

PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ICT (TIK-INTERNET & LAPTOP) DI SMA N 1 SIDAMANIK

Melda Veby Ristella Munthe*¹

Anita Sitanggang²

Eva Pratiwi Pane³

^{1,2,3} Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar

*e-mail: meldavebyristellamunthe@gmail.com¹, anitasitanggang@gmail.com², evapratiwipane@gmail.com³

Abstrak

Pengabdian dilaksanakan atas latar belakang masih rendahnya kemampuan guru-guru di SMA N 1 Sidamanik dalam menggunakan Media Pembelajaran berbasis ICT. Persoalan yang dihadapi ialah dikarenakan segala sesuatu yang serba digital-computerized termasuk kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah. Hal ini berimplikasi kepada guru yang perlu menguasai media pembelajaran berbasis ICT untuk memudahkan kegiatan pembelajaran tersebut dilaksanakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Solusi yang dilakukan dalam mencapai target ialah berupa pelatihan yang diberikan kepada guru-guru bertema penggunaan media pembelajaran berbasis ICT. Hasil dari pelatihan tersebut dapat dilihat dari kegiatan yang dilaksanakan oleh guru-guru dalam menggunakan bantuan yaitu media Power Point (PPT) dan Ms. Word dalam proses pembelajaran di kelas. Hasilnya dapat dilihat berdasarkan cara guru-guru dalam menggunakan media pembelajaran tersebut dengan menerapkan langkah-langkah yang diberikan pada kegiatan workshop memiliki peningkatan dalam penggunaan media PPT dan Ms.Word tersebut sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermanfaat.

Kata kunci: Media, Pembelajaran, ICT

Abstract

The service was carried out against the background of the low ability of teachers at SMA N 1 Sidamanik in using ICT-based learning media. The problem he faces is because everything is digital, including the learning activities carried out at school. This has implications for teachers who need to master ICT-based learning media to make it easier for learning activities to be carried out in improving student learning outcomes. The solution to achieve the target is in the form of training given to teachers on the topic of using ICT-based learning media. The results of this training can be seen from the activities carried out by the teachers in using assistance, namely Power Point (PPT) media and Ms. Word in the learning process in class. The results can be seen based on the way the teachers use the learning media by implementing the steps given in the workshop activities, there has been an increase in the use of PPT and Ms.Word media so that the learning process becomes more effective and useful.

Keywords: Media, Learning, ICT

PENDAHULUAN

Pada era Revolusi Industri 4.0 penggunaan teknologi, komunikasi, dan informasi semakin maju dan terus berkembang. Istilah yang diperkenalkan pertama kali pada acara Hannover Fair 2011 di Jerman ini diberikan untuk merangkum berbagai bentuk perubahan yang terjadi di dalamnya seperti, kecerdasan buatan (artificial intelligence), perdagangan digital (e-commerce), data raksasa (Big Data), teknologi finansial, hingga sampai pada penggunaan robot. Kemudian pada era inilah proses digitalisasi terjadi. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) digitalisasi adalah proses pemberian atau pemakaian sistem digital. Proses ini terus mengalami kemajuan yang terbilang cukup pesat. Dengan kemajuan yang pesat ini digitalisasi sangat membantu masyarakat dengan memberikan kemudahan juga menciptakan banyak perubahan dikarenakan pada era ini kita harus bisa membuat berbagai macam inovasi yang berlandaskan teknologi yang bisa digunakan untuk kegiatan sehari-hari. Menurut Menteri Komunikasi dan Informatika, digitalisasi adalah kunci untuk Indonesia agar bisa memiliki daya saing dengan negara-negara lain yang mampu membuat ekonomi jadi lebih efisien.

Tanda yang jelas dari masuknya proses digitalisasi adalah adanya peningkatan akan pemanfaatan dari teknologi berbasis digital untuk digunakan hampir pada setiap aspek kehidupan agar masyarakat bisa dengan mudah dan cepat untuk mendapatkan informasi lewat akses internet. Adapun pengertian dari istilah digitalisasi adalah sebuah istilah atau terminologi yang digunakan untuk menjelaskan sebuah proses peralihan media yang dimulai dari penggunaan media cetak, video ataupun audio menjadi media digital dengan tujuan untuk bisa mengarsip dokumen dalam bentuk transformasi digital. Menurut Brennan dan Kries, digitalisasi adalah komunikasi digital dan dampak media digital pada kehidupan sosial kontemporer. Sedangkan menurut kamus istilah Gartner.com, digitalisasi adalah penggunaan teknologi digital untuk mengubah sebuah model bisnis dan menyediakan pendapatan pendapatan baru dan peluang-peluang nilai yang menghasilkan, dan ini adalah sebuah proses perpindahan ke bisnis digital. Proses ini bisa terjadi dengan adanya digitisasi. Apa itu digitisasi? Digitisasi adalah sebuah proses konversi dari analog ke digital. Digitisasi ini bertujuan untuk mengurangi pengeluaran biaya dengan melakukan pengoptimalan proses internal, seperti otomatisasi kerja, meminimalisir penggunaan kertas, dan lain sebagainya. Oleh karena itulah digitalisasi tidak bisa terjadi tanpa adanya digitisasi terlebih dahulu karena penggunaan teknologi digital haruslah menggunakan data-data yang sudah ter-digitalisasi, seperti dokumen yang awalnya tertulis menjadi dokumen elektronik dengan format pdf, doc, dsb.

Tujuan dari adanya digitalisasi adalah untuk membantu masyarakat dalam memudahkan segala aktivitas dan pekerjaan mereka sehari-hari. Tujuan ini memberikan manfaat yang cukup efektif dalam mengoptimalkan banyak hal hingga kita tidak perlu memakan banyak waktu serta usaha untuk mencapai target dari pekerjaan kita. Seperti misalnya saat kita ingin pergi ke suatu tempat yang terkadang belum diketahui rute pastinya, maka dengan adanya digitalisasi ini hadirlah sebuah inovasi dari para pelaku usaha dengan menciptakan berbagai macam aplikasi pencari rute atau aplikasi untuk kita bisa mengakses angkutan umum secara online. Contoh lainnya dari penggunaan teknologi dalam kegiatan bisnis jual-beli melalui proses digitalisasi adalah adanya kemudahan dalam melakukan transaksi antara penjual dengan pembeli yang bisa dilakukan secara singkat. Proses ini mampu menghadirkan berbagai macam aplikasi atau media untuk keperluan proses bisnis seperti marketplace, e-commerce, dan online shop. Dengan begitu masyarakat pun tidak perlu lagi menghabiskan banyak waktu hanya untuk membeli atau menjual sesuatu. Bahkan meskipun kegiatan jual-beli ini melibatkan kedua negara yang berbeda. Digitalisasi multimedia adalah proses perubahan media dari satu elemen menjadi banyak elemen. Digitalisasi multimedia dalam dunia jurnalistik menjadi sebuah tampilan baru yang disertai dengan elemen-elemen multimedia. Digitalisasi multimedia adalah proses perubahan media dari satu elemen menjadi banyak elemen. Digitalisasi multimedia dalam dunia jurnalistik menjadi sebuah tampilan baru yang disertai dengan elemen-elemen multimedia. Multimedia secara umum adalah gabungan dari dua atau lebih elemen, yaitu gambar, suara(audio), teks, animasi, grafik, dan video yang mampu memberikan tampilan menjadi lebih dinamis dan interaktif. Penambahan elemen-elemen multimedia pada dunia jurnalistik mengubah tatanan dalam jurnalistik menjadi jurnalisme multimedia atau multimedia journalism.

TINJAUAN PUSTAKA

Hampir semua sektor di era industry 4.0 ini sudah melakukan digitalisasi. Yaitu dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi informasi. Hal itu juga yang dilakukan di sektor pendidikan. Dra. Sri Wahyuningsih, M.Pd., Direktur Sekolah Dasar, Kemendikbudristek mengungkapkan, ada dua alasan mendasar dari kebijakan pembangunan pendidikan saat ini. Pertama, visi pendidikan Indonesia yaitu mewujudkan Indonesia maju yang berdaulat, mandiri dan berkepribadian melalui terciptanya pelajar Pancasila. Kedua adalah tantangan kemajuan teknologi informasi dan era globalisasi. Berdasarkan hal tersebut Direktorat Sekolah Dasar (SD) merasa perlu memberikan edukasi terkait Pemanfaatan TIK di Sekolah Dalam Rangka Digitalisasi Pendidikan Era Merdeka Belajar, melalui webinar yang tayang di kanal Youtube Ditpsdtv pada 17 Maret 2022. "Di era Merdeka Belajar, kebijakan yang diluncurkan oleh Mendikbudristek ini mendorong agar kita semua dapat membangun kolaborasi melalui berbagai sarana dan fasilitas. Salah satunya fasilitas

digital yang dapat digunakan sebagai sumber belajar, sarana belajar serta dapat mengakses informasi yang akan membantu kita dalam meningkatkan kualitas pembelajaran,” ujar Sri Wahyuningsih saat membuka webinar tersebut. Beliau melanjutkan, dalam rangka percepatan digitalisasi di dunia pendidikan, Kemendikbudristek secara bertahap berupaya melengkapi sarana pembelajaran berbasis TIK. Baik melalui APBN maupun APBD, atau juga melalui dana transfer oleh pusat melalui pemerintah daerah atau langsung ke satuan pendidikan. “Namun mengingat jumlah satuan pendidikan sekolah dasar yang sangat banyak dari Sabang sampai Merauke, yaitu mencapai 149.000 lebih sekolah, tentunya ini akan membutuhkan anggaran yang tidak sedikit. Untuk itu penyiapan sarana TIK ini dilakukan secara bertahap dan telah direncanakan serta diupayakan baik dari pemerintah pusat maupun pemerintah daerah,” ujarnya. Ia juga berharap sekolah yang mendapatkan bantuan TIK dapat menggunakannya secara maksimal agar dapat mendorong percepatan kualitas pendidikan melalui akses sumber data dan informasi. Melalui TIK, satuan pendidikan dapat mengakses dan memanfaatkan fasilitas-fasilitas yang sudah disiapkan khususnya oleh Kemendikbudristek dalam akun belajar.id, untuk meningkatkan kemampuan, kompetensi, dan wawasan para guru di sekolah.

Secara konsep, lanjutnya, digitalisasi sekolah merupakan implementasi dari new learning yang disiapkan untuk menghadapi revolusi industri. Karakteristik new learning tersebut adalah student center, multimedia, collaborative work, information exchange dan critical thinking in an information making. “Dalam rangka percepatan digitalisasi tersebut, Kemendikbudristek selalu berupaya agar ketersediaan sarana pembelajaran berupa peralatan TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) dapat disiapkan secara bertahap. Baik itu oleh pemerintah pusat, pemerintah daerah, maupun mitra-mitra terkait,” kata Direktur Sekolah Dasar. Tanpa kita sadari, kita sudah masuk ke dalam era modern, di mana semua hal dapat kita temukan tanpa adanya batasan ruang. Cukup dengan gawai pintar dan akses internet, seseorang mampu mengetahui kondisi negara-negara di seluruh dunia. Kemajuan teknologi membuat semua yang dianggap tidak mungkin adanya, kini menjadi hal lumrah yang biasa digunakan manusia. Penulis pernah membaca sebuah teori yang dikemukakan oleh Alvin Toffler, seorang futurist dan penulis Amerika. Menurutnya, era kemanusiaan dibagi menjadi tiga era, yaitu era masyarakat agraris, era masyarakat industri, dan era masyarakat informasi. Setelah dipikir-pikir kembali, ternyata kita sudah memasuki era masyarakat informasi.

Era masyarakat informasi adalah era di mana pertukaran dan penggunaan teknologi komunikasi yang terjalin memiliki intensitas yang tinggi. Singkatnya, informasi sudah menjadi kebutuhan pokok bagi manusia. Hingga terbit istilah “informasi bagaikan kunci kehidupan dari keberlangsungan sosial, politik, dan keputusan sebuah bisnis”. Era informasi inilah yang dianggap sebagai era modern bagi para pakar komunikasi dunia. Fenomena tersebut membuat masyarakat, mau tidak mau, harus mulai membuka diri dengan perkembangan media dan teknologi komunikasi yang digunakan secara global. Teknologi kini menjadi aspek penunjang yang sangat diperhitungkan guna menopang proses ekspansi ekonomi dan jaringan informasi. Ya, aktivitas ekonomi, politik, hingga sosial masyarakat sudah bertumpu pada alur dimana sebuah informasi diproduksi, dikonsumsi, dan didistribusi.

Digitalisasi pendidikan adalah sebuah konsekuensi logis dari perubahan zaman. Tidak ada satupun pihak yang bisa memprediksi bahwa teknologi akan diadopsi begitu cepat oleh industri dan masyarakat. Namun, dalam beberapa tahun terakhir muncul cukup banyak opini dan prediksi, baik dari akademisi maupun profesional mengenai pro kontra digitalisasi bidang pendidikan di Indonesia. Beberapa pihak menganggap bahwa digitalisasi pendidikan akan berpotensi akan menimbulkan dampak buruk bagi kultur pendidikan dan kualitas sumber daya manusia (SDM) siswa Indonesia.

METODE

Metode pengabdian yang digunakan pengumpulan data melalui observasi dan wawancara, pelaksanaan sosialisasi dan melakukan monitoring dan evaluasi. Dalam pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang diselenggarakan di SMA N 1 Sidamanik antara lain: 1. Tim akan memberikan penjelasan sedikit mengenai Media Pembelajaran Berbasis ICT; 2. Tim

akan menunjukkan tampilan dari uraian pada media pembelajaran berbasis ICT; 3. Tim akan menjelaskan fungsi dan manfaat dari media ini; 4. Tim memandu guru-guru di SMA N 1 Sidamanik dalam memahami pengembangan media pembelajaran ini dengan baik dan benar sesuai manfaat yang akan dikembangkan; dan 5. Tim memberi kesempatan kepada guru di SMA N 1 Sidamanik untuk berdiskusi, tanya jawab antara guru-guru atau guru-tim pelaksana PkM. Sembari berdiskusi, tim akan melakukan monitoring serta pengevaluasi kepada setiap guru terkait kendala atau kesulitan yang mereka dapati saat melaksanakan diskusi kelompok dalam studi kasus, serta menanyakan bagaimana tanggapan mereka mengenai pengembangan model media berbasis ICT ini

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat yang dilakukan di SMA N 1 Sidamanik berupa sosialisasi dengan tema “Sosialisasi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT” telah dilaksanakan pada hari Senin-Selasa tanggal 30 November 2022 bertempat di ruang guru SMA N 1 Sidamanik. Kegiatan ini diikuti oleh 11 orang guru dan PKS I bidang kurikulum. Sosialisasi tersebut dilakukan untuk membantu pelaksanaan pembelajaran yang lebih baik dan mudah dengan mengandalkan kolaborasi guru secara group maupun individu kepada siswa di era new normal saat ini. Media pembelajaran ini kerap sekali membantu guru dalam penyampaian materi secara lisan dalam mengenalkan teks dan tujuannya, serta bagan-bagannya, dan membimbing siswa dalam memproduksi teks sederhana. Teks selalu dibuat dalam konteks. Kata konteks mengacu pada elemen-elemen yang menyertai teks (Christie dan Mason, 1998 dalam Emilia, 2011). Konteks memiliki peran yang sangat penting dalam penggunaan bahasa karena apa yang ditulis atau dikatakan sangat tergantung pada topik, kapan dan dalam kesempatan apa. Halliday (1976) membedakan dua konteks, yaitu konteks situasi dan konteks budaya. Keduanya berdampak pada penggunaan bahasa.

Konteks situasi mencakup tiga aspek, yaitu *feld*, *mode*, dan *tenor*. *Field* mengacu pada topik atau kegiatan yang sedang berlangsung atau yang diceritakan dalam teks, atau apa yang terjadi. *Tenor* merupakan hakikat hubungan antara pengguna bahasa dalam satu konteks tertentu yang berkenaan dengan siapa penulis/pembicara kepada siapa. *Tenor* mengacu pada perangkat simbolik yang berfungsi untuk menunjukkan atau meniratkan hubungan penulis dengan pembacanya atau pembicara dengan penulisnya. Bahasa yang digunakan untuk berkomunikasi dengan teman akrab berbeda dengan bahasa yang digunakan untuk berkomunikasi dengan seseorang yang baru dikenal. *Mode* mengacu pada saluran komunikasi (*channel of communication*), pertimbangan apakah bahasa yang dipakai merupakan bahasa tulis atau bahasa lisan, jarak antara orang yang berkomunikasi dalam ruang dan waktu. Ketiga unsur konteks situasi tersebut di atas disebut sebagai *register*. Sangat penting bagi siswa untuk memahami topik (*feld*) yang akan ditulis atau dibicarakan, kepada siapa (*tenor*) dia menulis atau berbicara, kapan dan apakah menggunakan bahasa tulis atau lisan (*mode*). Jenis konteks yang kedua adalah konteks budaya, yang disebut juga *genre*. *Genre* diartikan sebagai jenis teks (*text type*). Menyitir berbagai pendapat ahli, Emilia (2011) menyebutkan pengertian-pengertian *genre*. Macken-Horarik (1997) menganggap teks sebagai konstruk sosial yang mempunyai struktur yang dapat diidentifikasi. Sebagai konstruk, struktur dan fungsi sosial teks dapat didekonstruksi. Oleh ahli lain, *genre* didefinisikan sebagai *the ways we get things done through language - the ways we exchange information, and knowledge and interact socially* (Callaghan, Knapp dan Knoble, 1993). Selanjutnya, *genre* oleh Martin, Christie, Rothery (1987), Christie (1991), dan Martin dan Rose (2008) didefinisikan sebagai proses sosial yang bertahap dan berorientasi pada tujuan.

Media Pembelajaran Berbasis ICT (*Information and Communication Technology*) adalah alat yang digunakan untuk mengolah, mentransfer dan memuat data atau informasi dari perangkat yang satu dengan perangkat yang lainnya. Sehingga proses dalam mengkomunikasikan setiap data atau informasi mudah untuk dipahami oleh anak. Pengertian Media Pembelajaran ICT, Secara harafiah, media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata yang medium yang artinya perantara atau pengantar. Media merupakan wadah dari pesan yang oleh sumber atau penyalurnya ingin diteruskan kepada sasaran penerima pesan tersebut Prastowo

(Septiani 2016). Dalam proses pembelajaran, media memiliki kedudukan yang sangat penting. Arsyad (2013:2) Menyatakan bahwa media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. Sejalan dengan berkembangnya teknologi informasi, media pembelajaran aktif pun mulai dikembangkan dengan mengintegrasikan teknologi ICT kedalam proses pembelajaran. Sejalan dengan hal tersebut, media-media untuk mengeksplorasi kecerdasan semangkin mudah diwujudkan. Media pembelajaran yang dikembangkan bukan lagi media konvensional, melainkan sudah mulai beralih ke media pembelajaran ICT atau media yang menggunakan sistem informasi dan komunikasi, serta menggunakan komputer sebagai sarana/alatnya. Information and communication technologies (ICT) atau Teknologi Informasi Komunikasi (TIK) adalah berbagai aspek yang melibatkan teknologi, rekayasa, dan teknik pengelolaan yang digunakan dalam pengendalian dan pemrosesan informasi serta penggunaannya, hubungan komputer dengan manusia dan hal yang berkaitan dengan sosial, ekonomi, dan kebudayaan. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan, seperti pemanfaatan komputer dan jaringan komputer memberikan kesempatan kepada setiap pembelajar untuk mengakses materi pembelajaran yang disajikan dalam bentuk interaktif melalui jaringan komputer. Kegiatan belajar mengajar menggunakan media ICT adalah proses belajar mengajar dengan memanfaatkan TIK sebagai sarana untuk berinteraksi dengan para siswa. Dalam proses pembelajaran seperti ini, guru menggunakan seperti laptop, LCD, Projector, internet, serta program aplikasi yang mendukung untuk interaksi pembelajaran.



Gambar 1. Media Pembelajaran Berbasis ICT (Information and Communication Technology)



Gambar 2. Tim PkM memberi penjelasan terkait Media Pembelajaran pada ICT



Gambar 3. Tim Berdiskusi dan membantu guru-guru dalam studi kasus pada pengembangan media pembelajaran ICT

KESIMPULAN

Hasil dari sosialisasi yang dilaksanakan tim Pengabdian kepada guru di SMA N 1 Sidamanik adalah pengembangan media pembelajaran ICT yang direkomendasikan kepada guru untuk diterapkan kepada siswa dalam proses pembelajaran mau itu kelompok ataupun individu. Serta mendukung pembelajaran yang lebih attractive secara lisan dalam memahami sebuah teks pendek ataupun panjang. Sehingga diharapkan guru dapat memberi pemahaman yang benar sesuai yang terkandung dalam teori ICT ini.

Saran yang dapat diberikan penulis adalah kita sebagai pendidik agar selalu mau belajar, mengupgrade diri sesuai zaman modern di era merdeka belajar yaitu revolusi 4.0 ini sebagai pendukung media digitalisasi dalam pembelajaran disekolah. Tetaplah mengupdate ilmu baru yang mana akan menguntungkan kepada penerima dan bermanfaat bagi pendidikan khususnya di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Kurniawati, M. (2013). "Dari Multi-Disorder Hingga Multi Mutimedia Journalism-Sebuah Catatan Sejarah Media" (PDF). E-Komunikasi. 1 (1).
- Mumba, C. and Mkandawire, S. (2019) 'The Text-based Integrated Approach to Language Teaching: Its Meaning and Classroom Application', *Multidisciplinary Journal of Language and Social Sciences Education*, 2, pp. 123-143.
- Richmond, Shane (2009-11-11). "Telegraph.co.uk: 15 years of online news" (dalam bahasa Inggris). ISSN 0307-1235. Diakses tanggal 2018-10-07.
- Sanburn, Josh (2011-02-01). "A Brief History of Digital News". *Time* (dalam bahasa Inggris). ISSN 0040-781X. Diakses tanggal 2018-10-07.
- Suyanto, M.; Amikom, Universitas. *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Penerbit Andi. ISBN 9789797630614.
- Paramita, Rahadian P. (2015-08-27). "Para pengukir sejarah media daring Indonesia". <https://beritagar.id/> (dalam bahasa Inggris). Diakses tanggal 2018-10-07. Hapus pranala luar di parameter `|newspaper=` (bantuan)