

Internet Sehat dan Pembelajaran *Hybrid Learning* di saat Pandemi

Sofyan Mufti Prasetyo^{1*}, Indra Cahya Firdaus¹, Agung Wijoyo¹

¹Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Pamulang

e-mail : ¹dosen01809@unpam.ac.id, ²dosen01376@unpam.ac.id, ³dosen01671@unpam.ac.id

(*: Corresponden Author)

Abstrak -Teknologi Informasi berkembang cepat terutama dibidang social dan keorganisasian. Hal ini dapat dilihat dari penggunaan internet baik oleh masyarakat dalam rangka menggali ilmu pengetahuan yang lebih luas. Dampak dari hal tersebut adalah guru bukan lagi menjadi satusatunya sumber ilmu pembelajaran. Peran Teknologi Informasi dalam dunia masyarakat salah satunya adalah menghasilkan berbagai jenis media pembelajaran, yaitu media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran ini berisi materi pembelajaran yang dilengkapi dengan berbagai konten yang membantu dalam menyampaikan isi pembelajaran. Konten-konten tersebut berupa gambar, ilustrasi, suara, video, atau animasi interaktif. Beberapa penelitian yang sudah dilakukan menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Teknologi Informasi dapat dijadikan rujukan utama dalam proses pembelajaran karena lebih fleksibel, efektif, dan efisien. Informasi ini harus dapat ditafsirkan dengan baik oleh masyarakat agar tidak terjadi kesalahan penyampaian informasi kepada masyarakat. Dengan memanfaatkan Teknologi Informasi, simbol-simbol komunikasi ini dapat dibuat dalam bentuk gambar, ilustrasi, atau animasi. Simbol-simbol yang dibuat dikemas dalam sebuah media pembelajaran interaktif. Dengan adanya media pembelajaran interaktif maka kesalahan konsep dalam pembelajaran dapat diminimalisir. Berdasarkan tuntutan kurikulum 2013, proses pembelajaran harus menggunakan pendekatan saintifik, sehingga media pembelajaran interaktif yang dikembangkan juga harus memuat pendekatan tersebut. Pendekatan saintifik yang dimaksud adalah memuat langkah-langkah mengamati, menanya, mengasosiasi, mencoba, dan mengkomunikasikan. Pendekatan saintifik diterapkan untuk menjaga nilai- nilai ilmiah pada diri masyarakat agar sikap ilmiahnya terus berkembang.

Kata kunci : Media Pembelajaran, Microsoft Office, Teknologi, Komunikasi, Pelatihan

Abstract -Information technology is growing rapidly, especially in the social and organizational fields. This can be seen from the good use of the internet by the community in order to explore broader knowledge. The impact of this is that the teacher is no longer the only source of learning knowledge. One of the roles of Information Technology in society is to produce various types of learning media, namely interactive learning media. This learning media contains learning materials that are equipped with various content that helps in conveying learning content. The content is in the form of images, illustrations, sounds, videos, or interactive animations. Several studies that have been conducted show that interactive learning media based on Information Technology can be used as the main reference in the learning process because it is more flexible, effective, and efficient. This information must be interpreted properly by the public so that there is no misinformation in the delivery of information to the public. By utilizing Information Technology, these communication symbols can be made in the form of images, illustrations, or animations. The symbols created are packaged in an interactive learning media. With interactive learning media, conceptual errors in learning can be minimized. Based on the demands of the 2013 curriculum, the learning process must use a scientific approach, so the interactive learning media developed must also contain that approach. The scientific approach in question is containing the steps of observing, asking, associating, trying, and communicating. The scientific approach is applied to maintain scientific values in the community so that their scientific attitude continues to develop.

Keywords: Learning Media, Microsoft Office, Technology, Communication, Training

1. PENDAHULUAN

Teknologi Informasi berkembang cepat terutama dibidang social dan keorganisasian. Hal ini dapat dilihat dari penggunaan internet baik oleh masyarakat dalam rangka menggali ilmu pengetahuan yang lebih luas. Dampak dari hal tersebut adalah guru bukan lagi menjadi satusatunya sumber ilmu pembelajaran. Peran Teknologi Informasi dalam dunia masyarakat salah satunya adalah menghasilkan berbagai jenis media pembelajaran, yaitu media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran ini berisi materi pembelajaran yang dilengkapi dengan berbagai konten yang membantu dalam menyampaikan isi pembelajaran. Konten-konten tersebut berupa gambar, ilustrasi,

suara, video, atau animasi interaktif. Beberapa penelitian yang sudah dilakukan menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Teknologi Informasi dapat dijadikan rujukan utama dalam proses pembelajaran karena lebih fleksibel, efektif, dan efisien. Informasi ini harus dapat ditafsirkan dengan baik oleh masyarakat agar tidak terjadi kesalahan penyampaian informasi kepada masyarakat. Dengan memanfaatkan Teknologi Informasi, simbol-simbol komunikasi ini dapat dibuat dalam bentuk gambar, ilustrasi, atau animasi. Simbol-simbol yang dibuat dikemas dalam sebuah media pembelajaran interaktif. Dengan adanya media pembelajaran interaktif maka kesalahan konsep dalam pembelajaran dapat diminimalisir. Berdasarkan tuntutan kurikulum 2013, proses pembelajaran harus menggunakan pendekatan saintifik, sehingga media pembelajaran interaktif yang dikembangkan juga harus memuat pendekatan tersebut. Pendekatan saintifik yang dimaksud adalah memuat langkah-langkah mengamati, menanya, mengasosiasi, mencoba, dan mengkomunikasikan. Pendekatan saintifik diterapkan untuk menjaga nilai-nilai ilmiah pada diri masyarakat agar sikap ilmiahnya terus berkembang. Pemanfaatan internet telah mengubah pola hidup dan budaya manusia dalam belajar, bekerja, berkomunikasi, berbelanja dan aspek lainnya. Saat ini masyarakat lebih banyak menggunakan internet dalam berkomunikasi seperti surat elektronik (e-mail), serta jejaring sosial (social networking) yang dianggap lebih efektif dan efisien. Berdasarkan hasil survey yang dilakukan Markplus Insight, jumlah pengguna internet Indonesia didominasi oleh generasi muda berusia 15-30 tahun yang disebut “netizen”.

Mereka berkomunikasi di dunia maya sama seperti mereka berkomunikasi di dunia nyata. Demikian juga informasi yang didapatkan semakin terbuka baik konten positif maupun negatif. Pengaruh konten negatif sudah sering diberitakan di berbagai media berupa pemuatan gambar porno, perjudian, penipuan, pelecehan, pencemaran nama baik dan berita bohong. Selain itu penggunaan jejaring sosial juga memiliki dampak negatif, salah satunya adalah cyberbullying yang biasanya menimpa anak-anak dan sesama remaja. Bahkan kejahatan dunia maya yang dikenal sebagai cybercrime sudah sampai pada peretasan situs-situs penting dalam negeri. Untuk menghindari kejahatan di dunia maya, selalu ditekankan prinsip dasar yang harus diketahui dalam menggunakan internet. Prinsip dasar di dunia nyata berlaku pula di dunia maya. Penggunaan internet secara sehat dan aman perlu ditanamkan semenjak dini melalui pembelajaran etika berinternet secara sehat (cyber ethics). Hal ini perlu disampaikan untuk menghindari kebiasaan jelek di dunia nyata akan terbawa di dunia maya dan menimbulkan kembali efek negatif di dunia nyata. Program INSAN diselenggarakan dalam bentuk sosialisasi, roadshow dan forum diskusi dengan melibatkan seluruh komponen masyarakat. Media yang digunakan dalam kegiatan sosialisasi INSAN antara lain media tatap muka, internet, televisi, radio, cetak, media luar ruang dan animasi. Disamping itu juga dilakukan kegiatan bersifat interaktif seperti lomba game insan dan interaksi langsung dengan masyarakat di area publik. Berdasarkan latar belakang tersebut, kami dari Tim Program Pengabdian Masyarakat (PKM) Universitas Pamulang (UNPAM) untuk ikut serta membantu kegiatan masyarakat yang ada di SDN Curugmanis Kota Serang. Bahkan kejahatan dunia maya yang dikenal sebagai cybercrime sudah sampai pada peretasan situs-situs penting dalam negeri. Untuk menghindari kejahatan di dunia maya, selalu ditekankan prinsip dasar yang harus diketahui dalam menggunakan internet. Prinsip dasar di dunia nyata berlaku pula di dunia maya. Penggunaan internet secara sehat dan aman perlu ditanamkan semenjak dini melalui pembelajaran etika berinternet secara sehat (cyber ethics). Hal ini perlu disampaikan untuk menghindari kebiasaan jelek di dunia nyata akan terbawa di dunia maya dan menimbulkan kembali efek negatif di dunia nyata. Program INSAN diselenggarakan dalam bentuk sosialisasi, roadshow dan forum diskusi dengan melibatkan seluruh komponen masyarakat. Media yang digunakan dalam kegiatan sosialisasi INSAN antara lain media tatap muka, internet, televisi, radio, cetak, media luar ruang dan animasi. Disamping itu juga dilakukan kegiatan bersifat interaktif seperti lomba game insan dan interaksi langsung dengan masyarakat di area publik. Berdasarkan latar belakang tersebut, kami dari Tim Program Pengabdian Masyarakat (PKM) Universitas Pamulang (UNPAM) untuk ikut serta membantu kegiatan masyarakat yang ada di SDN Curugmanis Kota Serang.

Bahkan kejahatan dunia maya yang dikenal sebagai cybercrime sudah sampai pada peretasan situs-situs penting dalam negeri. Untuk menghindari kejahatan di dunia maya, selalu ditekankan

prinsip dasar yang harus diketahui dalam menggunakan internet. Prinsip dasar di dunia nyata berlaku pula di dunia maya. Penggunaan internet secara sehat dan aman perlu ditanamkan semenjak dini melalui pembelajaran etika berinternet secara sehat (cyber ethics).

Hal ini perlu disampaikan untuk menghindari kebiasaan jelek di dunia nyata akan terbawa di dunia maya dan menimbulkan kembali efek negatif di dunia nyata. Program INSAN diselenggarakan dalam bentuk sosialisasi, roadshow dan forum diskusi dengan melibatkan seluruh komponen masyarakat. Media yang digunakan dalam kegiatan sosialisasi INSAN antara lain media tatap muka, internet, televisi, radio, cetak, media luar ruang dan animasi. Disamping itu juga dilakukan kegiatan bersifat interaktif seperti lomba game insan dan interaksi langsung dengan masyarakat di area publik. Berdasarkan latar belakang tersebut, kami dari Tim Program Pengabdian Masyarakat (PKM) Universitas Pamulang (UNPAM) untuk ikut serta membantu kegiatan masyarakat yang ada di SDN Curugmanis Kota Serang. Bahkan kejahatan dunia maya yang dikenal sebagai cybercrime sudah sampai pada peretasan situs- situs penting dalam negeri. Untuk menghindari kejahatan di dunia maya, selalu ditekankan prinsip dasar yang harus diketahui dalam menggunakan internet. Prinsip dasar di dunia nyata berlaku pula di dunia maya. Penggunaan internet secara sehat dan aman perlu ditanamkan semenjak dini melalui pembelajaran etika berinternet secara sehat (cyber ethics). Hal ini perlu disampaikan untuk menghindari kebiasaan jelek di dunia nyata akan terbawa di dunia maya dan menimbulkan kembali efek negatif di dunia nyata. Program INSAN diselenggarakan dalam bentuk sosialisasi, roadshow dan forum diskusi dengan melibatkan seluruh komponen masyarakat. Media yang digunakan dalam kegiatan sosialisasi INSAN antara lain media tatap muka, internet, televisi, radio, cetak, media luar ruang dan animasi. Disamping itu juga dilakukan kegiatan bersifat interaktif seperti lomba game insan dan interaksi langsung dengan masyarakat di area publik. Berdasarkan latar belakang tersebut, kami dari Tim Program Pengabdian Masyarakat (PKM) Universitas Pamulang (UNPAM) untuk ikut serta membantu kegiatan masyarakat yang ada di SDN Curugmanis Kota Serang.

2. METODE PELAKSANAAN

2.1 Kerangka Pemecahan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan dan dirumuskan, maka kerangka pemecahan masalah yang dilakukan melalui kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat ini adalah Sosialisasi dengan tema Internet Sehat dan Pembelajaran Hybrid Learning di saat Pandemi di SDN Curugmanis. Hal tersebut dilakukan dengan tahapan sebagai berikut:

- a. Ceramah dan tanya jawab tentang informasi seputar pengetahuan tentang menggunakan Social media dengan baik.
- b. Memberikan pelatihan teknis tentang penggunaan Internet di SDN Curugmanis.
- c. Pendampingan dalam seputar pengetahuan tentang menggunakan Social media dengan baik.

2.2 Realisasi Pemecahan Masalah

Kerangka pemecahan masalah yang telah dirumuskan kemudian direalisasikan oleh tim pengabdian. Beberapa tindakan dalam upaya merealisasikan pemecahan permasalahan tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Pelaksanaan kegiatan PKM

No	Kegiatan	Pelaksanaan
1	Pemberian ceramah dan tanya jawab tentang informasi seputar pengetahuan tentang menggunakan Social media dengan baik.	24 Maret 2022, Jam 8.30 – 10.30

2	Memberikan pelatihan teknis tentang penggunaan Internet di SDN Curugmanis	24 Maret 2022, Jam 10.30 – 11.30
3	Pendampingan dalam seputar pengetahuan tentang menggunakan Social media dengan baik.	24 Maret 2022, Jam 13.30 – 15.30

2.3 Khalayak Sasaran

Pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan di SDN Curugmanis secara daring melalui aplikasi zoom. Pendampingan dilakukan secara kelompok. Peserta yang mengikuti pengabdian ini adalah Pimpinan, Karyawan, Guru dan Siswa di SDN Curugmanis, berjumlah 30 orang.

2.4 Tempat dan Waktu

Tempat Pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan di SDN Curugmanis, dapat dilihat sebagai berikut:

Tempat : hybrid, Luring di SDN Curugmanis dan Daring Link zoom

Waktu : 24 Maret 2022

2.5 Metode Kegiatan

Kegiatan pengabdian masyarakat dilakukan dengan pendekatan workshop, meliputi:

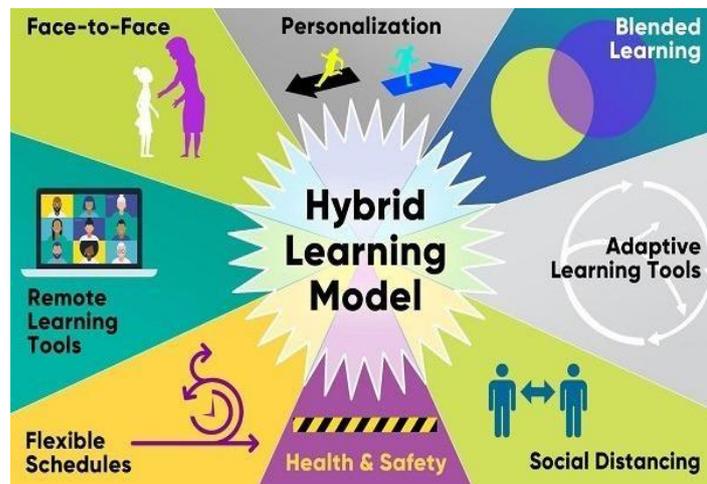
- a. Ceramah, tanya jawab Metode ceramah digunakan untuk menyampaikan penjelasan kepada peserta tentang materi terkait pelatihan informasi seputar pengetahuan tentang menggunakan Social media dengan baik. Pada sesi ini juga disampaikan contoh penggunaan Social media, untuk memperjelas gambaran social media yang dipelajari oleh peserta.
- b. Diskusi dilakukan untuk menggali persoalan-persoalan yang berhubungan dengan teknis tentang penggunaan Internet di SDN Curugmanis,

Pendampingan ini bertujuan memberikan pengarahan pada saat pendalaman pengetahuan tentang menggunakan Social media dengan baik.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Pelaksanaan Kegiatan

Hasil Pelaksanaan Kegiatan Observasi awal dan evaluasi lapangan dilakukan pada SDN Curugmanis, dengan cara melakukan pengamatan dan analisis terhadap pemahaman tentang menggunakan Social media dengan baik yang dimiliki. Pemahaman tersebut meliputi cara pandang, implementasi serta kendala yang dihadapi. Berdasarkan hasil observasi diperoleh informasi bahwa pengalaman siswa dalam menggunakan Social media dengan baik masih sangat kurang. Hal tersebut mengakibatkan pemahaman dalam Internet Sehat dan Pembelajaran Hybrid Learning yang dibuat menjadi kurang sesuai dengan kebutuhan. Salah satu penyebabnya adalah kesulitan dalam hal penentuan prioritas kegiatan. Guru dan pegawai juga belum aktif dalam berbagai kegiatan untuk meningkatkan pemahaman dalam Internet Sehat dan Pembelajaran Hybrid Learning, serta kesulitan dalam hal mensosialisasi kegiatan sesuai dengan kebutuhan SDN Curugmanis.



Gambar 1 Hybrid Learning Model

Hasil evaluasi tersebut didiskusikan dan ditindaklanjuti dengan merancang alternatif solusi, untuk perencanaan selanjutnya. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka tim pengabdian berusaha untuk dapat membantu dengan menyelenggarakan pelatihan pemahaman dalam Internet Sehat dan Pembelajaran Hybrid Learning di SDN Curugmanis. Siswa dan Guru diundang oleh tim pengabdian untuk mengikuti pelatihan pembuatan proposal kegiatan. Pada umumnya peserta sangat antusias dengan kegiatan pelatihan ini, ditunjukkan dengan kehadiran peserta yang mencapai 100%

Pelatihan pemahaman dalam Internet Sehat dan Pembelajaran Hybrid Learning untuk mensosialisasikan dan memberi pengetahuan dengan diisi dengan materi yang sesuai dengan tema. Materi-materi yang disampaikan kepada peserta meliputi: Pelatihan pembuatan proposal dibagi menjadi tiga kegiatan, yaitu Ceramah, tanya jawab Metode ceramah digunakan untuk menyampaikan penjelasan kepada peserta tentang materi terkait pelatihan informasi seputar pengetahuan tentang menggunakan Social media dengan baik. Pada sesi ini juga disampaikan contoh penggunaan Social media, untuk memperjelas gambaran social media yang dipelajari oleh peserta. Diskusi dilakukan untuk menggali persoalan-persoalan yang berhubungan dengan teknis tentang penggunaan Internet di SDN Curugmanis.



Gambar 2 Perilaku Internet Sehat

Pendampingan ini bertujuan memberikan pengarahan pada saat pendalaman pengetahuan tentang menggunakan Social media dengan baik. Metode pertama dilaksanakan pada hari Kamis, 24 Maret 2022, acara dimulai pada pukul 08.00 WIB dan diawali dengan penyampaian sambutan dari ketua tim pengabdian yaitu Sofyan Mufti Prasetyo, ST, M.Kom. Dalam sambutannya, Ketua tim pengabdian menyampaikan apresiasi yang luar biasa kepada peserta karena antusiasme dan keaktifan mereka pada acara yang diselenggarakan oleh tim pengabdian dari Universitas Pamulang. Selain itu juga disampaikan harapan untuk dapat melanjutkan kerjasama dengan pihak SDN Curugmanis pada kesempatan mendatang, baik dalam bentuk pelatihan maupun bentuk kajian keilmuan dan keterampilan lain. Setelah pembukaan dan sambutan selesai, acara dilanjutkan dengan pemaparan materi oleh tim pengabdian. Pada akhir sesi diadakan tanya jawab dan sharing dengan peserta mengenai kesulitan-kesulitan dan pengalaman yang pernah dialami peserta dalam hal pengembangan laboratorium di sekolahnya. Permasalahan-permasalahan tersebut dikaji dan dibimbing oleh tim pengabdian untuk dicari solusinya. Kegiatan kedua, tim pengabdian memberikan pelatihan teknis tentang penggunaan Internet di SDN Curugmanis. Para peserta dibagi menjadi beberapa kelompok. Kemudian tim pengabdian meminta kelompok-kelompok peserta untuk mencari dan menemukan ide kegiatan yang akan dibuatkan dalam pembelajaran Hybrid Learning dan sosialisasi internet sehat. Setelah menemukan ide kegiatan, peserta berusaha menyusun rencana pembelajaran. Setiap kelompok harus menyusun dua proposal cara pembelajaran dari dua ide kegiatan yang berbeda. Tim pengabdian dan mahasiswa membantu mengarahkan dan sharing dalam proses penyusunan proposal pembelajaran Hybrid Learning dan sosialisasi internet sehat oleh peserta. Pelatihan pembelajaran Hybrid Learning dan sosialisasi internet sehat di SDN Curugmanis diakhiri dengan sesi ketiga, yaitu pendampingan dalam seputar pengetahuan tentang menggunakan Social media dengan baik. Metode ini sebagai kelanjutan dari metode kedua, dimana kelompok peserta menghasilkan dua buah proposal dari kegiatan yang berbeda.

3.2 Pembahasan

Pembahasan Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan. Peserta juga mengikuti kegiatan hingga selesai. Mereka terlihat antusias dan menyimak materi yang disampaikan oleh tim PKM. Beberapa peserta mengajukan pertanyaan terkait materi dan permasalahan-permasalahan yang muncul di dalam upaya melaksanakan kegiatan di sekolah. Antusiasme peserta terhadap tema dan materi yang disampaikan juga terlihat dari kehadiran peserta yang mencapai 30 orang atau 100%. Hal ini menunjukkan ketertarikan peserta terhadap materi yang disampaikan. Peserta juga mengikuti keseluruhan kegiatan, baik sesi pertama, kedua, dan terakhir dengan sangat antusias.

Tema PKM yang dipilih oleh Tim pengabdian, yaitu pelatihan pembelajaran Hybrid Learning dan sosialisasi internet sehat. Pelatihan dilaksanakan dalam tiga jenis kegiatan, sesuai dengan metode yang direncanakan sebelumnya. Kegiatan pertama yaitu pertama ceramah dan tanya jawab tentang peran Guru dan Siswa. Kegiatan ini berupaya memberikan pemahaman dan pengetahuan, dan gambaran mengenai pentingnya Pelatihan pembelajaran Hybrid Learning dan sosialisasi internet sehat di SDN Curugmanis. Kegiatan ini sekaligus mendorong semangat siswa untuk tidak salah dalam menggunakan social media. Sharing informasi dengan tim pengabdian memberikan efek yang positif karena permasalahan-permasalahan terkait kegiatan Pelatihan pembelajaran Hybrid Learning dan sosialisasi internet sehat di SDN Curugmanis yang muncul dapat dicari solusinya, terutama yang berkaitan dengan kegiatan yang ingin diselenggarakan.



Gambar 3 Antusiasme Peserta

3.3 Evaluasi

Kegiatan Secara lebih rinci, berdasarkan pengamatan terhadap proses kegiatan PKM, dapat disampaikan beberapa hal penting sebagai berikut:

- a. Pelatihan ini telah dapat dilaksanakan dengan baik. Pelatihan dihadiri oleh 30 orang peserta atau 100% yang merupakan Guru, Karyawan, dan Siswa SDN Curugmanis di wilayah Serang.
- b. Peserta dapat menerima materi pelatihan dengan baik dan kegiatan pelatihan juga mendapatkan respon yang sangat positif. Hal tersebut dapat dilihat dari tanggapan peserta pada saat pelatihan. Materi pelatihan sudah disesuaikan dan mengarah pada kebutuhan di lapangan, sehingga penerimaan dan kebermanfaatannya menjadi lebih baik.
- c. Pelatihan Pembelajaran Hybrid Learning dan sosialisasi internet sehat di SDN Curugmanis kegiatan untuk pemberdayaan siswa dan guru pada SDN Curugmanis ini direspon/ditanggapi dengan sangat baik oleh para peserta. Peserta pelatihan menyatakan bahwa mereka mendapatkan tambahan pengetahuan dan manfaat yang besar dari pelatihan ini. Peserta juga berharap agar pada kesempatan yang akan datang kegiatan seperti ini dilanjutkan sehingga dapat memberikan manfaat bagi para pemuda.
- d. Hasil dari pelatihan ini berupa informasi, sehingga rencana kegiatan yang dirancang benar-benar dapat direalisasikan.

3.4 Faktor Pendukung

Faktor yang menjadi pendukung kegiatan pelatihan ini antara lain:

- a. Keterbukaan dari para siswa terhadap kegiatan pelatihan yang diselenggarakan oleh tim pengabdian. Hal ini terlihat dari antusias dan semangat para peserta saat pelaksanaan pelatihan. Padahal kegiatan dilakukan beberapa kali, tetapi hal tersebut tidak mengurangi semangat peserta untuk mengikuti kegiatan hingga akhir.
- b. Antusiasme peserta yang tinggi, ditandai kehadiran peserta mencapai 100%. Antusiasme peserta juga terlihat dari perhatian yang diberikan pada saat penyampaian materi, pada saat diskusi untuk merumuskan ide dan draft proposal kegiatan, dan pada pelatihan pembelajaran Hybrid Learning dan sosialisasi internet sehat di SDN Curugmanis.
- c. Kegiatan Pelatihan pembelajaran Hybrid Learning dan sosialisasi internet sehat di SDN Curugmanis kegiatan untuk pemberdayaan masyarakat pada SDN telah menghasilkan

berupa informasi, sehingga rencana kegiatan yang dirancang benar-benar dapat direalisasikan.

3.5 Faktor Penghambat

Faktor yang menjadi penghambat kegiatan pelatihan ini antara lain:

- a. Pelaksanaan kegiatan PKM agak mundur dari jadwal yang direncanakan karena peserta juga memiliki kesibukan lain sehingga kesulitan menyamakan jadwal. Namun hal itu tidak sampai menghambat kegiatan pelatihan.
- b. 2. Pelaksanaan diskusi kelompok kecil, masih terlihat anggota kelompok yang pasif, dan tidak memberikan ide/masukan kreatif.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan pelatihan, diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut. Kegiatan PKM berhasil mensosialisasikan eksistensi peran guru dan siswa dalam pembelajaran. Kegiatan telah berhasil memberikan kesadaran siswa untuk dapat berpartisipasi dalam kegiatan/menjadi anggota dan pengurus yang aktif. Kegiatan pelatihan berhasil mendorong siswa ataupun guru untuk menentukan program kerja pelatihan pembelajaran Hybrid Learning dan sosialisasi internet sehat di SDN Curugmanis yang mungkin untuk dilaksanakan. Kegiatan pelatihan telah memberikan informasi, sehingga rencana kegiatan yang dirancang benar-benar dapat direalisasikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abrar, A. N. (2003). *Teknologi komunikasi: Perspektif ilmu komunikasi*. Yogyakarta, Indonesia: Lesfi .
- APJII. (2014). *Profil pengguna internet Indonesia 2014*. Jakarta, Indonesia: APJII.
- Brandtzæg, P. B. (2010). Towards a unified media user typology (MUT): A meta-analysis and review of the research literature on media user typologies. *Computers in Human Behavior*, 26, 940-956.
- Castells, M. (2010). *The rise of network society* (2nd ed.). West Sussex, UK: Blackwell Publishing.
- Darwin, W. (2012). *Survei MarkPlus Insight: Naik 6 juta, pengguna internet Indonesia kini 61 juta orang*. the-marketeers.com.
- Griffiths, E. (2012). *A first look at communication theory* (8th ed.). New York, US: McGrawHill.
- Hassouneh, D. & Brengman, M. (2013). A motivation-based typology of social virtual world users. *Computers in Human Behavior*, 33, 330- 338.
- Helsper, E. & Eynon, R. (2009). Digital natives: Where is the evidence? *British Educational Research Journal*, 1-18.
- Internetworldstats. (2015). *Internet users in the world*. . ITU. (2013). *Measuring the information society*. Switzerland: ITU.
- Johnson, G. M., & Kulpa, A. (2007). Dimensions of online behavior: Toward a user typology. *CyberPsychology & Behavior*, 10(6), 773– 779.
- Joinson, A. N. (2008). Looking at, looking up or keeping up with people? Motives and use of Facebook. Dalam *Proceedings of the twenty-sixth annual SIGCHI conference on Human factors in computing systems*, ACM, New York, USA.