum simbol @ mengidentifikasi nama kotak pesan. Ini sering menjadi nama pengguna penerima, misalnya daftar. Email elektronik, atau email, metode atau cara kerjanya untuk menukar pesan digital antae orang yang menggunakan perangkat digital seperti komputer dan hp. Alamat email dan email ID hampir sama. ID singkatan dari nama domain tergenerasi yang disebut IDN.

Sedangkan cara kerja email secara sederhana nya seperti ini; Pengirim menyusun pesan menggunakan klien email di komputer mereka. Saat pengguna mengirim pesan, teks email dan lampiran diupload ke server SMTP (Simple Mail Transfer Protocol) sebagai surat keluar. Dari metode kerja email tersebut dapat memiliki manfaat utama sebagai alat komunikasi,

mendaftar akun Facebook, Instagram, Twitter, serta kebutuhan mendaftar akun-akun lainnya.

10. Aplikasi Perkantoran

Aplikasi perkantoran merupakan perangkat lunak atau software khusus yang digunakan dalam pekerjaan kantor. Aplikasi perkantoran umumnya terdiri dari aplikasi-aplikasi seperti pengolah kata dan lembar kerja. Dalam dunia kerja, aplikasi perkantoran memang dibutuhkan oleh para pekerja untuk memudahkan pekerjaan dan mengelola data sehingga setiap pekerja dituntut untuk wajib mampu mengoperasikan berbagai aplikasi kantor. Aplikasi perkantoran biasanya terdiri dari aplikasi presentasi, basis dan analisis data, desain grafis, komunikasi (chatting) hingga aplikasi untuk melakukan absensi. (Kunci, 2019)

3. Metode Pelaksanaan

3.1 Kerangka Pemecahan Masalah

Solusi permasalahan yang diberikan beserta indikator keberhasilan pada kegiatan pengabdian masyarakat ini disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kerangka Pemecahan Masalah

No.	Permasalahan	Metode yang Digunakan
1	Masih kurangnya pengetahuan dan pengetahuan tentang Information Communication dan Technology (TIK).	Sosialisasi
2	Kurangnya pengetahuan mengenai tata cara penggunaan Perangkat Keras (hardware) pada Laptop berdasarkan fungsinya.	Demonstrasi, dalam metode ini pemateri akan mempraktekan langkah penggunaan perangkat keras (hardware) pada laptop berdasarkan fungsinya.
3	Kurangnya pengetahuan dalam mengoperasikan Software seperti Ms Word, Ms Excel, dan Ms. Power point	Demonstrasi, dalam metode ini pemateri akan mempraktikkan langkahlangkah awal dan penggunaan pada Ms Word, Ms. Excel, dan Ms. Powerpoint.
4	Masih kurangnya pengetahuan dan pengetahuan tentang Information Communication dan Technology (TIK)	Sosialisasi
5	Kurangnya pengetahuan mengenai tata cara penggunaan Perangkat Keras (<i>hardware</i>) pada Laptop berdasarkan fungsinya.	Demonstrasi, dalam metode ini pemateri akan mempraktekan langkah penggunaan perangkat keras (<i>hardware</i>) pada laptop berdasarkan fungsinya.

3.2 Realisasi Pemecahan Masalah

Untuk dapat meningkatkan pengetahuan tentang ICT maka dilakukan dengan tahapan sebagai berikut :

1. Tahapan Pengenalan.

Pada tahapan ini dilakukan proses pengenalan materi mengenai pentingnya ICT (Information Communication Technology) dalam dunia pendidikan.

2. Tahapan Pembelajaran.

Pada tahapan ini dilakukan pembelajaran yang diawali dengan melakukan pengenalan tentang ICT (Information Communication Technology).

3. Tahapan Praktek

Pada tahapan ini dilakukan praktek seperti mengetik, membuat g- mail, excel, word dan power point.

Untuk merealisasikan pemecahan masalah, maka dilakukan kegiatan pengabdian masyarakat di SMP Negeri 31 Kota Tangerang, dengan melakukan sebagai berikut :

1. Melakukan pendekatan kepada guru TIK dan kurikulum untuk mengetahui tentang pembelajaran TIK/ICT di SMP Negeri 31 Kota Tangerang.
2. Membuat waktu pelaksanaan kegiatan.
3. Mempersiapkan materi yang akan disampaikan dalam kegiatan pengabdian masyarakat dan membuat kelompok.
4. Melakukan presentasi di depan siswa-siswi dan menyampaikan materi tentang pentingnya pembelajaran ICT (Information Communication Technology) didalam kelas.
5. Melaksanakan praktek kepada siswa-siswi bagaimana cara mengetik dengan cepat, membuat g-mail, membuat tugas di Microsoft Word, menghitung menggunakan rumus pada Microsoft Exel, dan membuat presentasi yang menarik dengan Microsoft Powe Point.

3.3 Sasaran Kegiatan

Sasaran Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini adalah Siswa-siswi tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) di Sekolah.

3.4 Metode Kegiatan

Karna ketersediaan waktu yang ada metode pembelajaran dengan penyampaian teori dan praktek. Metode yang digunakan adalah:

1. Pertemuan pertama melakukan presentasi mengenai ICT (Information Communication Technology)

2. Pertemuan kedua melanjutkan presentasi pertemuan pertama yaitu permateri mengenai ICT (Information Communication Technology).
3. Pertemuan ketiga presentasi mengenai materi software dan hardware.
4. Pertemuan ke-empat melanjutkan presentasi dari pertemuan ketiga yaitu materi mengenai software dan hardware.
5. Pertemuan kelima praktek mengetik cepat dengan siswa-siswi maju kedepan satu persatu untuk melakukan praktek dengan menggunakan laptop yang kami bawa, karena kurangnya fasilitas komputer di SMP Negeri 31 Kota Tangerang.
6. Pertemuan ke-enam praktek membuat g-mail dengan meminta siswa-siswi untuk maju kedepan satu persatu untuk melakukan praktek dengan menggunakan laptop yang kami bawa, karena kurangnya fasilitas komputer di SMP Negeri 31 Kota Tangerang.
7. Pertemuan ketujuh siswa-siswi praktek membuat tugas membuat makalah di Microsoft Word lalu dikirim menggunakan e-mail mereka masing-masing yang sudah mereka buat.
8. Pertemuan kedelapan praktek menghitung dengan menggunakan Microsoft Excel dengan meminta siswa-siswi untuk maju kedepan satu persatu untuk melakukan praktek dengan menggunakan laptop yang kami bawa, karena kurangnya fasilitas komputer di SMP Negeri 31 Kota Tangerang.
9. Pertemuan kesembilan praktek membuat presentasi dengan menggunakan Microsoft Power Point dengan menambahkan animasi didalamnya.

4. Hasil dan Pembahasan

4.1 Hasil Kegiatan

Kami melanjutkan materi pembelajaran yang sudah di berikan oleh guru TIK di SMP Negeri 31 Kota Tangerang, serta menambahkan beberapa materi mengenai ICT pada dunia pendidikan. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat telah melalui proses observasi kebutuhan dan di sesuaikan dengan kemampuan mahasiswa dalam melaksanakannya. Adapun kegiatan yang telah kami laksanakan adalah sebagai berikut :

1. Pertemuan di minggu pertama, di kelas 7A – 7F kita melakukan perkenalan diri dan mengulas materi yang telah siswa-siswi pelajari sebelumnya.



Gambar 1. Pengenalan Materi ICT Kepada Siswa-Siswi



Gambar 2. Pengenalan Materi ICT Kepada Siswa-Siswi

2. Pertemuan di minggu kedua, di kelas 7A dan 7F Kami melakukan pembahasan mengenai Teknologi informasi dan komunikasi, serta membahas materi :
 - a. Pengenalan Antarmuka Pengguna :
 - Desain user interface membantu meningkatkan traffic website.
 - Membantu memudahkan pengguna aplikasi.
 - Mendukung terbentuknya user experience (UX) yang tepat dan optimal.
 - b. Membahas Manfaat user interface :
 - Memudahkan dalam proses interaksi dengan pengguna (user).
 - Meningkatkan branding sebuah perusahaan.
 - Meningkatkan keuntungan dalam bisnis yang dijalankan.
 - c. Membahas tentang Desain Interface:
 - d. Membahas Tipe-Tipe user interface

- Contohnya membahas tentang CLI, GUI, Direct Manipulation, Menu Selection, Form fill-in (pengisian form)
- e. Dan mempelajari cara membuat Interface
- Membahas pemodelan interface
 - Memilih interface elements
 - Dan merancang interface



Gambar 3. Pengenalan Materi ICT Kepada Siswa-Siswi



Gambar 4. Pengenalan Materi ICT Kepada Siswa-Siswi

3. Pertemuan di minggu ketiga, di kelas 7A-7F kami melakukan pembahasan mengenai Folder dan File. Pembahasan tersebut membahas tentang
- Menjelaskan pengertian folder dan file pada siswa-siswi
 - Membahas ekstensi file dan informasi jenis file secara umum, contohnya : File gambar, Ekstensi file audio, File video, File dokumen, File program dan aplikasi, File pembungkus dokumen/arsip.
 - Menjelaskan tentang Pengelolaan Folder
 - Mempelajari cara membuat folder, cara membuka folder, cara mengubah nama folder, cara menghapus folder, dan cara mengubah tampilan folder.
 - Menjelaskan pengelolaan file dengan sistem operasi Microsoft windows dan menjelaskan

beberapa jenis file yang digunakan dalam lingkungan windows OS, contohnya :

- FAT16 (file allocation table)

FAT16 bertujuan untuk mengatur file di floppy drive dan mengalami beberapa kali perubahan, sehingga mampu digunakan untuk mengatur file di hard disk.
 - FAT32 (file allocation table)

Pengembangan lanjutan dari FAT16, yaitu FAT32 mampu mengalami hingga 323 unit alokasi (4.294.967.296 buah), tetapi dalam implementasinya, jumlah unit alokasi yang dapat diamati oleh FAT32 hanya mencapai 228 buah (268.435.456 buah).
 - NTFS (new technology file system)

NTFS menggunakan basis data BTree dan Full Indexing dengan tujuan meminimalisir fragmentation.
- Menjelaskan tentang peramban dan search engine dan menjelaskan perbedaan Web browser dan Search Engine pada siswa-siswi
 - Menjelaskan tentang surel, mekanisme surel dan cara membuat surel e- mail
 - Memperkenalkan Aplikasi Perkantoran dan Integrasi Antar aplikasi office.
 - Open Office

Open office adalah sebuah paket aplikasi perkantoran berkode sumber terbuka (open source) yang dapat diperoleh secara gratis. paket yang ada di dalamnya terdiri atas word processor sebagai komponen pengolah kata, spreadsheet sebagai komponen lembar kerja, presentasi sebagai komponen presentasi, dan gudang kata (database (Prasetyo, 2022:71)
 - WPS Office

WPS office merupakan jenis office suite untuk linux, Windows dan Android yang berfungsi sama dengan Microsoft Office, akan tetapi dengan ukuran program yang lebih kecil, tanpa lisensi dan tampilan yang lebih friendly (Prasetyo, 2022:71).
 - Corel WordPerfect Office

Corel WordPerfect Office menawarkan paket software yang kuat dan fitur seperti layaknya Microsoft office, diantaranya untuk membuat dokumen, presentasi, spreadsheet, dan lain- lain (Prasetyo, 2022:72).

- g. Membahas Pembagian Office dan beberapa jenis-jenis aplikasi office.

- **Pengelola Kata**

Membuat makalah di Microsoft Word dengan meminta siswa–siswi maju satu persatu, untuk mempraktekan cara membuat makalah di Microsoft Word.

- **Pengelola Angka**

Menjelaskan cara menghitung menggunakan Microsoft Excel dengan meminta siswa – siswi maju satu persatu, untuk mempraktekan cara perhitungan di Microsoft Excel.

- **Pengelola Presentasi**

Menjelaskan bagaimana membuat presentasi yang menarik dan unik.



Gambar 5. Latihan Mengetik Cepat



Gambar 6. Pengenalan Materi ICT Kepada Siswa Siswi

4.2 Pembahasan

1. Faktor Pendukung

Beberapa faktor pendukung selama kami melaksanakan program Pengabdian Kepada Masyarakat yaitu :

- Kelompok kami mendapatkan respon yang sangat baik dari sekolah SMPN 31 Kota Tangerang dan sangat mendukung program pengabdian kepada Masyarakat kami.
- Antusiasme dari SMPN 31 Kota Tangerang terhadap program yang akan kami sampaikan dengan tema “ Penerapan ICT Sebagai Penunjang Pembelajaran Di Tingkat SMPN 31 Kota Tangerang “.

2. Faktor Penghambat

Beberapa faktor penghambat selama kami melaksanakan program Pengabdian Kepada Masyarakat yaitu :

- Minimnya aliran listrik di SMP Negeri 31 Kota Tangerang.
- Minimnya proyektor yang disediakan oleh pihak sekolah.
- Terbatas dalam menggunakan LAB sehingga lebih banyak menerangkan materi dibandingkan praktek.

5. Kesimpulan

Kesimpulan yang kami dapat dalam Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini adalah sebagai berikut:

- Pengabdian Kegiatan Kepada Masyarakat pada tahun 2022 kelompok kami di SMPN 31 Kota Tangerang mendapat sambutan, perhatian yang cukup baik dari pihak sekolah.
- Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian kepada masyarakat kelompok kami berlangsung dengan baik. Program – program yang di laksanakan berjalan dengan baik walaupun ada beberapa kendala yang dihadapi.
- Pengabdian kepada masyarakat yang kami lakukan di SMP Negeri 31 Kota dengan tujuan membawa dampak positif, karena dari kegiatan – kegiatan yang kami lakukan dapat membantu anak – anak dalam pembelajaran TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi).
- Dengan merapkan ICT (Information Communication Technology) sebagai penunjang pembelajaran di SMP Negeri 31 Kota Tangerang meningkatkan kemampuan siswa – siswi dalam mengetik cepat menggunakan 10 jari di Microsoft Word dengan nilai rata – rata 15 kata dalam satu menit.
- Mengajarkan siswa – siswi cara membuat e-mail yang benar, dan cara mengirim tugas lewat g-mail.

Referensi

Aminuddin. (2021). *Ensiklopedia Mini: Teknologi Informasi*. Angkasa.

Artanto, H., & Nurdiyansyah, F. (2017). Penerapan SEO (Search Engine Optimization) Untuk Meningkatkan Penjualan Produk. *JOINTECS (Journal of Information Technology and Computer Science)*, 2(1). <https://doi.org/10.31328/jointecs.v2i1.409>

Erwinsyah, A. (2016). *MODEL PENERAPAN ICT UNTUK PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN*. 4, 6.

Hoffman, D. D., Singh, M., & Prakash, C. (2015). The Interface Theory of Perception. *Psychonomic Bulletin & Review*, 22(6), 1480–1506. <https://doi.org/10.3758/s13423-015-0890-8>

Kunci, K. (2019). 1. PENDAHULUAN 1.1. Latar Belakang. 5, 4.

Triatmaja, A. K. (n.d.). NIM.12518241043 PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK MEKATRONIKA FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA. 161.

Wardani, M. A. P. (2020). PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN BERBASIS ICT TERHADAP PENCAPAIAN HASIL BELAJAR SISTEM KOMPUTER SISWA. 7(2), 8.

Prasetyo, S. A. (2022). *Informatika* (Pertama, p. 120).