

Pengembangan Kemampuan Teknologi dan Internet Siswa/I MA Muhammadiyah Kadudampit

Muhammad Rangga Ramadhan¹, Hastri Rosiyanti², Bachtiar³

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Jakarta, Kota Tangerang Selatan, Indonesia

³Universitas Muhammadiyah Sukabumi, Kota Sukabumi, Indonesia

hastrirosiyanti@gmail.com

Abstrak. Dalam teknologi informasi dan dunia pendidikan di sini ialah dimana teknologi informasi telah membuka mata dunia akan sebuah dunia baru, market place baru, dan sebuah jaringan bisnis dunia yang tanpa batas. Pendidikan di Indonesia membawa kepada terjadinya involusi pendidikan 10. Upaya yang dilakukan oleh pemerintah kerap kali bersifat “jalan pintas”, misalnya yg masih “hangat” adalah penetapan angka batas minimal kelulusan UN dengan nilai sebesar 4,25. Inefektifitas adalah kata yang cocok untuk menggambarkan pola sistem pembelajaran kita sekarang, sebab seiring dengan perkembangan jaman, pertukaran informasi menjadi semakin cepat dan instan, dengan sangat lambat dengan seiring perkembangan IT dan mobilitas informasi itu sendiri. Untuk mencegah kebanjiran; informasi, diperlukan tenaga edukatif sebagai pengontrol loansung di lingkungan akademik dan orang tua di lingkungan rumah untuk sama-sama memberikan penjelasan secara gamblang/ tidak ditutup-tutupi kepada peserta didik. Sehingga dengan demikian mereka mendapatkan informasi yang tepat dan berguna.

1. Pendahuluan

Di zaman globalisasi ini “*information is prestigious knowledge*” .kebutuhan manusia akan Informasi didasari oleh insting mereka untuk memenuhi 15 *human desires and value* 2. Hasrat yang dimiliki oleh manusia tersebut mengangkat informasi menjadi sesuatu yang memiliki nilai komoditas tinggi ± seperti contoh : seorang pialang anda mengetahui besok nilai tukar rupiah akan jatuh dengan drastis, maka ia akan bergegas kebank untuk menukarkan rupiah anda dengan dollar. Bayangkan apa yang akan terjadi dengan uang anda apabila ia tidak mendapatkan informasi tersebut. Demikian pula jika anda mengetahui bahwa ada berita tentang terungkapnya skandal pejabat negara, atau berita mengenai pemadaman lampu yang akan terjadi di daerah kita, maka kita akan segera mencari tahu tentang berita tersebut entah akan berguna bagi kita untuk melakukan persiapan positif, atau sekedar pemuasan konatif saja. Contoh-contoh di atas menunjukkan bahwa informasi telah menjadi komoditas yang berharga - kebutuhan manusia “berkuasa” atas informasi telah menjadi krusial.

IT atau Information Technology³ memberikan kontribusi yang luar biasa dalam hal penyebaran materi Informasi ke seluruh belahan dunia. IT merupakan suatu alat Globalisator yang luar biasa. Salah satu instrumen vital untuk memicu time-space

compression karena kontakannya yang tidak bersifat fisik dan individual, maka ia bersifat massal dan melibatkan ribuan orang. Bayangkan hanya dengan berada di depan komputer yang terhubung dengan internet, anda terhubung ke dunia virtual global untuk informasi dengan ribuan komputer penyedia informasi yang anda butuhkan, yang juga terhubung ke internet pada saat itu. Dimanakah arti ruang dan waktu lagi saat itu? Perpustakaan fisik yang menjadi simbol nafas kehidupan akademik tampak telah kehilangan artinya. Melihat signifikansinya dalam berbagai aspek kehidupan, penulis sebagai seorang akademisi Universitas Indonesia tertarik untuk menilik dan mengkaji pengaruh Teknologi Informasi terhadap dunia akademik. Oleh karena itulah penulis mengambil judul “*Teknologi Informasi, Inovasi Bagi Dunia Pendidikan*” untuk karya tulisnya.

2. Metode Penelitian

1. distributed knowledge (pengetahuan yang terdistribusi), yang berarti bahwa nantinya pengetahuan tidak lagi terpusat di lembaga pendidikan formal akan tetapi terdistribusi di segala penjuru dunia, dan sangat kondusif untuk long life learning (pembelajaran sepanjang hidup). Oleh karena itu, batasan usia tidak akan menjadi kendala lagi untuk belajar formal, masyarakat tidak akan menilai seseorang dari ijazah yang dimilikinya. Performance dan kemampuan profesional akan menentukan karir seseorang.
2. resource sharing (berbagi sumber). Penjelasan untuk hal ini mencakup kemampuan untuk memproduksi informasi dan pengetahuan serta melakukan resource sharing yang bertumpu pada teknologi informasi, yang pada akhirnya akan sangat menguntungkan produsen pengetahuan dan masyarakat pada umumnya.
3. collective wisdom (kebijaksanaan kolektif). Dalam hal ini, guru tidak memiliki jawaban untuk segala hal. Guru menjadi mediator, dalam kelompok menjadi penting dalam membangun pengetahuan. Oleh karena itu, learning based (pembelajaran) lebih menonjol dari pada teaching based (pengajaran).
4. training for trainer (pelatihan) menjadi sangat penting sekali untuk tetap menjaga kemampuan dosen sebagai mediator dalam ketiga proses utama yang di emban dalam dunia pendidikan (tridharma perguruan tinggi), yaitu : pendidikan, penelitian dan pengabdian kepada masyarakat.

penelitian ini sangat cocok atas permasalahan Siswa/i MA Muhammadiyah Kadudampit yang perlu diatasi dengan solusi tindakan berupa pelaksanaan inovasi metode pembelajaran. Penelitian ini merupakan suatu pelaksanaan program kerja untuk mengatasi permasalahan terkait dilaksanakan di Desa Cipetir tepatnya di lokasi MA Muhammadiyah Kadudampit yang terletak di Jalan K.H Dahlan No.01 Cipetir Kadudampit, Sukamaju, Kec. Kadudampit, Kab. Sukabumi Prov. Jawa Barat. Program kerja dilaksanakan dalam rentang waktu 5 minggu sejak tanggal 16 Februari 2024 hingga 23 Maret 2024. Adapun subjek penelitian ini adalah Siswa/i MA Muhammadiyah Kadudampit. Populasi merupakan seluruh Siswa/i yang berada MA Muhammadiyah Kadudampit. yakni sampel yang diambil hanya merupakan Siswa/i MA Muhammadiyah Kadudampit yang berada pada salah satu jenjang kelas X. Dengan demikian, sampel berjumlah 34 orang.

Tabel 1. Tahapan pendekatan penelitian tindakan kelas (*clasroom action recearch*) dalam pelaksanaan kegiatan

No	Tahapan	Tujuan	Jadwal
1	Perencanaan	Pelaksanaan pengidentifikasian masalah, perencanaan metode pembelajaran sebagai solusi permasalahan dan persiapan perangkat pembelajaran yang disusun berdasarkan RPP.	3 Februari hingga 15 Februari 2024
2	Pelaksanaan / Tindakan	Pelaksanaan program dan kegiatan yang telah disusun yakni kegiatan mengajar teknologi informasi berbasis praktek dan teori	16 Februari hingga 23 Maret 2024
3	Pengamatan	Pengamatan pelaksanaan atau tindakan pembelajaran secara langsung oleh tenaga pendidik lainnya	16 Februari hingga 23 Maret 2024
4	Refleksi	Penilaian keberhasilan atau hambatan dalam pelaksanaan program kerja yang sudah terlaksana berdasarkan hasil tes tertulis	23 Maret 2024

Pelaksanaan penelitian berbentuk progam kerja dilakukan setelah mengidentifikasi permasalahan dan penyusunan program kerja sebagai solusi atas permasalahan terkait. Pihak-pihak yang terlibat dalam pelaksanaan program kerja ini adalah mahasiswa, dosen serta pihak sekolah MA Muhammadiyah Kadudampit. identifikasi masalah dilakukan dengan mengumpulkan data dan informasi yang diperlukan melalui observasi subjek dan melakukan tanya jawab untuk menggali kemampuan dan motivasi yang dimiliki Siswa/i MA Muhammadiyah Kadudampit. Perencanaan program kerja tersebut disusun dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) agar program kerja dapat terlaksana dengan efektif dan efesien.

3. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Sisi positifnya adalah masyarakat yang menjadi pengguna aktif teknologi, situs-situs, serta media komunikasi sosial, mereka dapat menyampaikan informasi dan juga mendapatkan informasi secara lebih mudah. Komunikasi khususnya di Indonesia terasa seakan menjadi lebih mudah seiring perkembangan teknologi ini. Bila dilihat dari sisi negatifnya, kemajuan teknologi ini membuat orang menjadi malas untuk berkomunikasi secara langsung. Orang lebih memilih berinteraksi melalui handphonenya ketimbang berkomunikasi dengan orang disekitarnya. Contoh, seorang anak sibuk ber-chatting dengan teman melalui handphone miliknya ketimbang berbicara dengan saudaranya saat acara keluarga sedang berlangsung. Kadang kemajuan teknologi ini juga membuat seseorang menjadi kurang peka dengan ekspresi saat sedang berkomunikasi dengan lawan bicaranya.

Menurut survey yang dilakukan MarkPlus Insight (dailysocial.net) pada tanggal 13 November 2012 mengenai pengguna internet di Indonesia, ada tiga hal yang dapat mendukung pernyataan mengenai banyaknya orang yang berkomunikasi virtual. 40% dari

pengguna Internet di Indonesia, yakni sekitar 24,2 juta penduduk mengakses Internet lebih dari 3 jam di setiap harinya. Selain itu, mayoritas pengguna Internet di Indonesia ini berusia 15 hingga 35 tahun. Serta kurang lebih 56,4% orang termasuk bargain hunter yakni masyarakat yang dapat mengakses Internet untuk mencari informasi serta segala hal untuk kebutuhan dirinya dalam waktu yang cukup lama.

Salah satu ahli komunikasi massa yakni Harold D. Laswell dan Charles Wright pernah menyatakan fungsi sosial media massa. Fungsi sebenarnya antara lain yang pertama sebagai salah satu bentuk upaya penyebaran informasi dan interpretasi seobjektif mungkin mengenai peristiwa yang terjadi (Social Surveillance). Kedua, sebagai upaya penyebaran informasi yang dapat menghubungkan satu kelompok sosial dengan kelompok sosial lainnya (Social Correlation).

Keempat fungsi menurut Harold D. Laswell dan Charles Wright ini mulai terkikis sehubungan dengan kemajuan teknologi yang sedang terjadi. Kini batasan akan komunikasi massa dan komunikasi antar pribadi menjadi agak semu. Karena dengan semakin berkembangnya teknologi khususnya di Indonesia, mengikuti itu akan muncul juga cara-cara berkomunikasi yang baru, dalam hal ini misalkan melalui sosial media. Mungkin kini fungsi telepon genggam dari yang awalnya hanya berfungsi untuk mengirimkan pesan atau menelepon seseorang telah berkembang jauh menjadi 'laptop' yang dapat dengan mudah dibawa kemana saja. Contoh yang berhubungan dengan perkembangan tersebut adalah kini seseorang bias saja tidak mengetahui nomor telepon seseorang padahal orang tersebut merupakan sahabat karibnya. Orang tersebut lebih memilih menyimpan pin bb dibandingkan dengan menyimpan nomor telepon orang itu.

Selain itu dampak negatifnya adalah perkembangan mereka dalam hal bersosialisasi menjadi sangat lamban. Karena mereka terlalu fokus dengan gadget tersebut. Dan di Indonesia kini, peranan media massa, teknologi, serta sosial media memegang kendali yang cukup tinggi. Hal tersebut dapat dengan mudah dan relatif cepat untuk mempengaruhi opini publik. Contoh, di dalam dunia Twitter dikenal istilah buzzer. Buzzer disini bertindak semacam opinion leader yang bila orang itu men-tweet sesuatu, maka akan banyak yang berfikir seperti buzzer tersebut berfikir. Kemajuan teknologi memang membawa dampak positif yang banyak namun begitu juga dampak negatifnya. Dalam kasus buzzer ini misalnya, bila informasi yang disebarkan merupakan ilmu penting dan berguna maka itu menjadi hal yang sangat positif, namun bila informasi tersebut merupakan rekayasa atau fitnah terhadap seseorang atau sesuatu maka hal itu akan merugikan pihak terkait.

- **Siklus I (Perencanaan Program Kerja)**

Perencanaan program kerja disusun dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) agar program kerja sesuai dengan kebutuhan dan permasalahan bagi sasaran target yang lebih dispesifikasikan. Penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) disusun dan disesuaikan bersama pihak-pihak terlibat seperti mahasiswa, dosen dan pihak sekolah setempat.

Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) ditujukan bagi Siswa/i MA Muhammadiyah Kadudampit yang berada di jenjang kelas X. Hal ini bertujuan untuk membantu memperbaiki kesenjangan ketidakmampuan penguasaan wawasan yg luas untuk menerima informasi dan sarana teknologi yg mumpuni .

- **Siklus II (Pelaksanaan/ Tindakan Kegiatan)**

Kegiatan pembelajaran dilangsungkan selama 105 menit dengan 3 sesi bagian pembelajaran yang berorientasi pada *teknologi dan informasi* yakni sesi pendahuluan, sesi pembelajaran inti dan sesi penutup. Sesi pendahuluan dilaksanakan dengan kegiatan orientasi pengenalan lingkungan, persiapan aktivitas pembelajaran, salam pembuka satu sama lain antara para pelajar dan tenaga pendidik dan melakukan kegiatan agamis untuk berdo'a sebelum belajar. Selain itu, mahasiswa program Pengenalan Lapangan Persekolahan terintegrasi Kuliah Kerja Nyata Pembelajaran Pemberdayaan Masyarakat (PLP KKN PPM) yang terlibat sebagai tenaga pendidik memberikan gambaran apersepsi Siswa/i untuk mengkaitkan pengetahuan yang dimiliki dengan materi pembelajaran. Mahasiswa program Pengenalan Lapangan Persekolahan terintegrasi Kuliah Kerja Nyata Pembelajaran Pemberdayaan Masyarakat (PLP KKN PPM) juga memberikan motivasi dan melakukan sesi tanya jawab terkait sebab akibat untuk menarik ketertarikan Siswa/i MA Muhammadiyah Kadudampit terhadap pembelajaran TIK.

Adapun setelah sesi pendahuluan dilaksanakan, pembahasan inti materi pembelajaran mencakup kegiatan penyampaian materi, pengamatan dan kegiatan tanya jawab terkait materi pembelajaran. Mahasiswa program Pengenalan Lapangan Persekolahan terintegrasi Kuliah Kerja Nyata Pembelajaran Pemberdayaan Masyarakat (PLP KKN PPM) menyampaikan materi dan kemudian memberikan waktu kepada Siswa/i MA Muhammadiyah Kadudampit untuk mengamati dan mencari makna dari masing-masing contoh kalimat yang mengandung unsur kebahasaan *cause and effect*. Sedangkan sesi tanya jawab dilaksanakan untuk mendalami, menegaskan dan memperkuat pemahaman Siswa/i mengenai materi *cause and effect*. Sesi pembahasan ini juga mengandung aktivitas atau kegiatan penyampaian tugas untuk memperdalam kemampuan para pelajar terkait materi yang sudah diajarkan.

Kegiatan sesi terakhir dalam pembelajaran ini adalah sesi penutup yang berisikan aktivitas refleksi atau pengulangan sejauh mana para pelajar memahami materi, serta memberi pekerjaan rumah untuk memahami pembelajaran hari ini disaat waktu belajar telah selesai

- **Siklus III (Pengamatan)**

Tahapan ini merupakan kegiatan pengawasan kegiatan pembelajaran yang berlangsung oleh pihak lainnya yang terlibat seperti tenaga pendidik atau guru yang mengajar. Selain itu, kegiatan ini juga merupakan kegiatan pengawasan pelaksanaan tes tertulis oleh mahasiswa yang berperan sebagai tenaga pendidik agar pelaksanaan tes dapat berlangsung dengan baik dan lancar.

4. Simpulan dan Saran

2723

Kesimpulan dari pengembangan kemampuan teknologi dan internet bagi siswa SMA adalah bahwa teknologi dan internet memberikan akses yang luas terhadap informasi dan pendidikan. Hal ini memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri, mengembangkan keterampilan digital, dan mempersiapkan mereka untuk masa depan yang semakin digital. Namun, ada beberapa tantangan seperti kesenjangan akses dan penyalahgunaan informasi yang perlu diatasi. Saran untuk pengembangan lebih lanjut adalah peningkatan Aksesibilitas untuk Memastikan semua siswa memiliki akses yang setara terhadap teknologi dan internet. Perkembangan-perkembangan teknologi informasi dunia harus menjadi bahan pertimbangan dalam perancangan sistem informasi dalam lingkungan pendidikan. Trend teknologi informasi saat ini yang memberikan kebebasan kepada pengguna untuk memilih solusi teknologi yang optimal untuk mengatasi problem informatiknya merupakan langkah yang sebaiknya diikuti karena akan mengoptimasikan biaya, sumber daya dan pemakaian teknologi. Timbulnya heterogenitas sistem memerlukan dipertimbangkannya perancangan yang mengikukti standard open systems. Sebuah jaringan komunikasi data yang baik merupakan fondasi utama dalam pembangunan sistem heterogen ini karena memfasilitasikan integrasi, konektivitas, dan interoperabilitas sistem-sistem komputer yang berbeda.

5. Ucapan Terima Kasih

Kami menyampaikan terima kasih kepada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta yang memberikan fasilitas dalam melakukan penelitian ini. Demikian pula kami menyampaikan terima kasih kepada pihak mitra yaitu MA Muhammadiyah Kadudampit yang memberikan izin melakukan penelitian.

Daftar Pustaka

- Hamalik, Oemar, (1989), Teknik Pengukuran dan Evaluasi Pendidikan, Bandung : Mandar Maju.
- Arifin, Zainal, (2011), Evaluasi Pembelajaran : Prinsip-Teknik-Prosedur, Cetakan Ke-3, Bandung : PT.Remaja Rosdakarya.
- Tim ICT SMK N 2 Yogyakarta (2011), Modul : Membuat Kuis dengan Hot Potatoes 6, SMK N 2 Yogyakarta
<http://arifekaprasetya.files.wordpress.com/2011/07/membuat-kuis-dengan-hot-potatoes-6.pdf>
<http://belajarbagaimanacara.com/teknologi/cara-membuat-soal-interaktif-dengan-hot-potatoes>
- Eko Indrajit Richardus.2000 Manajemen Sistem Informasi dan Teknologi Informasi, Jakarta : Elek Media Komputindo
- Kurniadi, A. 1998. Intranet. Jakarta : Elex Media Komputindo.
- Natakusumah, E.K., "Perkembangan Teknologi Informasi di Indonesia.", Pusat Penelitian informatika ± LIPI Bandung, 2002
- Natakusumah, E.K., "Perkembangan Teknologi Informasi untuk Pembelajaran Jarak Jauh.", Orasi Ilmiah disampaikan pada Wisuda STMIK BANDUNG, Januari 2002.