



SAINS, TEKNOLOGI DAN MASYARAKAT DI ERA DIGITAL

Editor

Dr. Supratman Zakir, S. Kom, M.Pd., M.Kom

Pengarang

Elga Fameska, Nurazizah, Muhammad Anhar Hasibuan, Tuti Nabila,
Holanda Juliana Lefani, Riska Resa Ayu, Rayhan Pratama,
Risky Handayani Pasaribu, Nurazila, Paramitha Diana Putri,
A.Rizky Ari Wijaya Rangkuti, Devi Yuriza, Yunasri, Bunga Nabilah, Ulvi Aulia,
Sahnia Uli Silitonga, Indah Qomaliah Harahap, Zulfida Utami, Risma Sauri,
Ainil Fitri, Yora Dita Zahyyah, Yenni Mardiah, Elvina Novianti
Muhammad Taufiqul Habibi



SAINS, TEKNOLOGI DAN MASYARAKAT DI ERA DIGITAL

Sains, Teknologi dan Masyarakat (STEM) merupakan sebuah inovasi yang berorientasi pada realitas kehidupan masyarakat sehari-hari. Sains dan Teknologi merupakan bidang ilmu yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan masyarakat. STEM memiliki karakteristik sendiri disamping nilai tambah yang dimilikinya. Pendekatan STEM hadir dengan kemampuan memberi solusi terhadap masalah yang dihadapi oleh masyarakat terutama pada era digital saat ini. Peranan pendekatan STEM sains dalam kehidupan nyata dapat menjadi alternatif solusi bagi masyarakat dalam era 4.0, karena dengan pendekatan STEM mampu mengkolaborasikan fakta, konsep, prosedur, keterampilan, serta kreativitas dengan berbantuan teknologi, sehingga pendekatan STEM akan melahirkan masyarakat yang mampu berfikir kritis, kreatif, mampu berkolaborasi dan memiliki skill komunikasi global yang memadai.

SAINS, TEKNOLOGI, DAN MASYARAKAT DI ERA DIGITAL

Elga Fameska, Supratman Zakir, Nurazizah,
Muhammad Anhar Hasibuan, Tuti Nabila, Holanda Juliana Lefani,
Riska Resa Ayu, Rayhan Pratama, Rizky Handayani Pasaribu,
Nurazila, Paramitha Diana Putri, A.Rizky Ari Wijaya Rangkuti,
Devi Yuriza, Yunasri, Bunga Nabilah, Ulvi Aulia,
Sahniah Uli Silitonga, Indah Qomaliah Harahap, Zulfida Utam,
Risma Sauri, Ainil Fitri, Yora Dita Zahyiah, Yenni Mardiah,
Elvina Novianti, Muhammad Taufiqul Habibi

SAINS, TEKNOLOGI, DAN MASYARAKAT DI ERA DIGITAL

Penulis

Elga Fameska, Supratman Zakir, Nurazizah, Muhammad Anhar Hasibuan, Tuti Nabila, Holanda Juliana Lefani, Riska Resa Ayu, Rayhan Pratama, Rizky Handayani Pasaribu, Nurazila, Paramitha Diana Putri, A.Rizky Ari Wijaya Rangkuti, Devi Yuriza, Yunasri, Bunga Nabilah, Ulvi Aulia, Sahnia Uli Silitonga, Indah Qomaliah Harahap, Zulfida Utam, Risma Sauri, Ainil Fitri, Yora Dita Zahyyah, Yenni Mardiah, Elvina Novianti, Muhammad Taufiqul Habibi

Tata Letak

Ulfa

Desain Sampul

Faizin

15.5 x 23 cm, viii+ 362 hlm.

Cetakan I, September 2022

ISBN:

978-623-466-112-5

Diterbitkan oleh:

ZAHIR PUBLISHING

Kadisoka RT. 05 RW. 02, Purwomartani,

Kalasan, Sleman, Yogyakarta 55571

e-mail : zahirpublishing@gmail.com

Anggota IKAPI D.I. Yogyakarta

No. 132/DIY/2020

Hak cipta dilindungi oleh undang-undang.

Dilarang mengutip atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini tanpa izin tertulis dari penerbit.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur kehadiran Allah SWT, Tuhan semua makhluk yang telah melimpahkan keagunngan visi hidup yaitu meraih surga-Nya di akhirat nanti. setetes ilmu yang diberikan Allah tak terbilang oleh manusia, segenggam kekuatan yang dilimpahkan Allah tak tertandingi oleh kekuatan manusia. Dengan semua karuniatersebutlah penulis mampu merampungkan buku ini sebagai salah satu ungkapan rasa terima kasih dan syukur penulis kepada Allah atas semua yang telah Allah anugerahkan.

Perjalanan yang panjang, berliku dan penuh onak telah para penulis lalui dalam merampungkan buku ini, berkat orang-orang terdekat, keluarga, dosen, teman sejawat yang selalu memberikan dian cahaya, motivasi dan harapan, penyemangat, pemberi senyuman terindah, penawar hati yang lelah, penyejuk pikiran yang gelisah, sehingga buku ini akhirnya sampai pada pembaca.

Buku ini dipersembahkan kepada pembaca yang mengeluti bidang digital learning, online learning, teknologi ataupun sistem informasi yang diimplementasikan di tengah-tengah masyarakat, sebagai bukti sedikit sumbangsih yang dapat dipergunakan sebagai salah satu referensi dalam mengimplementasikan kekuatan sistem ataupun teknologi informasi dalam pembelajaran.

Buku yang berisi ragam hasil mini research ini, idtulis oleh penulis setelah melewati studi penelitian, studi lapangan sehingga mendapatkan suatu kesimpulan yang dapat dipergunakan bagi yang membutuhkan. Selanjutnya para penulis berharap dengan hadirnya buku ini, sedikit banyaknya dapat menjadi pencerah tambahan bagi rekan-rekan pembaca dalam mengimlementasikan kedahsyatan teknologi informasi. Terima kasih selamat membaca.

Bukittinggi, September 2022

Tim Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
BAB I	
TEKNOLOGI INFORMASI DAN MASYARAKAT DI ERA 4.0.....	1
PERANCANGAN WEBSITE KEGIATAN KERJA KELOMPOK WANITA TANI (KWT) KAMPUS INDAH KORONG BALANTI	2
PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL DALAM TRADISI GOTONG ROYONG PADA MASYARAKAT DUSUN TUGU SARI	18
PENGARUH MEDIA SOSIAL DALAM MENJAGA ADAT/ KEBIASAAN DI DESA UJUNG BATU SOSA.....	30
PENGARUH MEDIA SOSIAL TERHADAP ANAK USIA DINI..	48
DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERILAKU SOSIAL ANAK DI DESA SIRIH SEKAPUR PERKEMBANGAN	61
DAMPAK DARI KECANDUAN GAME ONLINE HIGGS DOMINO ISLAND TERHADAP INTERAKSI SOSIAL MASYARAKAT DI DUSUN RIBU-RIBU	69
PERGESERAN NILAI KEBERSAMAAN PADA ANAK DAN REMAJA DALAM KONTEKS BERMAIN AKIBAT PERKEMBANGAN TEKNOLOGI DI NAGARI SARILAMAK.....	90
BAB II	
TEKNOLOGI INFORMASI DAN PENDIDIKAN.....	101
PENGARUH MEDIA SOSIAL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SMP NEGERI 2 BUKITTINGGI	102
PEMANFAATAN WHATSAPP SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI GURU SISWA DAN WALI MURID PASCA LOCKDOWN PENDEMI COVID-19.....	117
KESADARAN SISWA SMA NEGERI 1 JUNJUNG SIRIH TERHADAP PENTINGNYA TEKNOLOGI DI DALAM PEMBELAJARAN UNTUK PEKERJAAN DI MASA DEPAN.....	136

PERANAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI SMPN 1 BARUMUN TENGAH.....	156
PENGUNAAN TEKNOLOGI GADGET SEBAGAI SUMBER BELAJAR BAGI SISWA	171
PERBANDINGAN MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI DAN PROBLEM BASED LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR TIK SISWA	185
 BAB III	
MODEL PEMBELAJARAN KONTEMPORER	197
PERAN ORANG TUA DALAM PEMANFAATAN TEKNOLOGI DIGITAL UNTUK MENDUKUNG BELAJAR ANAK DI RUMAH.....	198
PENGARUH PROJECT BASED LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DI SMA.....	217
PERAN ORANG TUA DALAM MINAT BELAJAR TIK SISWA DI SMAN 4 TEBING TINGGI	236
EFEKTIFITAS PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI ZOOM MEETING DI MASA PANDEMI COVID 19 DI SUMATRA SELATAN	244
MENINGKATKAN KUALITAS PENDIDIKAN DAN TEKNOLOGI DALAM PEMBELAJARAN MELALUI PROGRAM KKN DI DESA NARAS 1.....	256
PENGARUH <i>ICE BREAKING</i> TERHADAP SEMANGAT BELAJAR SISWA DI SDN 19 PADANG TONGGA.....	271
 BAB IV	
MULTIMEDIA PEMBELAJARAN ABAD 21	285
PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA UNTUK SISWA SMP KELAS 8 MENGGUNAKAN GOOGLE SITE.....	286
EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID	301

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERKATIF BERBASIS POWERPOINT PADA MATA PELAJARAN ADMINISTRASI INFRASTRUKTUR JARINGAN	312
PEMANFAATAN GOOGLE FORM DALAM PEMBELAJARAN TIK DI SMKN 1 KANDIS.....	328
PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL FACEBOOK SEBAGAI MEDIA INFORMASI WIRID PENGAJIAN DI MUSHALA NURUL IKHLAS NAGARI SUNGAI PUA.....	342

BAB I
TEKNOLOGI INFORMASI DAN
MASYARAKAT DI ERA 4.0

PERANCANGAN WEBSITE KEGIATAN KERJA KELOMPOK WANITA TANI (KWT) KAMPUS INDAH KORONG BALANTI

¹ Elga Fameska ² Supratman Zakir

^{1,2} Universitas Islam Negeri (UIN) Bukittinggi,
West Sumatera, Indonesia

¹elgafameska15@gmail.com ²supratman@iainbukittinggi.ac.id

A. ABSTRAK

Di Indonesia, pembangunan pertanian memegang peranan penting dalam pembangunan ekonomi, sehingga perlu didorong pembangunan pertanian untuk meningkatkan produktivitas pertanian. Sebagai contoh, Kelompok Wanita Tani (KWT) yang berlokasi di kampus Indah Nagari Shikab Klong Baranti, Kecamatan Lubuk Arun, merupakan wadah bagi Nagari Shikab sendiri untuk melatih dan melatih anggotanya dalam budidaya dan pengelolaan pertanian. mempromosikan sebagai produk. **Namun dalam pelaksanaan kegiatan dari kelompok Wanita tani tersebut masih menggunakan laporan kegiatan tertulis dan dokumentasi kegiatan hanya diabadikan melalui whatsapp group.** Berdasarkan permasalahan tersebut maka media yang tepat untuk mengabadikan kegiatan KWT tersebut adalah dengan merancang sebuah website khusus laporan kegiatan yang telah dilaksanakan. **Tujuan dari penelitian ini adalah ingin merancang sebuah website yang berguna untuk menyimpan semua arsip kegiatan KWT Kampus Indah. Dalam Penelitian ini, peneliti menggunakan metode wawancara, observasi dan dokumentasi serta menggunakan metode pengembangan perangkat lunak dengan model 4D. Hasil dari penelitian ini adalah berupa website yang akan digunakan sebagai tempat mengabadikan kegiatan KWT Kampus Indah Korong balanti.**

Kata kunci: Perancangan, Website, KWT.

B. PENDAHULUAN

Pertanian pada umumnya merupakan kegiatan manusia yang meliputi bercocok tanam, peternakan, perikanan dan kehutanan. Karena lebih dari 50% mata pencaharian masyarakat Indonesia bertumpu pada pertanian, maka sangat penting untuk mengembangkan sektor pertanian di negara kita. Walaupun pengertian pertanian secara sempit hanya mencakup bertani sebagai budidaya tanaman pangan, namun jika dilihat lebih dekat, ternyata kegiatan pertanian dapat menghasilkan tanaman dan ternak yang memenuhi kebutuhan subsisten manusia.

Dalam Undang-Undang (UU) No.16/2006, UU No.19/2013, dan Peraturan Menteri Pertanian (Permentan) No. 82/2013, kelembagaan petani dan kelembagaan ekonomi merupakan sesuatu yang harus ditumbuhkan dan dikembangkan di pertanian Indonesia. (*Peran Wanita Tani dalam Pembangunan Pertanian*, n.d.) Pembentukan kelompok atau lembaga pertanian yang menitikberatkan pada peran perempuan meningkatkan kesejahteraan keluarga, baik dari segi keharmonisan keluarga maupun hubungan dengan orang-orang di sekitarnya yang memiliki tugas atau fungsi untuk memelihara sistem tersebut. atau fungsi untuk memelihara sistem. Salah satu faktor pendukung produktivitas pertanian adalah peran perempuan. Peran perempuan dalam mendukung pembangunan pertanian dapat dilihat dalam banyak hal. Salah satunya adalah pemberdayaan perempuan melalui pembentukan kelompok dan organisasi yang memfokuskan kegiatannya pada sektor pertanian. Pemberdayaan perempuan di bidang pertanian dapat dilakukan dengan banyak cara. Salah satunya adalah bahwa perempuan dapat memainkan peran dinamis dalam membentuk komunitas dan institusi yang berfokus pada pendidikan pertanian.

Salah satu bentuk lembaga atau kelompok tersebut adalah Kelompok Wanita Tani. Kelompok Perempuan Tani merupakan salah satu organisasi pertanian yang anggotanya terdiri dari perempuan. Lembaga-lembaga ini berkomitmen pada pemberdayaan wanita, yaitu meningkatkan keterampilan mereka dalam mengembangkan

kapasitas mereka dan, antara lain, untuk meningkatkan posisi pengambilan keputusan mereka, keterampilan mereka untuk mengakses dan mengontrol sumber daya, dan yang dikelola secara langsung. (Aslichati, n.d.) Kelompok Wanita tani merupakan wadah bagi masyarakat khususnya kaum wanita untuk mengelola serta mengekspresikan berbagai pemikiran di bidang pertanian, serta sebagai sarana memperoleh ilmu pengetahuan bersama kelompok. Kelompok perempuan tani melakukan berbagai kegiatan yang berhubungan dengan kegiatan pertanian. Kelompok Wanita Tani (KWT) merupakan salah satu lembaga pertanian yang memberdayakan perempuan dalam program pembangunan pertanian. Kegiatan yang dilakukan dapat berupa pengelolaan pertanian dan pengolahan produk di kebun. Tampaknya seperti hal yang sederhana untuk berkontribusi pada pengembangan pertanian. Kelompok tani perempuan ini biasanya terdiri dari istri-istri perempuan tani yang ingin menekuni kegiatan lain selain bertani. Kegiatan yang dilakukan oleh perempuan tani atau KWT ini berupa pemberdayaan perempuan tani di lingkungan dan dapat berupa produk olahan pertanian seperti makanan olahan dan kerajinan tangan, dan juga dapat berupa pengelolaan pertanian itu sendiri. (*Peran Wanita Tani dalam Pembangunan Pertanian*, n.d.)

Terletak di kawasan Korong Balanti Nagari Sikabu kecamatan Lubuk Alung, KWT ini bernama KWT Kampus Indah. Kelompok tani ini dipimpin oleh Ibu Elba Tonis. Pembentukan kelompok tani ini didorong oleh kesadaran dan keinginan yang kuat untuk meningkatkan pendapatan dari pertanian dan perkebunan. Hal ini memungkinkannya untuk mengubah keluarga sosio-ekonominya sendiri dan mengejar ketertinggalan dengan daerah lain di mana pertanian dan perkebunan berkembang dan menonjol. memiliki

Seiring dengan perkembangan teknologi untuk masa depan dimana teknologi informasi menciptakan nilai tambah di segala bidang. Dewasa ini, teknologi khususnya teknologi informasi berkembang pesat. Teknologi internet, perkembangan terbaru dalam teknologi informasi. Teknologi internet saat ini berkembang

ke arah kemudahan penggunaan. Hal ini memudahkan pengguna untuk memahami dan melakukan fungsi Internet.

Desain adalah proses pemecahan masalah yang membutuhkan pemikiran kreatif untuk hasil yang optimal. Kata desain berarti merencanakan dan mengelola sesuatu dengan lebih baik. Dalam merancang suatu sistem informasi, diperlukan suatu program aplikasi yaitu bahasa pemrograman PHP MySQL. PHP MySQL adalah bahasa *scripting server-side* dengan kemampuan untuk membuat web dinamis. Keuntungan menggunakan PHP MySQL adalah lebih mudah digunakan dibandingkan bahasa pemrograman lain dan Anda dapat dengan mudah mengakses informasi dari web browser smartpone Anda.

Berbagai fungsi tersedia di Internet. Salah satunya adalah *World Wide Web* atau *World Wide Web* (juga dikenal sebagai *World Wide Web*). Jaringan ini dapat menerima dan menyediakan berbagai informasi yang diperlukan untuk bepergian ke seluruh dunia melalui situs web. Masing-masing halaman ini memberikan informasi unik. Web juga memiliki kemampuan untuk menampilkan teks, grafik, suara, dan video secara bersamaan, menjadikannya sistem informasi online berbasis multimedia yang dirancang untuk dapat diakses oleh siapa saja yang memiliki akses ke Internet dengan browser web.

Situs web ini dapat dikembangkan menggunakan berbagai alat atau alat pengembangan sistem, termasuk *Unified Modeling Language* (UML). UML (*Unified Modeling Language*) adalah salah satu standar bahasa yang paling banyak digunakan di industri untuk mendefinisikan persyaratan, melakukan analisis, dan merancang dan mendeskripsikan arsitektur untuk pemrograman berorientasi objek. UML dikembangkan oleh Gardy Booch, Jim Rumbaugh, dan Ivar Jacobson sebagai alat analisis dan desain berorientasi objek. (Zakir *et al.*, n.d.)

Jadi UML merupakan metode standar bahasa pemodelan visual, baik sebagai alat analisis dan untuk merancang pemrograman berorientasi objek untuk mendokumentasikan dan memahami sistem informasi.

1. Diagram *Use Case* (*Use Case Diagram*)

Pemodelan untuk membuat sistem informasi. Sebuah use case menggambarkan interaksi satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang digunakan. Secara garis besar use case digunakan untuk mengetahui kapabilitas apa saja yang ada pada suatu sistem informasi dan siapa yang berhak menggunakan kapabilitas tersebut.

Persyaratan penamaan use case didefinisikan sesederhana dan sesederhana mungkin. Use case memiliki dua aspek utama. Artinya, definisi dari apa yang disebut aktor dan kasus penggunaan. Aktor adalah orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang dibuat di luar sistem informasi yang dibuat, sehingga simbol untuk aktor adalah gambar seseorang, tetapi aktor belum tentu orang. Use case adalah fasilitas yang disediakan sistem untuk bertukar pesan antar entitas atau aktor. (Hendini, 2016)

KWT Kampus Indah adalah salah satu KWT yang sangat aktif di Nagari Sikabu. Untuk Kegiatan-kegiatan yang dilaksanakan biasanya didokumentasikan melalui smartphone saja. Belum ada media atau tempat khusus kelompok tersebut mendeskripsikan dan mengabadikan setiap kegiatannya. Maka dari itu penulis membuat karya tulis yang berjudul "Perancangan Website Kegiatan Kerja Kelompok Wanita Tani (KWT) Korong Balanti". (OLAHAN PISANG UTER Studi Kasus di KWT Seruni Dusun Gamelan et al., n.d.)

C. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan *research and development* (R&D). Ini adalah proses atau langkah untuk mengembangkan produk baru yang mungkin atau meningkatkan produk yang sudah ada dan efektivitas produk yang diuji [6]. Metodologi penelitian dan pengembangan (R&D) yang digunakan dalam penelitian ini adalah versi 4D (*Define-Design-Develop-Dessiminate*).

Metode penelitian *Research and Development* (R&D) versi 4-D akan digunakan dalam penelitian ini. R&D berorientasi pada produk (*product oriented*) dengan jalan menemukan, mengembangkan, dan memvaliditas produk tersebut. (Kurniawan et al., 2017)

Berikut merupakan pengertian pada tahap 4-D:

1. *Define*

Maksud dari pada fase ini adalah memastikan apa yang akan dikembangkan, beserta kriterianya. Fase ini berisi *need analysis*, yang dilakukan secara sistematis dan terstruktur.

2. *Design*

Tujuan dari fase ini mengembangkan konsep secara umum terhadap produk yang direncanakan sesuai dengan spesifikasinya.

3. *Develop*

Fase ini meliputi kegiatan-kegiatan berupa mendesain produk secara rinci, merubah atau mentransformasikan rancangan umum menjadi rancangan secara rinci sesuai dengan spesifikasi produk yang telah ditetapkan sebelumnya dan menguji hasil desain / produk.

4. *Disseminate*

Fase ini meliputi penyebaran produk yang diuji untuk digunakan oleh pihak-pihak yang berkepentingan. Pendidikan desain arsitektur yang dihasilkan mengalami tahap pengujian produk yang meliputi pengujian efikasi, kepraktisan, dan kemandirian produk. Sebuah tes masuk akal menggambarkan kisaran yang alat ukur atau instrumen dapat mengukur sesuatu. Pengujian validitas bertujuan untuk menentukan seberapa akurat produk yang diproduksi atau diuji. Suatu produk dapat dianggap valid jika memenuhi kriteria yang ditentukan.

Produk berkualitas siap pakai adalah produk yang telah lulus uji validasi. Untuk hasil yang baik, dengan menggunakan kuesioner untuk verifikasi, pengguna sistem atau aplikasi hanya perlu mengisi kuesioner dengan beberapa pertanyaan. Hasil pengujian validator

terhadap keefektifan produk dapat menentukan apakah produk atau aplikasi tersebut efektif. Pemeriksaan validitas ini dilakukan oleh beberapa ahli (ahli) dan/atau pengguna melalui penyebaran kuesioner validitas.

Gunakan rumus V-statistik Aiken untuk pengujian validitas sebagai berikut:

$$V = \frac{\sum s}{n(c - 1)}$$

Keterangan:

s	: r-lo
lo	: Angka penelitian validitas yang terendah
c	: Angka penelitian validitas yang tertinggi
r	: Angka yang diberikan oleh seorang penilaian
n	: Jumlah penilai

Saat menilai validitas angka "V" itu adalah antara 0,00 dan 1,00. Kategori untuk menentukan validitas rumus Eiken menunjukkan bahwa suatu produk valid jika nilai Eiken V-nya berada pada kisaran 0,60 hingga 1,00, dan produk tersebut tidak valid jika nilai Eikennya kurang dari 0,60(R, 1985)

Uji praktikalitas produk merupakan proses pengujian untuk memastikan produk yang dihasilkan benar-benar dapat digunakan. Produk yang berfungsi adalah ketika produk tersebut mudah dipahami dan digunakan. Mengukur kegunaan suatu sistem atau aplikasi dari sudut pandang pengguna (*stakeholder*) menilai bahwa sistem atau aplikasi yang dihasilkan dipahami dengan mudah serta tidak sulit digunakan oleh *user*.

Penilaian praktikalitas produk berdasarkan angket yang telah diisi oleh Praktisi lalu dianalisis. Data hasil analisis praktikalitas menggunakan rumus yang dikemukakan oleh Riduwan (2013) sebagai berikut:

$$N = \frac{BP}{BM} \times 100\%$$

Keterangan:

N	: Nilai yang didapatkan
BP	: Bobot yang diberikan pada angket
BM	: Bobot maksimal untuk setiap butir pertanyaan pada angket

Hasil akhir dari penjumlahan nilai perindikator diukur dengan kriteria skala likert berikut:

Tabel 1.1 Presentase Praktikalitas (Riduwan, 2013)

Porsentase (%)	Kriteria
2-20	Tidak Praktis
21-40	Kurang Praktis
41-60	Cukup Praktis
61-80	Praktis
81-100	Sangat Praktis

Uji efektivitas dilakukan dengan tujuan untuk melihat kesamaan antara hasil produk dengan tujuan yang sudah ditetapkan sebelumnya. Dalam Reigeluth efektivitas sebuah produk hasil pengembangan sangat penting dilihat, karena akan dapat diketahui tingkat penerapan dari teori dan atau model yang relevan pada kondisi tertentu, Menurut Nieveen rancangan model konsisten penggunaannya antara harapan dan aktualnya. Harapan diartikan sebagai bahwa produk yang dirancang sesuai dengan kebutuhan *outcomes*.

Dari penjabaran diatas, peneliti menunjukan efektifitas produk dengan respon, apakah sistem tersebut dapat digunakan. Rumus Moment Kappa, sebagai berikut:

$$k = \frac{\rho - \rho e}{1 - \rho e}$$

k	= Moment kappa yang menunjukkan validitas produk
ρ	= Proporsi yang terealisasi, dihitung dengan cara jumlah nilai yang diberi oleh validator dibagi jumlah maksimal

pe	= Proporsi yang tidak terealisasi, dihitung dengan cara jumlah nilai maksimal-jumlah nilai total yang diberi validator dibagi jumlah nilai maksimal dengan ketentuan sebagai berikut:
----	---

Tabel 1.2 Kategori Keputusan Berdasarkan Moment Kappa (k)

Interval	Kategori
0,81-1,00	Sangat Tinggi
0,61-0,80	Tinggi
0,41-0,60	Sedang
0,21-0,40	Rendah
0,01-0,20	Sangat Rendah
$\leq 0,00$	Tidak Valid

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sesuai dalam tujuan penelitian ini yaitu merancang dan mengimplementasi sebuah website di kecamatan lubuk alung. maka peneliti menjelaskan perangkat yang digunakan dalam membangun sistem, yaitu dengan membatasi hak akses sistem dimana admin sebagai pengelola sistem. Hal ini penting karena proses konsultasi adalah urusan pribadi. Menurut pengujian sistem, semua fungsi dapat bekerja dengan normal. Implementasi sistem adalah seperangkat elemen yang telah dirancang ke dalam program untuk menghasilkan tujuan berbasis kebutuhan. melaksanakan.

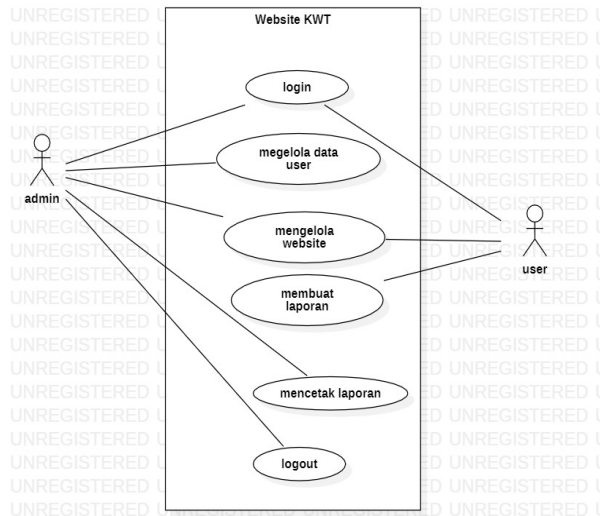
Dengan adanya kegiatan diatas tersebut maka akan semakin jelas dan tersusun laporan kegiatan dan dokumentasi kegiatan yang dilaksanakan, merujuk pada tahapan penelitian yang telah diuraikan maka website akan dikembangkan sebagai berikut:(Haris Khoirul Fadillah *et al.*, 2021)

1. *Define*; Yaitu tahap perancangan sistem, dimana komponen-komponen sistem yang melakukan proses identifikasi. Blok bangunan dirancang secara rinci untuk memberikan gambaran kepada pemangku kepentingan atau aktor) tentang sistem yang akan dikembangkan.

Alat atau alat pengembangan sistem, yaitu diagram kasus penggunaan, biasanya digunakan untuk melakukan desain sistem. Diagram use case terdapat aktor yang terlibat dalam sistem serta aktivitas utama yang terjadi dalam sistem.

a. *Use Case Diagram Website*

Gambaran use case diagram seperti di bawah ini



Gambar 1.1 *Use Case Website KWT*

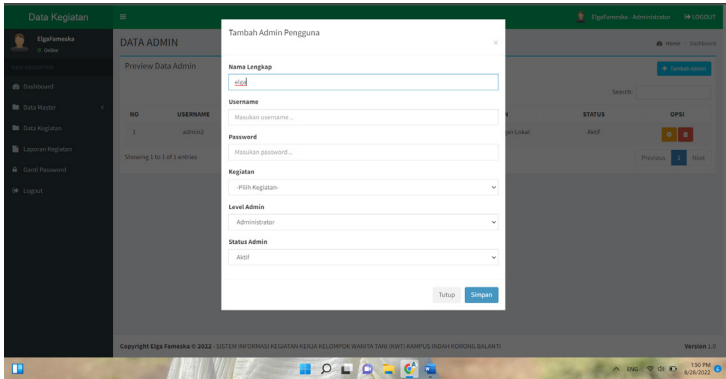
Dalam *use case* di atas, dapat dilihat bahwa sistem website dirancang dengan dua aktor: admin dan pengguna. Kedua aktor tersebut mempunyai fungsi masing-masing dan juga menutupi kegiatan atau peran. Ini berarti bahwa ada aktivitas umum dalam sistem. Seperti halnya kasus (kegiatan), pengoperasian situs web adalah kasus bersama antara administrator dan pengguna.

2. *Design*; Fase ini terdiri dari serangkaian kegiatan untuk merancang berbagai komponen seperti desain kontrol, desain input, output, teknologi, desain output dan database. Implementasi antarmuka sistem mewakili aplikasi yang sedang berjalan. Biasanya ada tiga halaman: Admin, dan karyawan. Pada bagian ini, penulis hanya menjelaskan beberapa gambar dari

user interface dari sistem ini. Di bawah ini adalah implementasi antarmuka desain sistem:

a. Desain Input

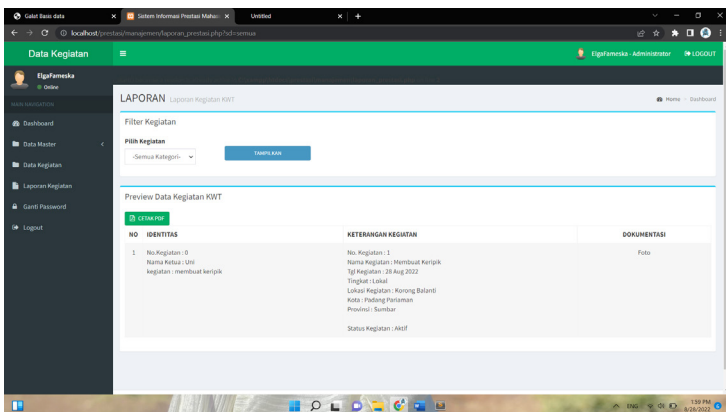
Mencakup desain input dalam admin dan user. Desain input mencakup input data login admin beserta user dan desain input ini dapat disesuaikan dengan kebutuhan. Beberapa contoh desain input adalah sebagai berikut.



Gambar 1.2 Desain Input

b. Desain Output

Desain output mencakup laporan kegiatan KWT yang diinput oleh masing-masing user. Contoh desain output sebagai berikut.



Gambar 1.3 Desain Output

c. Desain Database

Merupakan hal penting dari sistem informasi. Basis data yang diperlukan untuk pengembangan situs web adalah: Desain database tabular yang mencakup komponen file yang membentuk database. Tabel yang dikembangkan meliputi tabel nomor aktivitas, tabel nama aktivitas, tabel tanggal, tabel tingkat aktivitas, tabel lokasi, tabel kota, tabel negara bagian, dan tabel status. Berikut adalah contoh desain database.

No	Field	Size	Type
1	No. Kegiatan	999	Int
2	Nama Kegiatan	40	Varchar
3	Tgl Kegiatan	40	Date
4	Tingkat	40	Varchar
5	Lokasi Kegiatan	40	varchar
6	Kota	40	Varchar
7	Provinsi	40	Varchar
8	Status	40	varchar

3. *Develop*; terdapat tiga kegiatan utama dalam tahap develop yaitu *coding*, *testing* dan *revision*.
- Coding*, merupakan rangkaian kegiatan menerjemahkan desain ke dalam Bahasa pemrograman, dalam konteks ini menggunakan PHP untuk menerjemahkan desain menjadi aplikasi yang mudah dimengerti oleh computer.
 - Testing*; Berisi aktivitas yang berhubungan dengan hasil dari *coding* yang dijalankan sebelumnya, digunakan atau tidak. Terdapat beberapa metrik yang dapat dijadikan acuan untuk pengujian ini. Dengan kata lain, jika sebuah program bebas dari kesalahan bahasa, kesalahan run-time, dan kesalahan logika, program tersebut berjalan tanpa kesalahan. Kesalahan bahasa (juga disebut kesalahan sintaks) adalah kesalahan yang dibuat saat menulis program sumber yang

tidak memenuhi persyaratan Anda. Kesalahan logika adalah kesalahan dalam logika program tertulis. Kesalahan ini sulit dikenali karena program masih memberikan hasil, tetapi tidak seperti yang dimaksudkan. Selama fase ini, pengujian dilakukan dengan menggunakan sistem pengujian kotak hitam, metodologi pengujian sistem yang menggunakan atau mengeksekusi modul sistem yang dirancang. Suatu sistem dikatakan patuh jika modul berperilaku sesuai dengan desain sistem. Berdasarkan hasil pengujian, ditentukan bahwa aplikasi berfungsi sebagaimana dimaksud dan memerlukan beberapa perbaikan antarmuka pengguna.

- c. Revision;** Menyempurnaan sistem berdasarkan hasil dari *testing system*. Penyempurnaan *user interface* dilakukan supaya user mudah dalam menggunakan aplikasi ini
4. *Disseminate*; Ada dua kegiatan: distribusi produk dan pemeliharaan. Fase ini adalah fase di mana sistem diimplementasikan, dan jika terjadi kegagalan sistem, seluruh sistem ditinjau. Kajian ini meliputi infrastruktur pendukung sistem, database, pemrograman atau *coding*, dan keamanan sistem.

Setelah website dikembangkan dilakukan uji validitas produk. Dari hasil uji validitas produk didapatkan angka "v" sebesar 0,875, berarti bahwa produk ini dikategorikan valid untuk digunakan dalam mengembangkan dan mengimplementasikan website untuk KWT Kampus Indah. Nilai uji praktikalitas didapatkan sebesar 0,86 yang menyatakan bahwa desain arsitektur website praktis untuk digunakan serta nilai uji efektivitas didapatkan sebesar 0,83 yang berarti bahwa desain arsitektur website efektif untuk digunakan untuk dokumentasi kegiatan kerja KWT Kampus Indah.

5. Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan melalui Observasi, penelusuran dan wawancara. Pengamatan ini dilakukan untuk mendata secara langsung masalah yang

diambil. Peneliti melakukan observasi langsung di Balanti, Lubuk Alung. Wawancara dilakukan melalui sesi tanya jawab langsung pada topik yang dibahas. Informan wawancara adalah presiden Kolon dan salah satu staf Kolon. Penelitian kesusastraan juga peneliti menggunakan bahan bacaan seperti buku, majalah, dan karangan yang berkaitan dengan pokok bahasan penelitian.

6. Analisis Sistem

Analisis sistem adalah teknik pemecahan masalah yang menguraikan sistem menjadi komponen-komponennya dan memeriksa bagaimana komponen-komponen itu berfungsi dan berinteraksi untuk mencapai tujuan sistem.

7. Analisis Kebutuhan Informasi

Informasi yang dibutuhkan sistem yakni data KWT dan Admin.

- Analisis kebutuhan user sistem pada sistem KWT ini terdapat 2 (dua) pengguna sistem adalah sebagai berikut:
 - a. Administrator
 - 1) Administrator melakukan login system
 - 2) Administrator mengelola data dosen pada menu dosen
 - 3) Administrator mengelola data konsultasi
 - 4) Administrator dapat mengubah password admin pada menu ganti password
 - 5) Administrator melakukan log-out system ketika proses kerja telah dilakukan
 - b. Anggota
 - 1) Anggota melakukan login system
 - 2) Anggota membalas konsultasi
 - 3) Anggota mengelola data diri dosen pada menu ganti password
 - 4) Anggota melakukan log-out system ketika proses kerja telah selesai

E. KESIMPULAN

Website KWT Kampus Indah digunakan sebagai tempat dokumentasi dan laporan kegiatan kerja Kelompok Wanita Tani (KWT) Kampus Indah. Website ini, semua dokumentasi kegiatan kerja dapat dilakukan lebih sistematis, berurut serta menarik sehingga pengarsipan pun dilakukan dengan lebih mudah.

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan didapatkan kesimpulan bahwa Perancangan Website Kegiatan Kerja KWT di Korong Balanti sangat valid, sangat praktis dan efektif sehingga layak digunakan untuk tempat dokumentasi kerja KWT tersebut. Di Korong Balanti yang mayoritas masyarakatnya memiliki lahan produktif yang cukup luas, sehingga sebagian pendapatan masyarakat disana sangat bergantung di sektor pertaniannya. Oleh karena itu adanya Kelompok Wanita Tani (KWT) Kampus Indah maka sektor pertanian dikelola oleh kaum perempuan. Dalam Organisasi tersebut banyak kegiatan yang dilakukan diantaranya,

- Pertama kegiatan pengolahan bahan pangan lokal. Seperti pembuatan kue, keripik dan hasil yang lain yang didapat dari hasil pertanian tersebut.
- Kedua, Setiap anggota didorong untuk mempersiapkan kebun mereka sendiri, karena setiap anggota menerima benih dan peralatan untuk berbagai tanaman. Hasil pemanfaatan pekarangan sepenuhnya menjadi milik masing-masing anggota kelompok. Kegiatan di sekitar kebun terutama dilakukan oleh anggota kelompok untuk kerjasama masyarakat, gotong royong dan peningkatan sosial.
- Ketiga, Adanya usaha simpan pinjam. Kegiatan ini dikelola oleh bendahara kelompok yang ditunjuk, kegiatan ini berguna sebagai modal dan tabungan para anggota kelompok.

F. DAFTAR RUJUKAN

Aslichati, L. (n.d.). *Organisasi Pemberdayaan dan Kesejahteraan Keluarga Sebagai Sarana Pemberdayaan Perempuan*.

- Haris Khoirul Fadillah, M., Moenir, A., Raya Surya Kencana No, J., Barat, P., Pamulang, K., & Tangerang Selatan, K. (2021). *Rancang Bangun Sistem Informasi E-Raport Berbasis Web Dengan Metode Waterfall (Studi Kasus: SMKN 1 Kabupaten Tangerang)*. Retrieved from <http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/JOAIIA/index42>
- Hendini, A. (2016). *Pemodelan UML Sistem Informasi Monitoring Penjualan dan Stok Barang (Studi Kasus: Distro Zhezha Pontianak): Vol. IV (Issue DESEMBER)*.
- Kurniawan, D., Dewi, S. V., Pendidikan, J., Fakultas, M., Dan, K., Pendidikan, I., & Siliwangi, U. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Media Screencast- O-Matic Mata Kuliah Kalkulus 2 Menggunakan Model 4-D Thiagarajan. *Jurnal Siliwangi*, 3(1).
- OLAHAN PISANG UTER Studi Kasus di KWT Seruni Dusun Gamelan, I., Sendangtirto, D., Berbah, K., Sleman, K., & Wulandari, R. (n.d.). *Partisipasi Anggota Kelompok Wanita Tani Dalam Peran Wanita Tani dalam Pembangunan Pertanian*. (n.d.). Retrieved from <https://tabloidsinartani.com/detail/indeks/nusantara/2703-peran-wanita-tani-dalam-pembangunan-pertanian>
- R, A. L. (1985). Three coefficients for analysing Reliability and Validity of rating. *Educational and Psychological Measurement*, 45, 131–142. doi: 10.1177/07399863870092005
- Zakir, S., Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, J., Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Bukittinggi Jl Raya Gurun Aur Kubang Putih Bukittinggi, F., & Program Doktor Program Studi Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang Jl Hamka Air Tawar Padang, M. (n.d.). *Modernisasi Administrasi Usaha Kecil Menengah (UKM) Melalui Pemanfaatan Sistem InformasI*.

PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL DALAM TRADISI GOTONG ROYONG PADA MASYARAKAT DUSUN TUGU SARI

¹ Nurazizah² Supratman Zakir

^{1,2} Universitas Islam Negeri (UIN) Bukittinggi,
West Sumatera, Indonesia

¹nuraz3131@gmail.com ²supratman@iainbukittinggi.ac.id

A. ABSTRAK

Pada abad ke 20 ini, teknologi dan informasi telah memudahkan keberlangsungan hidup manusia. Kondisi ini membuat masyarakat terus mengikuti kemajuan zaman dengan memanfaatkan teknologi yang ada. Salah satunya adalah penggunaan media social yang termasuk kedalam perkembangan teknologi yang cukup banyak digunakan pada masyarakat. Hampir semua masyarakat di Indonesia mengunduh dan menggunakan media social sebagai sarana komunikasi dan informasi. Pada zaman dahulu masyarakat memberikan informasi mengenai kegiatan gotong royong secara langsung dari rumah ke rumah atau menggunakan sarana seperti alat pengeras suara dari masjid. Dengan adanya kemajuan teknologi yang semakin canggih masyarakat mulai beralih menyampaikan informasi melalui media social. Seperti halnya kegiatan gotong royong di Dusun Tugu Sari yang memanfaatkan media social sebagai sarana untuk membagikan informasi. Saat ini masyarakat di Dusun Tugu Sari sudah memanfaatkan dua jenis aplikasi media social berupa facebook dan whatsapp grup sebagai tempat untuk bertukar informasi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan atau memberikan penggambaran bagaimana Masyarakat memanfaatkan media social dalam menjalankan dan melestarikan tradisi gotong royong untuk menjaga kebersihan lingkungan di Dusun Tugu Sari. Dalam penelitian ini menggunakan metode deskriptif, yang menelaah kepada suatu kasus dilakukan secara intensif, mendalam, mendetail dan komperhensif. Hasil penelitian ini membuktikan

bahwa manfaat dari penggunaan media social dalam melestarikan tradisi gotong royong di Dusun Tugu Sari ini sangat bermanfaat dan berguna dalam menyampaikan informasi antar masyarakat.

Kata kunci: gotong royong, media social, internet, masyarakat

B. PENDAHULUAN

Kemajuan manusia terus berkreasi seiring dengan perkembangan zaman, media dan inovasi, dan peningkatan mekanis saat ini membuat ketergantungan individu pada data menjadi lebih tinggi. Dengan kemajuan mekanis saat ini yang dapat dirasakan dan digunakan oleh semua lapisan masyarakat, praktis individu biasa membutuhkan web sebagai sumber data.(Arif & Roem, 2019). Penggerak dalam inovasi, data, dan korespondensi, berkembang pesat, mengingat Indonesia. Tidak dapat disangkal bahwa penggunaan web yang luas dan luas telah berlaku untuk menghubungkan setiap orang ke kerangka kerja yang besar dan tidak terbatas sehingga penggunaan web di Indonesia sendiri berkembang secara konsisten(Safitri & Dewi, 2021).

Hiburan berbasis web adalah media berbasis internet di mana klien tidak diragukan lagi dapat mengambil bagian, berbagi, dan membuat konten yang menggabungkan jurnal web, organisasi informal, wiki, pertemuan, dan alam semesta virtual. Ini adalah aplikasi hiburan berbasis web paling terkenal yang digunakan oleh masyarakat umum. Sementara itu, komunikasi informal jarak jauh adalah halaman web di mana setiap orang dapat membuat halaman situs web individu, kemudian, pada saat itu, berinteraksi dengan teman klien untuk berbagi data dan korespondensi.(Permatasari, 2019). Dengan bantuan web, pemanfaatan hiburan online memiliki konsekuensi positif dan negatif. Efek positif dari hiburan online adalah asosiasi kolaborasi manusia tanpa batas. Individu dapat terhubung satu sama lain mulai dari satu daratan kemudian ke daratan berikutnya. Hal ini juga menyebabkan orang mendapatkan banyak data lain tanpa terhalang jarak dan waktu (Sakinah & Zatrachadi, 2019).

Indonesia memiliki praktik gotong royong yang merupakan kegemaran daerah setempat sebagai kegiatan untuk menyelesaikan latihan atau bekerja sama untuk memberikan prestasi yang bermanfaat. Wawasan gotong royong pada dasarnya merupakan warisan kekeluargaan bangsa Indonesia dengan berbagai lokalitas dan identitas keindonesiaan yang berbeda dengan ragam istilah dan penerapannya.(Tampubolon, 2022). Nilai partisipasi bersama yang telah ditanamkan dalam budaya Indonesia, khususnya di daerah pedesaan, sangat sesuai dengan pemikiran Islam. Untuk Islam, setiap orang harus saling membantu (Sodikin & Haqqi, 2022). Gotong royong merupakan salah satu bentuk partisipasi masyarakat untuk mencapai sesuatu. Jenis kerjasama umum ini adalah jenis ketabahan sosial. Untuk mengimbangi ketangguhan sosial dan dukungan daerah yang disengaja saat ini, penting untuk dikembangkan dari kolaborasi sosial yang terjadi karena kewajiban rasa kemanusiaan sehingga membuat kerukunan daerah yang memiliki perasaan, berbagi, dan kebutuhan bersama.(Rafli, 2022). Namun kenyataannya budaya gotong royong Indonesia sudah mulai sirna saat era globalisasi melanda dan menjadikan budaya Indonesia semakin manusiawi. (Kirana, n.d.).

Kebiasaan gotong royong masih dilindungi oleh masyarakat sekitar vila Tugu Sari sebagai upaya untuk menjaga iklim yang bersih dan nyaman untuk ditinggali. Gerakan partisipasi bersama ini telah dilakukan selama berabad-abad oleh warga sekitar vila Tugu Sari. Namun, ada sedikit perubahan dalam pelaksanaannya, jika pada zaman dahulu masyarakat ingin mengadakan kegiatan gotong-royong dengan cara mengumumkannya lewat pengeras suara dari masjid. Berbeda dengan saat ini yang mayoritasnya masyarakat sudah memiliki ponsel genggam sendiri setidaknya tiap keluarga ada yang memilikinya, maka dari itu di dimanfaatkanlah media social seperti whatsapp group dan grup facebook sebagai sarana informasi untuk masyarakat dalam rangka mengumumkan informasi mengenai kegiatan tradisi gotong-royong.

C. METODOLOGI PENELITIAN

Eksplorasi ini sebagai analisis kontekstual dengan teknik grafis, yang melihat suatu kasus secara serius, dari atas ke bawah, pasti dan lengkap. Jenis teknik eksplorasi yang digunakan kali ini adalah strategi pemeriksaan subjektif ekspresif yang berarti menggambarkan atau merepresentasikan bagaimana daerah setempat melibatkan hiburan online dalam melakukan dan melindungi adat gotong royong untuk menjaga kebersihan iklim di Dusun Tugu Sari. Kajian ini menghubungkan dengan kenyataan yang ada tentang keberadaan vila Tugu Sari daerah setempat dalam kaitannya dengan adat gotong royong yang sampai saat ini masih dimiliki oleh daerah setempat dengan menggunakan hiburan berbasis web sebagai wahana pendataan. Penjelajahan ini mencerahkan dan pada umumnya akan menggunakan penelitian.

Metode pengumpulan informasi yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan prosedur persepsi, penyetelan, dan pencatatan. Dalam ulasan ini, prosedur persepsi, dengan cara melakukan pengamatan secara langsung terhadap masyarakat Tugu Sari mengenai kebiasaan gotong royong dengan menggunakan media social sebagai alat informasi. Setelah melakukan observasi, selanjutnya menggunakan teknik simak dan catat terhadap hasil pengamatan yang dilakukan dalam lingkungan masyarakat Tugu Sari.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Media Sosial

Inovasi data telah tercipta dengan tampilan web dan diikuti dengan hadirnya hiburan virtual. Hiburan virtual adalah media yang memungkinkan semua orang untuk berkolaborasi dan berbaur dan menyampaikan tanpa terhalang oleh keberadaan (Fitriani, 2017). Diungkapkan Wijayanto, dalang fundamental yang efektif mendorong peningkatan inovasi data dan surat menyurat umumnya berasal dari kalangan muda, seperti mahasiswa dan mahasiswi. Tanggung jawab media tidak terbatas pada kelas pekerja atas yang

benar-benar memiliki akses internet yang baik dan perangkat lain yang sangat stabil, misalnya, tidak terbatas pada kemajuan dalam tahun, orientasi, dan kebangsaan. Sementara itu, menurut Primack, sebagian besar di masa komputerisasi memiliki sekitar beberapa hiburan online. Hiburan online dapat dicirikan sebagai perangkat khusus (Masyarakat, 2021). Pemanfaatan inovasi saat ini membantu setiap pekerjaan manusia menjadi lebih mudah dan lebih cepat. Salah satu kemajuan seni yang paling banyak digunakan adalah web dan hiburan virtual (Sakinah & Zatrachadi, 2019). Hampir semuanya pasti ada pengaruhnya, begitu juga dengan pemanfaatan hiburan online. Efeknya akan muncul dari bagaimana seseorang atau suatu perkumpulan memanfaatkan hiburan online itu sendiri. Sebenarnya ada beberapa keuntungan dan dampak besar dari memanfaatkan hiburan berbasis web secara pasti, antara lain: (Simarmata et al., n.d.):

- a. Menambah teman, hiburan virtual dapat dimanfaatkan sebagai wadah untuk mengembangkan organisasi sahabat.
- b. Tempat untuk menyampaikan, media dapat digunakan sebagai tempat untuk menyampaikan dimana saja dan kapan saja.
- c. Tempat berbagi, hiburan berbasis web dapat dimanfaatkan sebagai tempat berbagi, baik itu berbagi curhat, luapan hati, berbagi cerita, maupun berbagi informasi.
- d. Mahir, secara tidak sadar hiburan online membuat seseorang menjadi lebih cerdas, dengan semakin banyak data yang didapat, informasi juga akan semakin luas.
- e. Titik penilaian (*assessment*), dengan asumsi Anda dekat dan pribadi, mungkin Anda merasa malu, khawatir, dan ingin memberikan sudut pandang Anda. Namun, melalui hiburan online, seseorang diizinkan untuk menawarkan sudut pandangnya tanpa mengelolanya.
- f. Bertindak secara wajar, mungkin pada kenyataannya, seseorang sedang jenuh menjadi seseorang yang bukan diri Anda sendiri, dalam hiburan virtual siapa pun dapat secara terbuka menjadi apa pun yang mereka suka, bahkan bertindak secara alami.

Hiburan berbasis web menguasai konten web sebagai yang paling sering diakses oleh masyarakat Indonesia. Tercatat 97,4 persen masyarakat Indonesia mengakses akun hiburan virtual. Oberst, Wegmann, Stodt, Brand, dan Chamarro mengatakan bahwa hiburan online ditandai sebagai area lokal virtual berbasis situs yang memungkinkan untuk membangun profil area individu dan lokal, mengharapkan untuk membuat korespondensi dalam rutinitas sehari-hari individu, dan terlepas dari fakta bahwa kliennya terus berkembang, hiburan berbasis web sangat terkenal. kalangan remaja dan dewasa muda (Dengan & Diri, 2017).

Sebagai aturan, hiburan berbasis web adalah perangkat, administrasi, dan korespondensi berbasis web yang memberikan kantor kepada seseorang untuk menjalin hubungan dengan orang lain yang memiliki kelebihan atau kepentingan sendiri dalam memanfaatkannya. (Safitri & Dewi, 2021). Rulli Nasrullah dalam bukunya *Virtual Entertainment: Point of view, Culture and Biotechnology*, memaparkan beberapa makna hiburan berbasis web yang didapat dari berbagai tulisan eksplorasi, antara lain: (Kreatif, 2019):

- a. Menurut Shirky, hiburan berbasis web dan pemrograman sosial adalah alat untuk membangun kapasitas klien untuk berbagi, berpartisipasi (bekerja bersama) di antara klien dan membuat langkah agregat, yang semuanya merupakan yayasan dan asosiasi eksternal.
- b. Menurut Van Dijk, hiburan berbasis web adalah panggung media yang menyoroti kehadiran klien yang bekerja dengan mereka dalam latihan dan kerja sama mereka. Selanjutnya, hiburan virtual harus terlihat sebagai media berbasis web (fasilitator) yang memperkuat hubungan antara klien serta ikatan persahabatan.
- c. Menurut Mandiberg, hiburan online adalah media yang bekerja dengan upaya terkoordinasi antara klien yang menghasilkan konten (konten yang dibuat klien).

Dari penilaian beberapa pakar di atas, sangat mungkin beralasan bahwa hiburan berbasis web adalah tempat untuk bergaul satu sama lain yang dilakukan secara langsung atau online dengan hampir tidak ada hambatan.

2. Tradisi Gotong Royong

Gotong royong berasal dari kata dalam bahasa Jawa. Kata gotong dapat dikoordinasikan dengan kata pikul atau angkat. Kata royong dapat dikoordinasikan dengan kata bersama. Jadi kata gotong royong pada dasarnya berarti mengangkat sesuatu secara bersama-sama atau dapat juga diartikan sebagai mengerjakan sesuatu bersama-sama.(Rochmadi, 2012). Gotong royong adalah salah satu bentuk perkumpulan partisipasi lokal yang direncanakan untuk mencapai hasil yang positif dengan cara berpikir atau kesepakatan. Pelaksanaan gotong royong tergantung pada jiwa kesiapan, kebersamaan, perlawanan dan kepercayaan(As *et al.*, 2021). Akibatnya, saat menyelesaikan latihan kolaborasi bersama, ada komunikasi sosial yang memiliki dasar kepentingan publik.

Jika dipikir-pikir, gotong royong dapat diartikan sebagai model kolaborasi yang disepakati bersama. Koentjaraningrat memisahkan dua macam gotong royong yang dikenal masyarakat Indonesia, yakni gotong royong dan gotong royong bersama. Latihan gotong royong menolong terjadi dalam latihan hortikultura, latihan bersama keluarga, latihan pesta, latihan kenduri dan acara musibah atau lewat. Sementara itu, penyelenggaraan pemerintahan daerah pada umumnya dilakukan untuk mencapai sesuatu kepentingan umum, yaitu gotong royong yang diakui atas dorongan warga dan partisipasi bersama tanpa dibatasi.(Irfan, 2016). Sementara itu, gotong royong secara umum dicirikan dalam berbagai cara dan struktur. Tidak hanya dengan melakukan administrasi wilayah lokal minggu demi minggu di kota-kota, tetapi juga dengan sikap terbuka dan sadar satu sama lain, bekerja sama untuk menjaga keamanan lingkungan, membantu orang lain yang berduka, dan banyak lainnya. Dengan demikian, daerah itu sendiri harus memiliki kewajiban untuk melaksanakan dan menjaga jiwa partisipasi bersama sehingga tujuan mewujudkan

iklim yang damai, aman, dan sejahtera dapat tercapai.(No Title, 2021). Mencermati klarifikasi dari spekulasi tentang gotong royong, cenderung beralasan bahwa gotong royong adalah gerakan yang dilakukan bersama-sama dalam iklim sosial untuk meringankan tugas atau masalah. Misalnya gotong royong membersihkan bahu jalan di lingkungan tempat tinggal Anda.

3. Manfaat Media Sosial Sebagai Sarana Informasi Dalam Kegiatan Gotong Royong

Sebelum adanya media social berbasis internet, masyarakat di Dusun Tugu Sari, Desa Sisumut, Kecamatan Kota pinang, Kabupaten Labuhan Batu Selatan menggunakan media komunikasi informasi menggunakan bantuan alat pengeras suara di masjid, atau menggunakan sistem menyebarkan informasi dari mulut kemulut yang sebelumnya sudah di informasikan kepada para ketua RT masing-masing. Selain itu, masyarakat di Dusun Tugu Sari juga terbiasa menggunakan media telepon genggam sebagai media komunikasi informasi untuk menghubungi para ketua RT agar setiap RT dapat memberitahukannya ke warga di lingkungan kompleknya. Namun sebelum adanya media seperti sekarang interaksi masyarakat di lingkungan Dusun Tugu Sari masih dilaksanakan secara langsung dengan cara mengumpulkan masyarakat di masjid atau di rumah Kepala Dusun Tugu Sari.

Setelah muncul dan meluasnya penggunaan media social berbasis internet, cukup banyak masyarakat di Dusun Tugu Sari, Desa Sisumut, Kecamatan Kota pinang, Kabupaten Labuhan Batu Selatan mulai menggunakan beberapa jenis aplikasi media social untuk berbagai keperluan seperti kegiatan gotong royong yang dilakukan saat sudah dekat dengan hari-hari besar nasional maupun saat adanya kegiatan di Dusun Tugu Sari. Kegiatan gotong royong ini dilaksanakan satu bulan sebelum hari pelaksanaan acara jika acara tersebut termasuk kedalam acara besar nasional karena Kepala Dusun Tugu Sari akan membagi waktu satu bulan untuk memberikan kesempatan yang sama pada tiap komplek. Dusun Tugu Sari sendiri terdiri dari empat Komplek yang dibagi menjadi

wilayah RT 01, RT 02, RT 03, dan RT 04. Pembagian jadwal gotong royong biasanya dilakukan tiap hari minggu, dimana pada minggu pertama dan minggu kedua pelaksanaannya akan di mulai dari RT 01 sampai RT 02, selanjutnya akan dilanjutkan pada hari minggu berikutnya jika wilayah RT 01 dan RT 02 belum selesai maka akan di lanjutkan dan seterusnya akan di lanjutkan tiap minggu nya di TR 03 dan RT 04 sampai selesai.

Dengan adanya media social masyarakat di Dusun Tugu Sari, Desa Sisumut, Kecamatan Kota pinang, Kabupaten Labuhan Batu Selatan dapat memanfaatkannya sebagai sarana komunikasi informasi yang akurat dan efisien. Diketahui bahwa setiap keluarga memiliki setidaknya satu atau dua telepon genggam sehingga dapat memudahkan Ketua Dusun untuk dapat menginformasikan berbagai informasi penting salah satunya adalah informasi mengenai kegiatan Gotong royong. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan penyampaian informasi untuk kegiatan gotong royong ini biasanya di kirimkan sehari sebelum pelaksanaannya melalui social media ke dalam grup social media yang sudah di buat oleh Kepala Dusun atau perangkat Dusun lainnya.

Aplikasi media social mengalami perkembangan yang sangat pesat. Begitu juga dengan jenis media social yang dapat digunakan. Masyarakat di Dusun Tugu Sari, Desa Sisumut, Kecamatan Kota pinang, Kabupaten Labuhan Batu Selatan menggunakan setidaknya dua jenis media social. Hal ini sejalan dengan pengamatan yang telah dilakukan secara langsung dan wawancara dengan perangkat Dusun Tugu Sari yaitu Ibu Sunarti selaku istri dari ketua RT 02. Hasilnya adalah penggunaan media social yang sering digunakan oleh masyarakat di Dusun Tugu Sari, Desa Sisumut, Kecamatan Kota pinang, Kabupaten Labuhan Batu Selatan, yaitu:

a. Facebook 63

Facebook sebagai sarana komunikasi dan informasi sudah diterapkan sejak dua tahun lalu yaitu tepatnya pada 21 April 2020. Dalam penggunaannya para masyarakat Dusun Tugu Sari, Desa Sisumut, Kecamatan Kota pinang, Kabupaten Labuhan

Batu Selatan menggunakan fitur grup chat di aplikasi facebook untuk saling bertukar informasi. Grup facebook ini berisi sekitar 63 peserta yang terdiri dari empat wilayah yang dibagi menurut pembagian wilayah RT. Adapun untuk informasi yang melibatkan Dusun lain biasanya masyarakat akan memberitahukannya lewat postingan via facebook dengan menandai beberapa orang tertentu yang sekiranya dapat menyebarkan informasi terkait dengan akurat dan tepat.

b. Whatsapp

Penggunaan media social whatsapp sarana komunikasi dan informasi baru digunakan oleh masyarakat pada 28 juli 2022 untuk penggunaanya masyarakat Dusun Tugu Sari, Desa Sisumut, Kecamatan Kota pinang, Kabupaten Labuhan Batu Selatan memanfaatkan fitur grup chat di aplikasi whatsapp untuk memberikan informasi. Dalam penerapannya grup ini berisi sekitar 42 peserta yang terdiri dari empat wilayah yang dibagi menurut pembagian wilayah RT.

Dengan adanya dua jenis media social yang berbeda tidak mengurangi berbagai manfaat dari penggunaan media social sebagai sarana komunikasi dan informasi antar masyarakat di Dusun Tugu Sari dalam melestarikan tradisi gotong royong yang masih terus dilaksanakan dan dijaga kelestariannya oleh masyarakat setempat. Pelaksanaan kegiatan gotong royong pada masyarakat di Dusun Tugu Sari didasarkan pada semangat kerelaan, kebersamaan, toleransi dan kepercayaan.

Pada dasarnya kegiatan gotong royong ini ada kaitannya dengan modal social dimana setiap orang memiliki rasa tanggung jawab Bersama atas lingkungan yang mereka tempati. Dengan adanya manfaat dari penggunaan teknologi yang berupa media social yang dapat menjangkau, merangkul dan menginformasikan berbagai hal yang terjadi di lingkungan masyarakat dapat memudahkan terjadinya interaksi social antar wilayah RT. Sehingga pada saat kegiatan bergotong-royong masyarakat menjadi antusias dan saling membantu walaupun mereka berada di wilayah RT yang berbeda.

E. KESIMPULAN

Media social memberikan manfaat yang sangat penting dalam kehidupan masyarakat di Dusun Tugu Sari, Desa Sisumut, Kecamatan Kota pinang, Kabupaten Labuhan Batu Selatan. Karena media social berperan cukup penting dalam kehidupan masyarakat di Dusun Tugu Sari oleh karena itu media social menjadi salah satu sarana yang cukup banyak digunakan oleh masyarakat di Dusun Tugu Sari ini. Penggunaan media social pada masyarakat di Dusun Tugu Sari ini di dukung oleh sarana seperti jaringan yang cukup memadai dan mudah untuk digunakan. Selain itu, penggunaan ponsel genggam yang sudah canggih seperti smartphone juga termasuk alasan utama masyarakat dapat memanfaatkan fitur media social yang dapat di unduh dengan mudah oleh masyarakat. Begitu pula dengan popularitas penggunaan media social yang semakin hari semakin meningkat dan disukai oleh masyarakat di Dusun Tugu Sari. Dengan adanya hal ini manfaat penggunaan media social dengan tujuan yang positif dapat menjadikannya sebagai faktor pendukung kegiatan selain memberikan informasi terkait gotong royong tapi juga untuk menjadi faktor pendukung kegiatan positif lainnya.

F. DAFTAR RUJUKAN

- Arif, E., & Roem, E. R. (2019). *PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL SEBAGAI SARANA PROMOSI PERPUSDA KABUPATEN BELITUNG TIMUR* Dinas Perpustakaan Kabupaten Belitung Timur: *saktibudiman83@gmail.com*. 3, 34–44.
- As, C., Capital, S., Facing, I. N., The, I. N., & Of, C. (2021). *Gotong Royong Sebagai Modal Sosial dalam Menghadapi Pandemi di Kota Surabaya*. 15–24.
- Dengan, I., & Diri, H. (2017). *No Title*.
- Fitriani, Y. (2017). *Analisis Pemanfaatan Berbagai Media Sosial Sebagai Sarana Penyebaran Informasi Bagi Masyarakat*. 19(2), 148–152.
- Irfan, M. (2016). *Oleh*: 1–10.
- Kirana, V. A. (n.d.). *Ancaman Terhadap Budaya Gotong Royong di Era*.

- Kreatif, I. (2019). *Peran Media Sosial Dalam Perkembangan Industri Kreatif Widya Nuriyanti Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Indraprasta PGRI Jakarta Email: widyanuriyanti@gmail.com Tabel 1. Pertumbuhan PDB Subsektor Ekonomi Kreatif (%)*. 11(2), 101–107.
- Masyarakat, D. (2021). *Peran Media Sosial Dimasa Pandemi untuk Kemajuan Perekonomian*. 4(1), 35–46.
- No Title. (2021). 6(12).
- Permatasari, I. A. (2019). *Implementasi Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik Dalam Penyelesaian Masalah Ujaran Kebencian Pada Media Sosial Implementation of Electronics Information and Transactiom in Completion of the Problem of Hate Speech on Social Media*.
- Rafli, M., Falevi, M. R., & Aqna, M. A. (2022). 3), 4). 3(1), 4455–4462.
- Rochmadi, O. N. (2012). *Menjadikan Nilai Budaya Gotong-Royong Sebagai Common Identity dalam Kehidupan Bertetangga Negara-Negara ASEAN*. 1–9.
- Safitri, A., & Dewi, D. A. (2021). *Universitas muhammadiyah enrekang*. 3, 78–87.
- Sakinah, U., & Zatrachadi, M. F. (2019). *Fenomena Narsistik di Media Sosial Sebagai Bentuk Pengakuan Diri Corresponding Author: 2(1)*, 34–43.
- Simarmata, J., Iqbal, M., Hasibuan, M. S., Limbong, T., Albra, W., Yayasan, P., & Menulis, K. (n.d.). *Hoaks dan Media Sosial: Saring sebelum Sharing*.
- Sodikin, A., & Haqqi, M. N. (2022). *PERAN DAKWAH ISLAM DALAM BUDAYA GOTONG ROYONG*. 14(1).
- Tampubolon, J. R., Sibarani, R., Sinulingga, J., Utara, U. S., Studi, P., Batak, S., Budaya, F. I., & Toba, K. (2022). *Asas: Jurnal Sastra Tradisi Gotong Royong Pada Masyarakat Batak Toba Di Desa Sigapiton Kecamatan Ajibata Kabupaten Toba: Kajian Tradisi Lisan*. 11(2), 141–149.

PENGARUH MEDIA SOSIAL DALAM MENJAGA ADAT/KEBIASAAN DI DESA UJUNG BATU SOSA

¹ Muhammad Anhar Hasibuan ² Supratman Zakir

^{1,2} Universitas Islam Negeri (UIN) Bukittinggi,
West Sumatera, Indonesia

¹Mhsb12445@gmail.com ²supratman@iainbukittinggi.ac.id

A. ABSTRAK

Indonesia adalah negara kepulauan yang memiliki populasi manusia yang sangat besar dengan berbagai suku, ras, adat, dan agama yang berbeda-beda sehingga memiliki banyak potensi dalam perubahan sosial baik adat maupun gaya hidup. Perkembangan teknologi informasi di era industri 4.0 saat ini tentu membawa perubahan yang cukup signifikan terhadap masyarakat Indonesia khususnya masyarakat desa Ujung Batu Sosa. Salah satu perubahan yang cukup signifikan ialah adanya media sosial biasa disebut medsos. Media sosial ini sendiri adalah kegiatan interaksi manusia pada media elektronik dengan dibantu jaringan internet dan bisa diakses oleh siapapun yang memiliki media tersebut bahkan dapat mewakili dirinya sendiri. Selain Interaksi media sosial ini bisa juga sebagai media kerja sama baik dalam hal yang membentuk ikatan sosial keluarga yang jauh maupun masyarakat luas secara Online atau virtual.

Pengaruh media Sosial terbilang sangat besar di era Industri 4.0 yang sudah mendarah daging pada manusia sekarang ini. Ada beberapa orang bijak dalam menggunakan media sosial itu hanya sebagai media bantu apabila dibutuhkan, dan ada sebagian orang terjerumus dalam menggunakan media tersebut sehingga tidak bisa mengatur waktunya sehari-hari.

Kata Kunci: Media Sosial, Adat/Kebiasaan, Pengaruh.

B. PENDAHULUAN

Majunya sebuah negara tidak terlepas dari berkembangnya semua aspek yang dibina didalamnya di antara aspek-aspek yang dibina tersebut yaitu bidang teknologi informasi. Teknologi dan informasi ini menjadikan masyarakat Indonesia semakin leluasa dalam mendapatkan pengetahuan luas baik dalam maupun luar negeri. Sehingga tidak dapat diprediksi majunya aspek teknologi informasi khususnya media sosial sangat berpengaruh terhadap gaya hidup masyarakat dalam menjaga adat/kebiasaan, baik secara online maupun offline. Dapat kita ketahui saat sekarang ini di era Industri 4.0 perkembangan media sosial selain sebagai sarana tukar informasi sudah dijadikan juga gaya hidup dikalangan masyarakat awam khususnya kaum muda mudi dan ada sebagian orang tua kita yang sudah menggunakan dan semakin paham dalam menjalankan media sosial tersebut.

Dengan perkembangan yang pesat pada media sosial ini membuat perubahan yang cukup besar pada pola kehidupan masyarakat dimana lebih mementingkan diri sendiri tanpa memikirkan harga dirinya dimata masyarakat dikarenakan dalam hidup bermasyarakat kita juga harus paham situasi dimana kita berada. Berkembangnya media sosial dikalangan masyarakat sangat berpengaruh dalam lingkungan sekitar dan dapat menjadi pemicu dalam setiap permasalahan di lingkungan masyarakat. Oleh karena itu dengan berubahnya kebiasaan dari sebelum berkembangnya media sosial sampai berkembangnya media sosial masyarakat harus bisa memilah mana yang baik untuk dijalankan dan dibina supaya tidak terjermus kearah yang salah pada media sosial tersebut. Perkembangan media sosial ini menjadikan pola pikir masyarakat berubah tanpa melihat apa pengaruh terhadap adat istiadat serta kehidupan dimasa yang akan datang.

Media Sosial Sudah merubah tata kehidupan di lingkungan masyarakat yang dapat mengakibatkan terpecah belah diantara masyarakat disebabkan oleh perbedaan informasi. Sebagian orang menganggap informasi yang belum pasti di media sosial tersebut

adalah lebih jelas dibanding ditempat kejadian suatu permasalahan tersebut sehingga terjadinya perpecahan di lingkungan masyarakat sekitar tanpa menggunakan adat yang pada sebelumnya terjalin dengan baik. Dalam perkembangan saat ini di media sosial ada kejadian pembunuhan salah satu prajurit polisi inisial J yang dibunuh disalah satu daerah Jakarta, tanpa perkembangan media sosial kita tidak akan tahu apa yang terjadi didaerah lain. Dan ada juga diwaktu tahun 2018 media sosial digemparkan dengan berbagai hal-hal unik yang viral di media sosial seperti "om telolet om" dimana bunyi tersebut berasal dari suara klakson mobil bus dan mobil truk tronton tanpa disadari sebenarnya suara klakson ini sebelumnya sudah biasa didengar akan tetapi dengan adanya media sosial membuat suara klakson mobil tersebut kembali menggema di nusantara. Perkembangan media sosial secara keseluruhan merubah gaya hidup dari tradisional menjadi modern yang dapat dirasakan sekarang ini, dari perkembangan ini pasti ada yang mengalah atau yang dibiarkan begitu saja seperti adat istiadat di lingkungan masyarakat khususnya di desa ujung batu sosa yang mulai dibiarkan dan dilupakan.

Oleh karena itu Penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk pembaca dan dapat dijadikan sebagai alat serta bahan pertimbangan semua orang dalam memahami perkembangan media sosial yang sangat berpengaruh terhadap kelestarian adat istiadat atau kebiasaan pada masyarakat luas khususnya masyarakat desa Ujung Batu. Dari berubahnya gaya hidup dahulu menjadi terbawa arus menjadi gaya hidup yang menyesuaikan dengan negara-negara eropa sehingga adat/kebiasaan akan terhapus dikarenakan tidak terjaga dengan baik. Artikel ini diharapkan bisa menjadi manfaat bagi kalangan masyarakat luas khususnya masyarakat di desa ujung batu sosa agar lebih bijak lagi dalam menggunakan media sosial supaya semua aspek yang ada dalam lingkungan masyarakat terjaga diantaranya dalam menjaga adat istiadat/kebiasaan setempat, menjaga budaya bangsa dan agama seperti adat yang ada desa ujung batu sosa siLuluton (kematian), siRiaon (acara pesta) dan adat namarhuta (adat dalam setiap desa).

C. METODE PENELITIAN

Jenis metode penelitian yang digunakan dalam Karya Ilmiah Ini yaitu metode Kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif. Metode ini adalah yang mana penelitiannya dilakukan tidak menggunakan pada Penghayatan terhadap interaksi antar konsep yang dikaji secara empiris. Bertujuan untuk mengumpulkan data bagaimana sebaiknya penggunaan media sosial dalam menjaga serta melestarikan adat/kebiasaan yang ada di desa ujung batu sosa. Metode ini juga akan menjelaskan apakah penggunaan media sosial memiliki banyak pengaruh positifnya terhadap adat/kebiasaan atau hanya memiliki pengaruh negatif terhadap adat/kebiasaan di desa Ujung batu Sosa.

Selain itu jenis penelitian ini juga sering digunakan untuk menganalisis kejadian, keadaan sosial, serta fenomena. Adapun teknik pengumpulan data dengan metode observasi, dan wawancara agar nantinya penelitian ini mendapatkan data yang nyata, lengkap dan hasil yang diperoleh dari metode ini. Penelitian ini sudah dilakukan wawancara pada tanggal 24 agustus 2022 di hari rabu yang beralamatkan di desa ujung batu sosa kepada salah satu masyarakat setempat seperti tokoh masyarakat dan seorang guru dengan observasi.

Metode ini atas dasar pemikiran untuk mengetahui bagaimana pengaruh media sosial dalam menjaga adat/kebiasaan yang ada di desa ujung batu sosa. Selain itu penelitian ini harus turun langsung kelapangan dalam mewawancarai masyarakat desa ujung batu sosa sehingga metode deskriptif kualitatif sangat bagus untuk dipergunakan dalam mendapatkan data

D. PEMBAHASAN

Desa Ujung Batu Sosa merupakan salah satu desa dikecamatan Sosa kabupaten Padang Lawas Sumatera Utara yang memiliki kepadatan penduduk 2900 jiwa sudah tergabung laki-laki dengan perempuan. Penduduknya terhitung sudah termasuk yang pergi merantau dan sebagian besar penduduknya mayoritas beragama

Islam dengan beragam suku yang berbeda-beda. Masyarakat disini masih banyak yang mengabaikan tentang adat/kebiasaan seperti adat dalam menjaga hubungan sosial dalam bermasyarakat, adat dalam menyelesaikan rukun agama ketika ada kematian dan lainnya yang berhubungan dengan agama, adat dalam menyukseskan acara apabila ada acara pernikahan disini. Oleh karena itu masyarakat disini sudah nampak jelas perbedaannya dari tahun 2013 sampai 3 tahun terakhir ini yang sudah saling mementingkan diri sendiri dibandingkan apa yang terjadi di lingkungan bermasyarakat.

Selain yang terjadi tersebut dengan adanya tokoh adat serta tokoh agama di desa Ujung batu sosa selalu berupaya untuk memperkuat dan menjalankan adat/kebiasaan mereka masing-masing menurut suku atau marga dari masyarakat tersebut. bukan hanya adat akan tetapi yang paling dijaga dalam bermasyarakat yaitu memperdalam ilmu agama agar tidak ada yang bisa asal masuk di desa tersebut dan bisa menjaga kode etik tentang berpakaian serta tata krama berbicara terhadap orang dewasa maupun orang kecil. Akan tetapi, pada tahun 2019 sampai sekarang ini mulai dari berbagai problema global dengan adanya virus covid 19 yang secara keseluruhan melanda dunia baik dari cara hidup maupun kondisi sosial masyarakat tanpa terkecuali di Indonesia dengan datangnya virus covid 19 membawa perubahan disetiap aspek kehidupan seperti di kehidupan masyarakat, ekonomi, pendidikan maupun instansi-instansi lainnya (Angga Wiratama, 2021) (Ritonga, 2018). Dengan dilandanya dunia dalam 2 tahun terakhir ini membuat negara kita kembali mengampanyekan kehidupan baru bisa disebut dengan kehidupan new normal. Tanpa kebijakan pemerintah dalam menjalankan semua kegiatan dalam bernegara sebuah negara akan terpuruk dimasa covid 19 tersebut yang dapat menyebabkan masalah di kehidupan bermasyarakat.

Oleh sebab itu Terlihat jelas dampak perubahan yang terjadi dalam menjaga adat/kebiasaan itu di lingkungan masyarakat desa ujung batu sosa dimasa pandemi covid 19 dengan beriringan kemajuan teknologi informasi yang semakin besar sehingga

membuat masyarakat di desa ujung batu sosa mulai membiarkan begitu saja dalam menjaga adat/kebiasaan masyarakat tersebut. Perkembangan media sosial menjadikan berbagai hubungan interaksi sosial dalam bermasyarakat di desa ujung batu sosa mulai berubah dari biasanya akur menjadi tidak saling sapa. Dan ada juga dibuat dalam mempererat kekeluargaan di lingkungan masyarakat dari yang sebelumnya hubungan langsung tatap muka menjadi hubungan secara virtual dengan bantuan sebuah perangkat teknologi media sosial yang dapat dikendalikan oleh masyarakat dengan bantuan aplikasi-aplikasi pendukung serta internet yang menghubungkannya.

1. Media Sosial

Media Sosial Merupakan teknologi informasi yang digunakan masyarakat dengan bantuan jaringan internet dalam pengoperasiannya tergolong mudah. Media sosial ini bisa dipergunakan untuk media dalam mengungkapkan perasaan hati dan pikiran, berpartisipasi, berbagi dan menciptakan sebuah hal-hal yang unik ataupun hal yang biasa dilakukan di kehidupan sehari-hari. Media sosial ini bisa juga dipergunakan dalam dunia kerja yang memiliki jangkauan hubungan kerja yang jauh seperti sebagai forum ketika dalam keadaan beda tempat.

Media Sosial adalah media yang berfungsi sebagai wadah dalam menjalin silaturahmi atau bersosialisasi secara daring tanpa harus terjangkau oleh keadaan, tempat, dan waktu. Dari pengertiannya media yang digunakan setiap masyarakat bebas dalam berekspresi berbagai hal misalnya tentang perjalanan hidup pribadi, serta hiburan yang terdapat di media tersebut, dan lain-lain. Blog, Jejaring Sosial, wiki adalah termasuk dari bagian media sosial yang paling banyak diakses dan digunakan seluruh kalangan masyarakat (Istiani, 2020).

Jejaring Sosial merupakan sebuah program yang setiap orang bisa membuat akun pribadi yang akan terhubung dengan orang lain yang dijadikan sebagai kawannya untuk saling tukar informasi dan

komunikasi. jejaring sosial yang saat ini perkembangannya cukup besar seperti instagram, facebook, twitter, whatsapp, dan lainnya (Rafiq.ahmad, 2020). Media sosial ini membujuk setiap seseorang untuk ikut serta dalam membuat aktifitas onlinenya, memberi komentar serta saling bagi informasi cepat tak terbatas.

Sejarah media Sosial ini memiliki perjalanan yang memiliki cerita yang bagus dengan berbagai kemajuan yang cukup pesat dari masa ke masa, ditahun 2002 friendster menahkodai barisan paling bagus disebabkan pada waktu itu Friendster bisa memenangi media sosial dari lainnya. Pada Tahun 2003 sampai saat ini berbagai perkembangan media sosial sudah mulai dirasakan dengan datangnya facebook, google, twitter, instagram, dan lainnya. Dari sebelumnya hanya Friendster yang menduduki posisi media sosial yang paling populer turun menjadi media biasa dengan bermunculannya berbagai media yang baru tersebut (Istiani, 2020).

Media sosial juga kini sudah membuat terobosan yang lebih dikenal masyarakat luas dengan membentuk berbagai sarana prasarana modern seperti media dalam melanjutkan jual beli online, media sebagai forum musyawarah besar dalam sebuah instansi atau perusahaan, serta dibuat sebagai digital maintenance dan digital endorsement. Sehingga media sosial sekarang banyak dimanfaatkan sebagai media digital agency.

Media sosial kini sudah mencapai puncak dimana hampir semua perkembangannya merujuk untuk memudahkan masyarakat dari setiap ada kesulitan baik ia dalam menghubungi orang dari beda tempat bahkan beda negara sekalipun. Dengan perkembangan ini media sosial sudah memiliki macam-macam media mulai dari media tradisional sampai modern dikarenakan mulai banyaknya saingan untuk menjalankan roda perekonomian perusahaan teknologi masing-masing negara maju seperti USA, Tiongkok, Jepang dan negara lainnya.

Berikut berbagai macam-macam media sosial modern yang biasa kita gunakan pada sekarang ini:

a. Whatsapp

Whatsapp merupakan aplikasi pengiriman pesan yang digunakan pada android tanpa menggunakan biaya hanya menggunakan jaringan internet saja. Whatsapp ini termasuk aplikasi yang paling dipergunakan masyarakat Indonesia saat sekarang ini. Bahkan WA ini merupakan media sosial paling laris kedua di negara ini. Pendiri whatsapp ini didirikan oleh Jan Koum Brian Acton di kantor yahoo,US. Menghabiskan waktu selama 20 tahun.

b. Instagram

Instagram merupakan media sosial yang tidak kalah dengan media sosial lainnya. Instagram pada sekarang ini menjadi media sosial paling populer didunia pada beberapa tahun terakhir ini. Instagram ini merupakan media sosial yang dasarnya untuk memberikan layanan dalam mengupload sebuah foto atau video dengan bantuan jaringan internet. Instagram ini juga dipergunakan sebagai akun blog pribadi serta dibuat jadi akun bisnis.

c. Youtube

Youtube didirikan pada tahun 2005, media sosial ini merupakan media paling banyak diakses masyarakat didunia dan menjadikan media paling beruntung sekarang ini. Pada media ini masyarakat bisa saling bertukar video hingga membuat konten video kreatif, iklan, serta vlog atau video keseharian yang bisa meningkatkan produktifitas diri. Pada sekarang ini banyak masyarakat menjadi artis dan kaya dengan bermodalkan membuat sebuah video konten maupun iklan pemasaran yang membuat semua pihak beruntung.

d. Facebook

Facebook merupakan Sebuah media sosial yang populer didunia maya pada saat sekarang ini. Media sosial facebook ini didirikan oleh Mark Zurkerberg pada tahun 2004. Facebook biasa didengar dikalangan dunia maya dengan sebutan FB masih dimanfaatkan sama halnya dengan media sosial lainnya

sebagai media untuk saling tukar status pribadi, situs beranda gambar, video, hingga berbisnis (R.Kurniawan, 2020).

e. Twitter

Twitter merupakan sebuah aplikasi media sosial terpopuler didunia maya pada saat sekarang ini juga sama halnya dengan media lainnya, masyarakat Indonesia juga termasuk pengguna terbanyak didunia ini setelah Amerika dan China. Aplikasi media sosial ini dibuat oleh Jack Dorsey, Evan Williams, dan Biz Stone. Media ini beda dengan media sosial lain dimana dimedia ini lebih banyak berisi tulisan dibantu foto dan video. Dan media ini lebih merujuk ketulisan yang panjang dan berita terkini trending mengenai apa yang terjadi dibelahan dunia lain.

f. Telegram

Telegram merupakan sebuah media sosial yang hampir sama dengan media sosial Whatsapp dimana media ini sebagai media pengiriman pesan baik tulisan, foto, dan video dengan bantuan internet. Telegram ini memiliki keuntungan yang banyak dibandingkan dengan media sosial Whatsapp yang bisa menambah anggota grup hingga 200.000 an serta dapat membagi file melebihi dari 1 GB.

g. Tiktok

Tiktok merupakan media sosial paling populer di Indonesia bahkan sudah memasuki negara maju lain. Media ini diciptakan pada tahun 2016, meskipun tergolong media yang baru saja dibuat Tiktok ini sudah melangkahi kepopuleran media sosial seperti facebook, instagram, whatsapp dan lainnya. Media ini merupakan media yang setiap penggunanya dapat membagikan video singkat yang diiringi irama musik hasil buatan sendiri dan pada brandanya kita akan disuguhkan video orang lain dengan sajian video kreatif. Bahkan media sosial ini juga sudah sama halnya dengan media sosial lainnya yang dijadikan sebagai media berbisnis online.

Dan berbagai macam media sosial lagi pada era industri 4.0 yang sudah kita lihat perkembangannya lumayan besar dibandingkan perkembangan teknologi lainnya. Dalam perkembangan teknologi media sosial di Indonesia sudah mencapai puncak perkembangan yang melebihi dari negara berkembang lainnya teknologi di negara ini sudah mulai beralih ke teknologi pintar dengan bantuan media media sosial lainnya seperti penciptaan robot tanpa ada hubungan media sosial mungkin pembuatan robot di tanah air ini belum ada, namun dengan berkembangnya teknologi baik itu media sosial maupun media bantu lainnya membuat Indonesia bisa menjawab perkembangan teknologi di negara maju seperti di Amerika, China dan negara Eropa.

2. Adat/Kebiasaan

Adat istiadat merupakan kebiasaan lama yang dilakukan oleh sekelompok orang yang diwariskan secara turun temurun dari waktu yang sudah lama berlalu. Di Indonesia ini sendiri sangat kental akan adat istiadat dikarenakan masyarakat Indonesia ini sudah dari nenek moyang memiliki adat, budaya, tradisi, dan prilaku yang berbeda-beda disetiap daerah. Bahkan norma, nilai serta tradisi masyarakat Indonesia masih dijalankan sebagai budaya yang tidak akan tergantikan meskipun sudah digempur oleh berbagai budaya dari luar negeri. Dalam keanekaragaman budaya suku dan tradisi menjadikan Indonesia sebagai Negara multicultural yang memiliki ribuan suku dan tradisi di masing-masing daerah namun disetiap tradisi tidak bisa terlepas dari kepercayaan masing-masing karena dari perbedaan kepercayaan itu yang membuat masyarakat Indonesia semakin erat tanpa terpecah belah. Dengan keberagaman itu dalam menjalankan semuanya pemerintah membuat sebuah mupakat dalam bermusyawarah untuk membuat dasar ideologi negara yaitu Pancasila yang diciptakan semua menjadi hidup rukun dan damai sesuai adat istiadat atau kebiasaan yang dilakukan didalam bermasyarakat.

Dalam pengertian adat kebiasaan dalam islam merupakan sebagai urf yang berarti kelaziman. Sementara menurut istilah adat adalah

segala perilaku keseharian baik itu tentang perbuatan, perkataan dan aktifitas yang sudah mendarah daging dari masyarakat terdahulu sampai sekarang ini. Sedangkan penjelasan dari pendapat para ulama adat istiadat merupakan sebuah tata aturan yang sudah dilakukan berkali-kali menjadikan kebiasaan tersebut sebagai hukum yang tidak tertulis dan apabila ada yang melanggarnya akan ada hukuman yang sesuai dengan apa yang dilanggar (Amir, 1995-1996).

Menurut pendapat Hasby as Shiddieqy, urf yang benar merupakan segala sesuatu yang sudah kebiasaan yang tidak bertentangan dengan hukum, tidak merubah masalah dan tidak membawa mafsadatnya. Dari ulama ini menjelaskan bahwa adat/kebiasaan adalah suatu perbuatan yang tidak merusak kehidupan bermasyarakat yang sudah menjadi kebutuhan dan kebiasaan sehari-hari sesuai norma yang berlaku.

Adat istiadat yang ada di Sumatera Utara memiliki beragam budaya yang hampir seluruh adat ada di provinsi itu. Kalau kita ingin mencari wajah Indonesia dengan beragam suku, adat, dan budaya skala daerah yang masih terjaga dan dijalankan dengan baik sesuai ideology negara yaitu Pancasila maka dapat diprediksi daerah tersebut adalah Sumatera Utara. Sumatera utara hampir di setiap kabupaten itu beda-beda adatnya dikarenakan sudah dari zaman dahulu Sumatera Utara jadi provinsi mandiri dalam hal hukum walaupun bergantung dengan hukum yang ada di Indonesia ini pada umumnya.

Dari banyaknya adat di provinsi Sumatera utara ada beberapa adat yang masih terjaga meski sudah banyak berbagai perkembangan dari aspek- aspek lain seperti perkembangan teknologi informasi. Oleh karena itu, pada penelitian ini akan merujuk kepada adat yang ada di daerah tapanuli bagian selatan (Tabagsel) yang dahulu dari satu kabupaten menjadi beberapa kabupaten baru yang meliputi Padang Lawas, Mandailing Natal, Padang Lawas Utara, Padang Sidempuan, Tapanuli Selatan. Dan yang menjadi daerah inti penelitian ini yaitu di salah satu desa di kabupaten Padang Lawas

yaitu di Desa Ujung Batu kecamatan Sosa. Akan tetapi, penelitian tersebut akan membahas lebih luas mengenai adat yang ada di daerah tapanuli bagian selatan supaya dapat dilihat perubahan-perubahan yang terjadi sekarang ini.

Adat di Setiap daerah yang di Tabagsel merupakan adat yang sudah sejak dahulu dibudayakan sampai sekarang ini masih terjaga dengan baik dan dirawat dengan mengajarkannya kembali kepada keturunan yang selanjutnya akan menjadi penerus orang tua dalam menjalankan adat bermasyarakat pada umumnya. Adat istiadat maupun budaya di tabagsel memiliki adat yang sangat terkenal di Indonesia ini yaitu mangupa (pesta pernikahan) dengan berbagai adat persembahannya seperti manor-tor (tari Tor-tor). Pada pesta Pernikahan di daerah Tabagsel merupakan salah satu adat istiadat sekarang ini yang masih terjaga dengan baik. Pada adat Istiadat di Pesta pernikahan Tabagsel banyak adat yang harus dijalankan agar pernikahan tersebut sah dan diakui Masyarakat setempat (Ritonga, 2018). Adat yang dimaksud seperti adat Manyapai Boru (meminang si Cewek), pada ini harus dilaksanakan terlebih dahulu sebelum adat lain seperti adat ijab Kabul, pesta pernikahan di tabagsel ini memiliki beberapa tahap sebelum sah jadi pengantin baru.

Dalam adat meminang ini akan ditanya kepada mempelai wanita beserta keluarganya mengenai kesiapan dalam menunaikan ibadah panjang ini habis itu akan ditanyakan kesepakatan keluarga mengenai tuhor (mahar) dan apabila sudah ada kesepakatan antar sesama keluarga maka acara selanjutnya akan ditanyakan mengenai besaran pesta yang akan diangkat apakah pesta tersebut dilakukan dengan margondang (tor-tor) atau hanya pesta biasa, setelah itu akan ditetapkan kapan pestanya diadakan supaya bisa kepada kedua keluarga untuk mempersiapkannya dengan maksimal. Adat selanjutnya adat mangalap boru (menjemput cewek) pada adat ini mempelai pria beserta rombongan adat dari kampung pria akan datang dan mempelai pria akan melaksanakan acara ijab Kabul untuk menghalalkan mempelai wanita yang akan diwakili walinya tersebut (Harahap, 2019).

Pernikahan di Tabagsel memiliki artian yang sangat berharga bagi masyarakatnya. Begitu juga di desa ujung batu sofa menurut bapak Ahad Hasibuan salah satu tokoh adat di desa tersebut tanpa pernikahan seseorang tersebut belum termasuk dari kata sempurna walaupun dia sudah dipandang masyarakat memiliki kelebihan dalam menjalin hubungan bermasyarakatnya di desa ini. Dari penjelasan bapak itu dapat diartikan bahwa setiap seseorang itu dianggap baik walaupun dia baik di lingkungan masyarakat tanpa ada pernikahan akan kurang bagus dimata orang yang tahu adat istiadat. Adat istiadat pada pesta pernikahan di Tabagsel khususnya di desa Ujung batu sofa yaitu adat manggoar (memberi Gelar) pada adat ini mempelai pria dan wanita akan ada gelar baru sesuai kesepakatan keluarga. Dalam mendapatkan gelar tersebut besaran derajat pesta yang akan diadakan dengan menyembelih kerbau yang sudah cukup umur, alasan harus menyembelih kerbau karna sudah menjadi adat di tabagsel dalam mendapatkan gelar, gelarnya ini ditabalkan kepada kedua mempelai menjadi bukti bahwa kedua pengantin tersebut sudah menikah dan menjalin kehidupan berumah tangga serta menjadikan keduanya sudah menjalankan adat istiadat dengan sempurna. Pada adat istiadat di tapanuli selatan pada umumnya menjadikan setiap seseorang itu diakui sudah dewasa apabila ia sudah berumah tangga. Walaupun umurnya sudah 60 an tahun apabila belum menikah maka belum disebut dewasa.

Adat istiadat selanjutnya yang masih dijaga sampai sekarang adalah adat dalam menunaikan menyelesaikan fardhu kifayah apabila ada kematian dalam suatu keluarga di daerah tabagsel. Pada adat ini sangat lebih ekstra dalam menjaganya agar masyarakat lain bisa melihat suatu daerah tersebut masih menjaga adatnya. Adat istiadat ini disebut adat siluluton (adat tentang kematian), Pada adat ini harus diselesaikan sesuai hukum islam dikarenakan apabila tidak diselesaikan maka akan datang sendirinya hukum dari yang Maha Kuasa. Pada adat istiadat tentang Kematian di Tabagsel ini lebih Mengikuti Hukum Syariat Islam Namun masih adat adat

istiadat yang tertanam dari dulu sampai sekarang di Lingkungan Bermasyarakat Tabagsel khususnya di desa Ujung Batu sosa.

Pada Desa Ujung batu sosa ini Adat Mengenai Kematian sangat dijaga sesuai ketentuan syariat islam dan Masyarakat. Dan adat istiadat yang terus dijaga tersebut yaitu tentang Kanduri (40 hari) pada adat ini akan ada pengajian untuk arwah yang meninggal tersebut. Biasanya pada adat ini akan terkumpulnya hasil musyawarah dalam menjalankannya dikarenakan adat ini mengundang semua kerabat yang mengenal dia sepanjang hidupnya serta akan dimusyawarahkan dengan tokoh masyarakat setempat. Hampir sama saja dengan cara musyawarah Menikah akan tetapi musyawarah ini dalam konteks berduka sehingga semuanya harus dilibatkan didalamnya. Pada adat kanduri ini akan menyembelih kerbau ataupun sapi yang cukup umur. Disembelihnya hewan itu supaya semua masyarakat kebagian dalam acara syukuran setelah mendo'akan almarhum di pengajian tersebut.

3. Pengaruh Media Sosial Dalam Menjaga Adat Istiadat

Dalam Menjaga Adat istiadat tentu kita harus membuat terobosan dengan mengajarkan kepada penerus bangsa yang akan menjadi pemegang kehidupan dimasa yang akan datang. Akan tetapi, teknologi dimasa sekarang memiliki perkembangan yang cukup signifikan yang membuat para masyarakat di Indonesia mulai berubah baik dari gaya hidup maupun dari kegiatan yang biasa dilakukan dengan tradisional menjadi modern, perkembangan teknologi khususnya dibagian media sosial memiliki dampak yang begitu besar dibandingkan dengan perkembangan teknologi lainnya. Media sosial datang ke Indonesia merubah wajah pada negara ini baik dari kalangan elit pemerintah sampai masyarakat biasa dan membawa kearah yang lebih mementingkan diri dalam membuat sebuah gaya hidup yang mengarah ke barat-baratan.

Diantara berbagai penyebab perkembangan media sosial di Indonesia adalah dengan datangnya arus Globalisasi. Pengertian dari globalisasi ialah sebuah proses teknologi baru yang mendunia

menjadikan dunia ini tanpa batas. Dengan adanya era globalisasi membuat kelestarian budaya adat istiadat mulai terpengaruh dari dalam menjalankannya dikarenakan adanya dorongan-dorongan gaya hidup yang baru.

Adapun beberapa contoh pengaruh media sosial dalam menjaga adat istiadat di desa ujung batu sosa menurut yang diteliti pada desa tersebut:

a. Adat istiadat dalam bermasyarakat

Adat dalam bermasyarakat menurut yang diteliti yaitu sebagai masyarakat yang memiliki adat/kebiasaan tentunya ada hukum atau tata aturan dalam kehidupan dalam lingkungan bermasyarakat di desa ujung batu sosa. Menurut Bapak Ahmad Baqi Daulay ketua Tokoh adat di desa ujung batu dalam menjalankan kehidupan bermasyarakat kita harus bisa menaati apa saja peraturan yang sudah ada baik ia peraturan di desa maupun peraturan di negara kita ini. Dari kutipan bapak dapat kita jabarkan bahwa setiap tempat pasti ada aturan yang berlaku dan ikuti aturan yang ada sesuai UU.

Jadi contoh lain dari Pengaruh media sosial dalam menjaga adat dikehidupan bermasyarakat yaitu mulainya terbawa-bawa apa saja yang dilihat pada media sosial tersebut. contohnya Karoekean (Bernyanyi dengan bantuan speaker), kebisingan yang tidak baik pada malam hari di desa ujung batu sosa tanpa memikirkan masyarakat yang beristirahat. Banyaknya setiap tempat warkop bermain Judi Online, Domino dan lain yang berbau dengan Media sosial.

b. Adat Istiadat ketika ingin menjalankan sebuah Pesta maupun ketika kematian

Dalam menyelesaikan sebuah pesta maupun ketika ada kematian pasti akan mengadakan marpokat (musyawarah) di desa Ujung batu sosa dan umumnya di daerah Tabagsel. Pada musyawarah ini akan diadakan musyawarah sahudon (satu marga/suku) musyawarah sahuta (Satu kampung), Musyawarah Naposo

Nauli Bulung (Karang Taruna/i). Dengan Adanya Perkembangan Media sosial membuat setiap kegiatan dalam bermasyarakat mulai diabaikan yang lebih mementingkan androidnya daripada dalam hal musyawarah yang diadakan pemilik pesta pada desa ujung batu sosa tersebut. Sehingga terkadang sebuah pesta maupun kanduri di desa Ujung batu sosa mulai menggunakan jasa rental dalam hal memasak untuk para tamu undangan yang skalanya lumayan banyak. Oleh karena itu dapat informasi dari kampung sebelah dengan cubiran mengenai karang taruna yang kurang solid padahal di desa ujung batu memiliki karang taruna yang lumayan banyak akan tetapi gagal dalam menjalankan sebuah pesta.

- c. Pengaruh Game Online menjadikan adat dalam menghormati yang lebih tua dan muda sudah mulai Nampak hilang.

Dan masih banyak lagi pengaruh media sosial dalam menjaga adat/kebiasaan di desa ujung batu yang harus dicegah mulai dari sekarang agar tetap dijalankan dengan baik sesuai kehidupan yang aman tanpa ada perdebatan diantara masyarakat setempat.

E. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian ini, Dapat kita ketahui bahwa penggunaan media sosial yang baik dan benar sangat perlu diterapkan dalam menjaga adat yang sudah terlebih dahulu dijalankan sebelum datangnya era globalisasi di negara ini. Apabila penggunaanya terorganisir dengan baik akan berpengaruh terhadap penggunaan dalam menjalankan adat itu sesuai perkembangan media sosial tanpa ada yang dirugikan. Begitu juga sebaliknya, apabila penggunaan media sosialnya kurang baik maka dalam menjaga adat istiadat di desa ujung batu sosa akan menjadi kemunduran di segi adatnya. Beberapa pengaruh yang sudah sering dilihat dari perkembangan media sosial dalam menjaga adat di desa ujung batu sosa seperti tata krama dalam berbahasa anantara masyarakat baik yang umurannya lebih tua maupun yang lebih mudah. Pengaruh lain

seperti lebih banyaknya rusak anak-anak muda dikarenakan bermain game online sehingga dapat menimbulkan kekhawatiran terhadap adat yang akan diamanahkan nantinya kepada anak muda penerus bangsa. Masih banyak lagi pengaruh lain diakibatkan perkembangan media sosial dalam menjadi adat istiadat di desa ujung batu sosa yang sudah mulai dihilangkan oleh masyarakatnya dikarenakan perkembangan media sosial yang begitu pesat. Kurangnya kebijakan dalam mengoperasikan media sosial yang mengakibatkan tergerusnya berbagai adat istiadat dalam menjaganya.

Dimana seharusnya berbagai dalam menjaganya harus dengan mengajarkan terlebih dahulu kepada para penerus bangsa seperti anak muda, dan masyarakat luas. Akan tetapi dengan perkembangan media sosial membuat para anak muda tidak menganggap adat itu penting hanya didengar di telinga saja yang membuat adat istiadat tersebut perlahan mulai hilang. Oleh karena itu mulailah berbagi akan hal-hal yang berbau budaya, adat istiadat, dan tradisi supaya perkembangan teknologi beriringan dengan kelestarian dalam menjaga adat istiadat. Dan dalam melawan pengaruh media sosial yang melenceng dari adat, kita harus membina dengan membaca hal-hal yang berkembang pada media sosial supaya tidak ada dampak negatif dalam gaya hidup bermasyarakat. Dan apabila sudah ada dampak negatif yang terlihat di lingkungan bermasyarakat khususnya di desa ujung batu maka dapat kita lawan dengan cara membuat sebuah informasi tentang gejala dari media sosial tersebut dalam kelestarian adat istiadat. Sehingga apabila sudah sesuai dengan yang diharapkan pada adat istiadat maka akan ada ketenangan, ketentraman dalam kehidupan bermasyarakat.

F. DAFTAR RUJUKAN

Amir, M. (1995-1996). *perkembangan jaman yang mungkin mempunyai konotasi baik atau sebaliknya, yang tidak lepas dari keterkaitan dengan persepsi menierjemahkan perubahan alam. yang sering menjadi lampiran pembicaraan sosial, seperti halnya orang mengatakan bahwa etika perga.*

- Angga Wiratama, N. (2021). *elatihan Penyuluhan Pola Hidup Bersih Sehat dan Vaksin di Masa Pandemi Covid 19 Desa Karanglo Kecamatan Kerek Kabupaten Tuban.*
- Harahap, I. (2019). *Pluralisme Hukum Perkawinan Di Tapanuli Selatan.*
- Istiani, N. (2020). *Asy Syar'lyyah: Jurnal Ilmu Syari'Ah Dan Perbankan Islam.*
- R.Kurniawan. (2020). *Pengaruh Jejaring Sosial Terhadap Eksistensi Sosial Budaya.*
- Rafiq.ahmad. (2020). *Dampak Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Suatu Masyarakat.*
- Raharja, H. Y. (2019). *Relevansi Pancasila Era Industry 4.0 dan Society 5.0 di Pendidikan Tinggi Vokasi.*
- Rritonga, H. (2018). *Perkawinan Adat Batak Di Daerah Padangsidimpuan Sumatera Utara.*

PENGARUH MEDIA SOSIAL TERHADAP ANAK USIA DINI

¹Tuti Nabila ²Supratman Zakir

^{1,2} Universitas Islam Negeri (UIN) Bukittinggi,
West Sumatera, Indonesia

¹tutinabila4546@gmail.com ²supratman@iainbukittinggi.ac.id

A. ABSTRAK

Perkembangan Teknologi Informasi (TI) merupakan suatu hasil yang tampak jelas dari berkembangnya pengetahuan manusia yang dapat memberikan perubahan pada pola-pola kehidupan manusia saat ini. Teknologi Informasi (TI) memberikan beberapa kemudahan dalam dunia pekerjaan, komunikasi, tugas sekolah, jual-beli barang dan lain sebagainya sehingga menuntut manusia untuk menggunakan TI. Tujuan dari penelitian ini dimana untuk mengetahui pengaruh media sosial terhadap anak usia dini mulai dari usia 0-8 tahun, penelitian ini pun dapat melihat dampak negative dan positif terhadap perkembangan anak, dengan menggunakan Youtube sebagai alat belajar dan akan didampingi orang tua dalam pemberian stimulus kepada anak. Sehingga pengaruh media sosial terhadap perkembangan anak usia dini, menyebabkan masalah yang mungkin terjadi saat ini, pengumpulan data dilakukan dengan melihat jurnal-jurnal dan artikel-artikel serta pengaman terhadap anak usia dini yang terkait dengan pengaruh media sosial terhadap anak usia dini. Hasil ini menunjukkan dengan memberikan stimulus kepada anak berupa video-video dan Youtube untuk anak usia dini untuk meningkatkan kecerdasan intelektual, spiritual, dan emosial dan sosial pada anak. Nah dimana untuk itu Youtube dinyatakan sebagai sebuah bentuk pemberian stimulus dalam mengoptimalkan perkembangan dan tumbuh anak usia dini dengan cepat dan tepat.

Kata kunci: Media sosial, Anak usia dini

B. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi (TI) merupakan hasil nyata dari perkembangan pengetahuan manusia, yang dapat membawa perubahan pada cara hidup manusia yang ada. Teknologi informasi (TI) memberikan beberapa kemudahan dalam dunia kerja, komunikasi, tugas sekolah, jual beli barang, dll, sehingga masyarakat dituntut untuk menggunakan TI. Saat menggunakannya juga ada efek negatif dan positifnya tergantung pengguna saat menggunakannya, termasuk anak-anak. Oleh karena itu, peran orang tua dalam memantau dan memberikan pelajaran bagi perkembangan tumbuh kembang anak sangatlah penting. Berbeda dengan saat ini, banyak terjadi perubahan nilai-nilai baru dengan nilai-nilai yang diajarkan oleh orang tua pada masa lalu, sehingga orang tua perlu dapat menggunakan pendekatan dan metode komunikasi yang lebih efektif agar dapat diterima dan diterima oleh anak agar terjadi perubahan seperti Pengembangan IT dapat dilaksanakan, berdampak positif bagi perkembangan anak.[1]

Perubahan zaman mempengaruhi perubahan teknologi yang sangat cepat, semuanya serba maju, praktis dan cepat. Hal ini sangat besar pengaruhnya bagi kehidupan manusia. Contohnya Smartphone yang mudah digunakan dan bisa dibawa kemana-mana secara virtual. Seiring berjalannya waktu, item mengemudi Smartpone semakin mudah dalam segala hal. Rata-rata semuanya terjadi secara online melalui media sosial berupa aplikasi atau website yang bisa ditemukan di Smartpone. Media sosial memungkinkan pengguna untuk dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan membuat sebuah karya dalam bentuk video atau film pendek yang akan diposting di YouTube untuk dinikmati dan dimanfaatkan oleh publik..[2]

Dimana sebagai makhluk sosial, manusia selalu ingin berinteraksi dengan manusia lainnya. Dia ingin tahu apa yang ada di sekitarnya, dia juga ingin tahu apa yang terjadi di dalam dirinya. Sehingga rasa penasaran itulah yang mendorong manusia untuk bersosialisasi

Di era globalisasi, perkembangan teknologi dan informasi sudah semakin canggih, penyebaran informasi serta akses telekomunikasi

dan transportasi semakin lebih cepat dan mudah. Tidak dapat dipungkiri hal tersebut secara langsung maupun tidak langsung mempunyai dampak bagi masyarakat, baik itu berdampak positif atau negatif. Dampaknya pun tidak terbatas terhadap kalangan tertentu saja, namun telah meluas ke semua kalangan baik kalangan terpelajar maupun bukan kalangan terpelajar.

Dampaknya juga memiliki dampak negatif dan positif tergantung pengguna dalam penggunaannya, dan banyak nilai-nilai baru yang berubah dari nilai-nilai yang telah diterapkan kepada orang tua di masa lalu, sehingga orang tua dapat menemukan pendekatan komunikasi yang lebih efektif. dan dibuat lebih mudah untuk menyerap dan menerima. Perkembangan dan perubahan lain yang dapat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak.[3]

Salah satu IT yang umum digunakan adalah smartphone atau gadget yang sangat mudah dibawa kemana-mana dan praktis. Gadget ini merupakan perangkat elektronik yang digunakan untuk komunikasi dan pencarian informasi. Gadget juga merupakan IT yang berkembang sangat cepat dari waktu ke waktu, barang-barang di dalamnya juga semakin canggih dan memudahkan orang untuk melakukan apapun yang diinginkan orang. Rata-rata semuanya bisa dilakukan secara online melalui media sosial atau website yang sudah ada di ponsel.

Ada beberapa contoh aplikasi media sosial, antara lain: Youtube, Instagram, WhatsApp, Twitter, Facebook, dan game online lainnya. Media sosial dapat membuat perubahan pada diri seseorang, baik dalam kepribadian, kreativitas, maupun kecerdasannya. Media sosial juga berguna bagi seluruh dunia, karena dapat digunakan sebagai komunikasi antar negara, mengetahui informasi yang belum tersebar di surat kabar, dan dapat membawa orang yang jauh dengan berkomunikasi melalui media sosial, media sosial juga tidak untuk berkiriman pesan dan menanyakan kabar, atau namun kini media sosial juga menjadi media sosial hiburan, penentu gaya hidup, tempat sebagai media bisnis hingga media pendidikan.[4]

Media sosial juga sering dianggap sebagai penyebab perilaku asosial atau penyebab pelaku menyimpang, dan media social juga banyak digunakan sebagai tempat kejahatan seperti menipu dan memanipulasi data seseorang, hal ni dikarenakan internet merupakan media interaktif, yang membuat penggunaanya seolah sedang tatap muka secara langsung sebagai mana yang terjadi saat sekarang ini.

Menurut Sujiono (Dewi dan Eveline, 2005; 351), menjelaskan bahwa anak usia dini dalah sekelompok anak yang berusia 0-8 tahun yang memiliki berbagai potensi genetic dan siap untuk ditumbuh kembangkan melalui pemberian rangsangan. Pada masa ini anak mengalami masa keemasan (*the goldenage*) yang merupakan suatu masa dimana anak mulai peka atau sensitive untuk menerima berbagai rangsangan. Usia emas ini ditandai dengan berkembangnya jumlah dan fungsi sel-sel saraf otak, yang akan berfungsi secara optimal. Aspek yang akan mengalami perkembangan luar biasa sehingga akan mempengaruhi dan menentukan perkembangan selanjutnya sampai dewasa meliputi aspek kecerdasan seperti kecerdasan intelektual, emosional, spektual dan sosial.[5]

Dimana anak jika dia sudah mengetahui media sosial tanpa didampingi orang tuanya akan berdampak tidak baik bagi anaknya, akan tetapi jika kita arahkan kepada hal-hal yang baik yang memang akan membangun dan membantu meningkatkan belajar anak dan yang akan membantu tumbuh kembang anak untuk melihat kecerdasan yang diperoleh dari belajar melalui media sosial, anak yang tanpa pengawasan dari orang tua akan mudah terpengaruh kepada hal-hal yang buruk yang membuat dia penasaran dan anak tersebut akan mencari tahu jawaban dari yang tidak dia dapat kan jawabannya.

Dari segi kecerdasan, anak usia dini dapat dirangsang dengan menggunakan media sosial yang tepat. Hal ini karena dapat membantu anak mengatur kecepatan permainan, mengatur strategi, dan meningkatkan pengetahuan kecerdasan anak, serta dapat membantu kecerdasan otak kanan dan otak kiri terkendali

dengan baik. di bawah kendali yang baik. Aspek perkembangan kecerdasan pada 4 tahun pertama, rangsangan dan pembelajaran baru pada anak sering diperoleh pada usia ini. Piaget mengklaim bahwa perkembangan kognitif melewati empat tahap berikut, yaitu:

1. Tahap sensorimotor (usia 0-2 tahun): bayi membangun pemahaman tentang dunia mengkoordinasikan pengalaman indrawi dengan gerakan dan mendapatkan pemahaman akan objek permanen.
2. Tahap pra-operasional (usia 2-7 tahun): anak memahami realitas di lingkungan dengan menggunakan fungsi simbolis (simbol) atau tanda- tanda dan pemikiran intuitif.
3. Tahap operasional konkrit (usia 7-12 tahun): anak sudah cukup matang untuk menggunakan pemikiran logika atau operasi, tetapi hanya untuk objek fisik yang ada saat ini. Dalam tahap ini, anak tela hilang kecenderungannya terhadap animisme dan articialisme
4. Tahap operasional formal (usia 12 tahun ke atas): anak sudah dapat menggunakan operasi-operasi operasi-operasi konkritnya untuk membentuk operasi yang lebih kompleks, ciri pokok perkembangannya adalah hipotesis, abstrak, deduktif dan induktif serta logis dan probabilitas.

Dalam pemberian stimulus anak melalui aplikasi atau media social berupa Youtube terlalu dini terhadap anak, akan memeberikan pengaruh terhadap perkembangan kecerdasan anak salah satunya pola indeksi social. Untuk itu dibutuhkan pengawasan orang tua dalam perkembangan ternologi *smartphone* yang bisa di akses oleh anak dan akan dapat mengetahui pengaruh apa saja yang akan timbul atau ditimbulkan terhadap anak seperti pengaruh terhadap kehidupan sosial anak.[6]

C. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang melakukan studi literatur. Penelitian ini menyajikan artikel dan jurnal serta

penelitian tentang media sosial terkait pengaruh media sosial terhadap anak-anak dan kecerdasan anak. Melalui artikel dan jurnal dan media sosial digunakan sejak dini, menganalisis informasi dan akhirnya menarik kesimpulan dari permasalahan yang dikaji.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Perkembangan Kecerdasan Anak

Anak usia dini adalah makhluk istimewa yang memiliki karakteristik dan kebutuhan yang berbeda-beda. Menurut Sujiono (Dewi dan Eveline, 2004: 351) menjelaskan anak usia dini adalah anak yang berusia 0-8 tahun yang memiliki berbagai potensi genetic dan siap untuk tumbuh kembangkan melalui rangsangan. Pada masa ini anak mengalami masa keemasan (*the golden age*) yang merupakan suatu masa dimana anak mulai peka atau sensitive untuk menerima berbagai rangsangan. Dalam masa keemasan *golden age* ini perkembangan kecerdasan sangat penting bagi anak karena mengalami pertumbuhan yang sangat cepat. Perkembangan kecerdasan merupakan aspek perkembangan yang muncul dan berkembang pesat ketika masa usia dini karena potensi kognitif terbentuk pada empat tahun pertama kehidupan. Pada usia ini maka banyak bagian korteks otak yang memproduksi jumlah sinapsis yang berebih sebagai implikasi awal perkembangan anak berintraksi dengan lingkungan sekitar.

Dimana dalam penggunaan media social seperti Youtube akan mempengaruhi perkembangan kecerdasan intelektual (IQ), kecerdasan emosional (EQ), kecerdasan spiritual (SQ) dan social pada anak-anak. Dalam hasil penelitian untuk pengaruh media social youtube pada kecerdasan intelektual (IQ) menunjukkan bahwa teknologi informasi khususnya youtube memiliki dampak yang tidak baik terhadap kecerdasan intelektual anak. Youtube dapat membuat tingkat minat belajar anak menjadi menurun sehingga akan memberikan dampak buruk terhadap hasil prestasi anak. Dari dampak negatif yang ada terdapat juga dampak yang positif yaitu, anak bisa belajar otodidak misalnya anak-anak bisa langsung

mengenal warna-warna, bisa belajar berhitung, menghafal lagu-lagu daerah dan nasional, bisa mengikuti sistem gerak dalam video pembelajaran.

Dengan Youtube anak juga bisa belajar berinteraksi dengan benda-benda dan alam sekitar, menganggap bahwa kayu itu alat mainan tembak-tembakan berimajinasi dengan alam sekitar dan pada anak itu merupakan khayalan, menggambar orang yang diibaratkan keluarga sendiri, mengobrol sendiri dengan mainan seperti boneka yang dianggap seolah-olah benda tersebut hidup dan memiliki perasaan.

Selanjutnya pengaruh media social youtube pada anak usia dini, yaitu pada kecerdasan emosionalnya yaitu, disini dipengaruhi oleh kondisi lingkungan dan kebiasaan yang dilakukan. Pada faktor kebiasaan anak diberikan tontonan atau pendamping melalui media social Youtube, sehingga dari kecerdasan emosional anak akan timbul rasa ingin tahu yang semakin tinggi dan besar, sehingga setelah mereka menonton atau melihat video atau iklan yang dilihat mereka akan bertanya berulang-ulang kepada kita, karena mereka penasaran dan rasa keingintahuan yang sangat besar, misalnya, benda apa itu? Warna apa itu? Kenapa dia sedih? Dan kenapa dia berlari?

Jika anak-anak bertanya terus maka rasa ingin tahu yang sangat besar sehingga terlintas dipikrannya dia ingin tahu dengan emosional berharap agar orang tua memberikan pengertian terhadap apa yang dia tanyakan atau yang ingin dia ketahui dengan jelas. Dari kebiasaan tersebut anak cenderung akan berdiam dirumah saja dan hanya berinteraksi dengan media yang diberikan orang tuanya. Akan tetapi jika orang tua tidak mengendalikan terhadap penggunaan YouTube dengan baik tumbuh kembang anak dengan disertai penggunaan media sosial YouTube tidak berpengaruh negative pada kecerdasan emosional. pada kecerdasan emosional. Penggunaan video dalam pemberian contoh kecerdasan emosional secara bertahap dan berlanjut akan meningkatkan dan menunjukkan kecerdasan emosional anak, melalui video anak akan

merasa senang, tertarik dan antusias untuk menonton serta anak akan diarahkan untuk mengambil sisi baiknya kemudian dicontoh. Dalam pengaruh media sosial YouTube pada kecerdasan spiritual (SQ) pada anak dapat membantu untuk melaksanakan peribadahnya, semua tergantung pada peran orang tua dalam memaksimalkan penggunaan media sosial YouTube. Pengaruh kecerdasan spiritual dampaknya cukup baik, tidak terlalu memiliki dampak negatif yang dapat merubah kebiasaan anak, jika orang tua mampu mengontrol waktu dan batas penggunaan yang sesuai dengan porsi anak usia dini. Kebanyakan anak tidak berani untuk berkomunikasi dengan orang tua untuk menyampaikan keputusan sendiri dalam berkreasi dan menampilkan ide-ide yang ada dipikirkannya. Maka peran orang tua sangat lah penting untuk sering mengajak anak berkomunikasi dan berinteraksi dengan anak dan bertanya tentang apa yang dia sukai dan tidak, tentang apa yang dia minati dan tidak, tentang apa yang ada dipikirkannya dan ide-ide apa yang dia miliki dengan melakukan diskusi dan menyampaikan dan menanamkan rasa takut akan Tuhannya, dan menyampaikan hal-hal yang baik hal yang boleh dilakukan dan hal yang tidak boleh dilakukan, dan menyampaikan bahwa Tuhan itu tidak tidur dan Tuhan akan mengetahui apapun yang sedang dia lakukan.

Untuk pengaruh media sosial YouTube pada kecerdasan sosial anak yaitu mempengaruhi lingkungan interaksi anak terhadap alam sekitar dan terhadap perubahan sosial khususnya pada interaksi sosial. Dimana anak nanti akan mengalami interaksi dengan alam sekitar sosial dan kawan dan lingkungan sekitar dengan mengendalikan penggunaan Youtube akan dapat menghindari dampak negative bagi anak usia dini. Penggunaan media sosial Youtube akan meningkatkan kecerdasan anak dalam berpikir dan anak akan merasa senang dan antusias Karena melihat video-video yang dia tonton dan dapat pembelajaran baru tertarik untuk menonton dan akan di arahkan kesisi yang positif sisi yang baik untuk di ambil pelajarannya. Disini media sosial akan mempengaruhi keterampilan bahasa pada anak. Sehingga banyak orang tua sudah mulai memberi stimulus kepada anak sebagai optimalisasi

perkembangan kognitif anak yang mudah dan praktis terhadap perkembangan anak.

Kemudian pemberian berupa Youtube pada anak usia dini dapat meningkatkan perhatian konsentrasi, rasa ingin tahu, daya ingat, imajinasi, motivasi, dan bahasanya. Hal ini di ambil dari analisis sebagai berikut:

1. Perhatian dan konsentrasi

Dari hasil analisis bisa kita lihat bahwa perhatian dan konsentrasi anak bisa meningkat ketika diberikan pembelajaran melalui Youtube media sosial. Karena anak menyukai hal-hal baru yang dia dapatkan dari hasil mengamati video yang dia lihat sehingga anak akan berkonsentrasi dengan apa yang dia lihat dan dia dapatkan dalam pelajaran baru dari videonya.

2. Rasa ingin tahu

Dari hasil yang di analisis bahwa anak memiliki anak rasa keingintahuan yang tinggi sehingga dimudah dalam penasaran apa yang ingin dia ketahui dan terus-terus mencari apa yang dia penasarkan. Begitu juga dalam penggunaan media sosial dia anak akan mudah dalam rasa ingin tahu dengan cara mencari video-video lain yang bisa menjawab rasa keingin tahuan dari anak tersebut.

3. Daya ingat

Dari pemberian stimulus anak melatih daya ingat anak usia dini, dari analisis yang dilihat bahwa daya ingat anak usia dini sangat kuat dia bisa mengingat apa-apa saja yang dia lihat dan cepat menangkap atau meniru dari sekilas video yang dia lihat dan sudah bisa di praktekan atau diekpresikan sesuai dengan video atau gerakan yang dia lihat. Dan mudah mengongat benda-benda gerak, kosa kata yang berhubungan dengan video dan serta video-video.

4. Imajinasi

Imajinasi anak untuk usia dini itu sangat tinggi karena dengan melihat video dia bisa merasa atau berangan-angan bahwa dia

sedang terbang seolah naik pesawat terbang atau seolah dia sedang terbang seperti burung yang terbang diudara, berenang seperti ikan duyung dan berijiminasi seperti seolah dia seorang princes dan seorang raja, dari video-video dan flem-flem yang dia lihat.

a. Kreatifitas

Dari hasil analisis yang di poreleh bahwa pemberian stimulus atau pemberian video-video kepada anak usia dini, anak dengan mudah membangun dan kreatifitas. Seperti yang dia lihat misalnya didalam video seorang anak yang sedeng bermain maka anak tersebut akan mengikuti apa yang di lakukan di dalam video tersebut dan berimajinasi seolah mereka membuat rumah, bola dan lain sebagainya.

b. Bahasa

Dari hasil analisis anak akan mudah meniru gaya bahasa atau bahasa yang mungkin dia lihat atau dia dengan dengan menonton, dan dengan mudah anak akan akan menirukan gaya bahasa yang dia lihat dan dia amati. Karena pada dasarnya anak adalah peniru handal dalam segala hal.

Kemudian dari hasil analisis yang diperoleh bahwa pemberian media sosial bagi anak usia dini itu sangat bagus dan berpengaruh bagus bagi anak, karena anak bisa belajar dan menangkap pelajaran dari media-media yang dia lihat dan dia pelajari, karena anak usia dini ini cepat sekali menangkap dalam hal-hal baru yang dia dapatkan dan juga merupakan langkah yang tepat dalam pemberian stimulus bagi anak, dan tidak lupa juga bahwa peran dan pengawasan orang tua juga sangat penting, sehingga anak tidak terlepas dari pengawasan dan pandangan serta pengontrolan orang tua saat mereka menggunakan media sosial.

Menurut Diana Baumrind (dalam Santrock, 2002: 252-258), perkembangan ada empat tipe pola asuh yang dapat digunakan dalam pengasuhan, diantaranya pola asuh demokratis, pola asuh otoriter, pola asuh permisif, dan pola asuh penelantaran. Akan tetapi secara umum pola asuh orang tua dibedakan menjadi tiga, yaitu:

1. Pola asuh demokratis

Pola asuh orang tua yang menerapkan kepada anak dalam rangka pembentukan pribadi anak dengan cara memprioritaskan kepentingan anak dengan sifat rasional. Dampak dari pola asuh ini ialah dapat membentuk karakter anak, seperti halnya kepercayaan diri anak, kesopanan anak, saling tolong dan bekerjasama serta memiliki rasa keingintahuan yang tinggi.

2. Pola asuh otoriter

Pola asuh yang lebih mengutamakan kepribadian anak dalam cara kepribadian anak dengan cara menetapkan standar-standar yang harus diikuti disertai dengan ancaman-ancaman. Dampak yang ditimbulkan dari pola asuh ini, anak akan memiliki sifat dan sikap mudah tersinggung, penakut, pemurung dan merasa tidak bahagia, mudah terpengaruh, stress, dan sulit bersahabat.

3. Pola Asuh pemisif

Pola asuh orang tua pada anak dalam rangka membentuk kepribadian anak dengan cara memberikan pengawasan yang sangat longgar memberikan kesempatan pada anaknya untuk melakukan sesuatu tanpa pengawasan dan pengontrolan yang cukup. Artinya dimana anak diberikan kebebasan dalam bereksplorasi atas keinginannya sendiri, diberi kebebasan dalam hal yang memang dia inginkan dan dipercaya. Sehingga dampak yang timbul akan menyebabkan timbulnya sifat-sifat yang membuat anak memberontak karena memiliki rasa yang kurang percaya diri.

Disini peran orang tua sangat penting dalam mendampingi anaknya yang semakin berkembang dengan teknologi dan media sosial yang semakin canggih sehingga membuat anak-anak harus didampingi orang tuanya dalam penggunaan media sosialnya. Karena jika orang tua lengah sedikit saja atau mebiarkan anak-anak tanpa pengawasan dimana nanti anak-anak akan susah dalam berkomunikasi dengan lingkungan sekitar dan anak-anak bisa saja sudah melawan kepada orang tuanya dan tidak menurut karena terlalu dalam media sosialnya.

Disini orang tua dapat ikut andil dalam pembelajaran anak dengan menggunakan media sosialnya, orang tua bisa memilihkan video-video pembelajaran yang mana yang cocok untuk anak usia dini yang perkembangannya semakin cepat, memberikan video yang menarik, menyenangkan dan kreatif, yang berisikan nyanyian, warna-warna, gambar-gambar dan angka-angka lagu-lagu yang cocok dan mudah di pahami untuk anak usia dini.

E. KESIMPULAN

Dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa stimulasi dengan media sosial YouTube dapat digunakan sebagai sarana pengoptimalisasi bagi perkembangan kognitif anak usia dini. Pengaruh media sosial YouTube terhadap kecerdasan intelektual, emosional, piritual dan sosial anak cukup baik. Media sosial sebuah Youtube pada asalnya hanyalah sebuah alat yang digunakan untuk penunjang belajar siswa yang akan digunakan sebagai pengenalan pada anak yang baru bertumbuh kembang, dan memberikan dampak positif bagi anak, youtube juga sebuah alat dan sarana yang digunakan untjk belajar yang dapat memberi dampak yang berbeda-beda bagi penggunanya semua.

F. DAFTAR RUJUKAN

- [1] K. Anak and U. Dini, "Article History Received: 5/04/2020," 2020.
- [2] R. Radliya, S. Apriliya, and T. R. Zakiyyah, "Pengaruh penggunaan gawai terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini," vol. 1, no. 1, pp. 1–12, 2017.
- [3] K. Anak and U. Dini, "Pengaruh media sosial pada perkembangan kecerdasan kognitif anak usia dini," vol. 1, no. 01, pp. 49–60, 2018.
- [4] A. G. Gani, "Pengaruh Media Sosial Terhadap Perkembangan Anak Remaja."
- [5] U. Dini, "Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial," vol. 1, no. 1, pp. 1–11, 2017, doi: 10.31004/obsesi.v1i1.26.

- [6] S. D. Anggriani, M. Syahril, M. Kom, I. Mariami, and M. Si, "Data Mining Algoritma C4.5 Untuk Menganalisa Penduduk Penerima Program Keluarga Harapan (PKH) (Studi Kasus: Kelurahan Tualang V)," no. x, 2020.

DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERILAKU SOSIAL ANAK DI DESA SIRIH SEKAPUR PERKEMBANGAN

¹ Holanda Juliana Lefani ² Supratman Zakir

^{1,2} Universitas Islam Negeri (UIN) Bukittinggi,
West Sumatera, Indonesia

¹holandajulianalefani@gmail.com ²supratman@iainbukittinggi.ac.id

A. ABSTRAK

Penelitian ini sendiri bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana orang tua memainkan perannya agar tidak berdampak buruk kepada perilaku sosial anak akibat penggunaan gadget. Penelitian ini sendiri menggunakan penelitian dengan pendekatan kualitatif deskriptif yang nantinya dilakukan dengan teknik random sampling dan wawancara sebagai teknik pengumpulan data nya dan dilakukan di Desa Sirih Sekapur Perkembangan. Dalam penelitian ini sendiri hasil penelitiannya menunjukkan bahwa dalam penggunaan gadget pada anak sendiri, tidak hanya memiliki dampak positif saja, namun juga memiliki dampak positif dan negatif, tergantung bagaimana memakainya dan bagaimana orang tua memainkan perannya. Dan bagi anak-anak mereka yang memiliki dampak negatif dalam penggunaan gadget, banyak hal yang dilakukan untuk mengantisipasinya yaitu seperti orang tua membatasi waktu penggunaan gadget anak misalnya, agar anak tidak kecanduan dan tidak berimbas buruk kepada perilaku sosial anak.

Kata kunci: Dampak Gadget, Perilaku Sosial, Antisipasi

B. PENDAHULUAN

Penggunaan teknologi sudah bukan hal yang asing lagi di dalam era globalisasi. Pada saat ini teknologi sangat berkembang pesat pada kehidupan manusia dan memiliki peran penting di kehidupan sehari-hari. Teknologi bisa digunakan setiap manusia untuk

menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari atau singkatnya dengan adanya teknologi manusia bisa menggambarkan teknologi sebagai produk, proses, atau organisasi. Berkembangnya kemajuan teknologi pada saat ini telah memberikan pengaruh besar dalam setiap perspektif kehidupan, termasuk didalam kehidupan anak-anak. Teknologi sendiri merupakan sebuah pengetahuan yang ditujukan untuk menciptakan sebuah alat, tindakan pengolahan dan ekstraksi benda (Janner Simarmata, 2020: 1). Oleh karena itu diciptakan alat-alat yang dapat membantu kelancaran dan meringankan beban pekerjaan manusia, salah satunya yaitu gadget.

Gadget adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Dalam bahasa Indonesia, gadget disebut sebagai "acang". Salah satu hal yang membedakan gadget dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur "kebaruan". Artinya, dari hari ke hari gadget selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis (Puji Asmaul Husna, 2017: 318).

Penggunaan gadget sendiri merupakan suatu hal yang baik, banyak hal positif yang dapat dilakukan dengan adanya gadget. Namun, jika terlalu sering hal tersebut juga tidak baik. Tentunya jika ada hal positif tentunya juga ada hal negatif. Karena memang tidak dapat dipungkiri, bahwa gadget sangat mempengaruhi kehidupan manusia, termasuk anak-anak. Mendapatkan gadget bagi anak-anak sendiri merupakan suatu hal yang sudah biasa bagi anak-anak, dapat dibilang bahwa hal tersebut bukanlah suatu hal yang mudah dan bukan suatu hal yang istimewa lagi. Akan tetapi, tanpa disadari, dengan adanya benda yang bernama gadget sendiri ditangan para anak-anak tanpa adanya edukasi yang mapan, akan mempengaruhi kemampuan interaksi sosial pada diri anak sendiri (Balitbang, 2013: 456).

Interaksi sosial sendiri merupakan sebuah hubungan yang mana menyangkut hubungan antara seorang individu dengan individu lainnya, yang mana nantinya dapat mempengaruhi, bahkan mengubah atau bahkan memperbaiki kelakuan individu

lainnya (Nashrillah MG, 2017: 5). Dan untuk interaksi dan perilaku sosial merupakan suatu hal yang sangat penting dalam tatanan hidup manusia. Namun, dari apa faktanya dilapangan, hal tersebut sudah sangat kurang dalam kehidupan sehari-hari dengan adanya gadget tanpa pengontrolan yang baik, terlebih bagi anak-anak yang merupakan sang pewaris bangsa. Terkadang sering nampak dilapangan bahwa ketika bertemu orang lain lebih sibuk dengan gadget nya dibandingkan lawan bicara mereka yang jelas-jelas lagi hadap-hadapan dengan mereka. Begitupun dengan anak-anak, ketika berkumpul mereka lebih sibuk dengan gadget mereka dibanding yang lain, misal seperti game online atau hal lain sebagainya.

Dengan hal tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terhadap dampak penggunaan gadget itu sendiri, untuk melihat apakah gadget tersebut benar-benar 100% buruk buat anak dan juga mencoba mencari penanganan agar tidak terjadinya kesimpangan perilaku sosial.

C. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini sendiri merupakan penelitian dengan pendekatan kualitatif deskriptif, yang mana penelitian kualitatif merupakan suatu penelitian yang bermaksud untuk memahami tentang fenomena apa yang dialami oleh subjek penelitian, dan didalam penelitian ini subjeknya adalah perilaku sosial (Syifaul Adhimah, 2020: 59). Sedangkan penelitian deskriptif merupakan suatu penelitian yang nantinya menjelaskan dengan detail apa yang terjadi dilapangan tanpa ada percampuran tangan atau manipulasi, betul apa yang sebenarnya terjadi dilapangan.

Dan dalam penelitian ini sendiri teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara, yang mana wawancara sendiri nantinya menanyakan apa permasalahan yang ada kepada orang yang bersangkutan untuk mencari keterangan lebih lanjut dan dalam (Arikunto, 2010: 270). Dan dalam penelitian ini sendiri dilakukan di Desa Sirih Sekapur Perkembangan dengan menggunakan teknik

random sampling kepada warga setempat untuk mengetahui bagaimana perilaku sosial anak dari dampak adanya penggunaan gadget.

D. HASIL PENELITIAN

Penelitian ini sendiri menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, yang mana ingin mencari data dengan sebenarnya yang terjadi dilapangan. Penelitian ini sendiri sebagaimana judul yang ada, peneliti ingin melihat bagaimana dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial Sosial Anak Di Desa Sirih Sekapur Perkembangan, yang mana penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa wawancara dengan beberapa masyarakat daerah setempat dengan menggunakan teknik random sampling. Membahas mengenai gadget dan penggunaan gadget sendiri, hal yang terpikirkan tentunya adalah kurangnya interaksi dengan sesama karena kecanduan gadget. Namun dengan wawancara yang telah peneliti lakukan dengan beberapa masyarakat setempat, masyarakat setempat secara garis umum mengatakan ada dampak baik dari penggunaan gadget sendiri, dan sebaliknya juga pasti ada dampak buruk nya terhadap perilaku sosial anak.

Dan berikut peneliti paparkan mengenai hasil dampak yang disampaikan:

1. Dampak Positif Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak di Desa Sirih Sekapuri

Terlepas dari hal negatifnya, tentunya pasti ada dampak positifnya. Dari beberapa masyarakat yang telah di wawancarai, beberapa masyarakat mengatakan bahwa penggunaan gadget dapat memudahkan anak mereka berkomunikasi dalam jarak jauh, misal seperti keperluan menghubungi orang tua mereka yang sibuk kerja di tempat lain, atau dalam mengakses pembelajaran online. Hal tersebut sendiri merupakan suatu penguatan yang disampaikan oleh wali nagari setempat.

2. Dampak Negatif Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak di Desa Sirih Sekapuri

Tentunya jika ada hal positif, pasti ada dampak negatifnya. Dari wawancara yang telah dilakukan dengan beberapa warga setempat, salah seorang warga mengatakan dampak negatifnya yang pertama adalah kecanduan bermain game online. Dengan adanya game online, anak mereka memiliki kecanduan disana dan akhirnya menghabiskan waktu untuk hal tersebut, dan jika telah asyik maka mereka bahkan betah didalam kamar dan malas buat keluar dan berinteraksi dengan orang luar bahkan anak mereka ada yang sampai lupa dengan aktivitas yang lain.

Hal tersebut tidak jauh berbeda dengan hasil wawancara dengan masyarakat lainnya, sebagaimana hasil wawancara dengan pak saiful salah satu penduduk sana mengatakan bahwa dengan gadget anak mereka malas melakukan aktivitas bahkan malas dalam membuat tugas dari sekolah karena lebih asik dengan gadget mereka, baik itu karena game online atau bahkan aplikasi sosial media lainnya, apalagi dengan semakin canggihnya gadget zaman sekarang yang memang banyak aplikasi yang bisa di install. Disisi lain malahan dari seorang ibu rumah tangga bernama buk turi mengatakan bahwa dengan gadget bisa membuat prilaku sosial seorang anak berdampak buruk. Misal dengan menonton film yang berbau kekerasan, dan hal tersebut dipraktekan kepada teman sebaya mereka.

Dari beberapa dampak positif dan negatif yang telah peneliti dapatkan dari beberapa masyarakat disana melalui wawancara, tentunya harus ada solusi yang harus diberikan. Dan dari apa yang telah peneliti tanyakan kepada wali nagari setempat, ternyata mereka sendiri juga sudah berupaya dalam mengatasi hal tersebut. Contohnya seperti orangtua setempat melakukan pembatasan waktu terhadap penggunaan gadget seperti menyimpan hp anak ketika berada diluar rumah misalnya, agar ketika berinteraksi sosial tidak terfokus pada hp, atau ketika shalat dan pada waktu yang lainnya.

Dan yang kedua memberikan pendidikan akan gadget itu sendiri, karna dari hasil wawancara dengan wali nagari setempat

tersebut, hal tersebutlah yang paling utama. Karena sebelumnya banyak dari mereka warga setempat yang tidak memberikan edukasi akan hal tersebut, dikarenakan hanya sedikit orang tua dari warga setempat yang paham akan pendidikan dan pengetahuan akan gadget, namun disana diusahakan bagi mereka yang paham untuk memberikan edukasi kepada warga lain dan mengajarkannya kepada anak mereka masing-masing agar terciptanya perilaku sosial yang diinginkan. Dan dari pengamatan peneliti sendiri, dapat disimpulkan bahwa lingkungan tersebut memang dalam pengawasan terhadap penggunaan gadget sendiri demi perilaku sosial anak mereka sendiri kedepannya.

E. PEMBAHASAN

Membahas mengenai gadget sendiri, seseorang yang tergantung pada gadget, dapat mengalami yang namanya disfungsi sosial (Elvinaro Ardianto, 2013: 453). Dan dari apa yang peneliti temukan dari dampak negatif penggunaan gadget di desa yang peneliti teliti, dapat disimpulkan bahwa intinya adalah ketergantungan, sehingga nantinya dapat berpengaruh kepada perilaku sosial anak berupa anti sosial jika terus dibiarkan. Gadget sendiri akan tepat ditangan orang yang tepat, dan akan berdampak negatif ditangan yang tidak tepat, terlebih jika hanya memakainya saja sampai kecanduan yang membuat penggunaannya menjadi negatif, dan yang paling buruknya dapat menjadi seorang yang anti sosial. Kita manusia merupakan makhluk sosial, yang mana jika seseorang bersikeras mau bagaimanapun hidup sendiri, suatu saat pasti akan ada masanya untuk membutuhkan bantuan orang lain. Sehingga dengan hal tersebut, penggunaan gadget harus diberikan pendidikan, harus diberi paham.

Dan dari penggunaan gadget tadi, tentunya harus diantisipasi agar tidak berpengaruh kepada perilaku sosial anak. Banyak hal yang dapat dilakukan untuk mengantisipasinya, yaitu sebagai berikut (Uchana Onong, 2008: 29):

1. Pembatasan waktu pada anak dalam menggunakan gadget
2. Uninstall aplikasi pada gadget anak yang membuat kecanduan
3. Melakukan traveling keluarga dan memperbanyak sosialisasi dengan teman sebaya

Masih banyak hal lainnya yang dapat dilakukan untuk mengantisipasi hal tersebut, intinya nanti bagaimana orang tua memerankan peran mereka sebagai orang tua dalam menghadapi hal tersebut. Sehingga dengan hal tersebut, tentunya orang tua memegang peranan penting dan amat berpengaruh terhadap anak. Karna nantinya jika anak kenapa napa, yang pertama dipandang tentunya adalah orang tua nya. Dan jika nanti orang tua dapat memerankan peran mereka dengan baik, nantinya mereka akan membanggakan orang tua mereka dan pengaruh gadget sendiri (Puji Wahid, 2015).

F. KESIMPULAN

Penelitian ini sendiri bertujuan untuk mengetahui dampak penggunaan gadget terhadap prilaku sosial anak di Desa Sirih Sekapur Perkembangan. Dari penelitian yang telah dilakukan, didapat kesimpulan bahwa penggunaan gadget memiliki dampak positif dan negatif, tergantung bagaimana memakai dan menedukasinya. Jika orang tua dapat memberikan edukasi dan memerankan peran nya dengan baik, maka penggunaan gadget pada anak akan berdampak positif dan tidak akan membuat buruk prilaku sosial anak, dan begitu sebaliknya. Jadi orang tua bahkan masyarakat, harus pandai pandai dalam mengantisipasi penggunaan gadget kepada anak agar tidak terjadi kesimpangan prilaku sosial.

G. DAFTAR RUJUKAN

- Adhimah, Syifaul. 2020. Peran Orang Tua dalam Menghilangkan Rasa Canggung Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*. 9(1): 59
- Ardianto, Elvinaro. 2013. *Komunikasi Serta Implikasi si Masyarakat*. Jakarta: Media Bangsa

- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rinneka Cipta
- Husna, Puji Asmaul Husna. 2017. Pengaruh Penggunaan Gadget pada Perkembangan Karakter Anak. *Jurnal Dinamika Penelitian Komunikasi Sosial Keagamaan*. 17(2): 318.
- MG, Nashrillah. 2017. Peranan Interaksi dalam Komunikasi Menurut Islam. *Jurnal Warta*
- Onong, Uchana. 2008. *Dinamika Komunikasi*. Bandung:PT Remaja Rosdakarya
- SDM Kominfo, Balitbang. 2013. *Dinamika Perkembangan Pemanfaatan Teknologi Komunikasi Serta Implikasinya di Masyarakat*. Jakarta: Media Bangsa
- Simarmata, Janner Simarmata, dkk,. 2020. *Teknologi Informasi Manajemen*, Medan: Yayasan Kita Menulis
- Wahid, Puji. 2015. *Konsep Orang Tua dalam Membangun Kepribadian Anak*. *Jurnal Paradigma*. 2(1)

DAMPAK DARI KECANDUAN GAME ONLINE HIGGS DOMINO ISLAND TERHADAP INTERAKSI SOSIAL MASYARAKAT DI DUSUN RIBU-RIBU

¹ Riska Resa Ayu ² Supratman Zakir

^{1,2} Universitas Islam Negeri (UIN) Bukittinggi,
West Sumatera, Indonesia

¹resaayuriska@gmail.com ²supratman@iainbukittinggi.ac.id

A. ABSTRAK

Game online higgs domino island merupakan permainan yang banyak dimainkan dikalangan masyarakat saat ini. game ini memiliki berbagai macam jenis permainan yang bisa di pilih oleh playernya. Game ini bisa diakses menggunakan handphone atau smartphone, dalam game online higgs domino island harus menggunakan chip agar game tetap bisa dimainkan, game higgs domino island juga sering disebut dengan game slot. Namun ketika chip sudah habis pengguna game Higgs domino Island akan menukarkan dengan sejumlah uang atau pulsa untuk mendapatkan chip sesuai dengan jumlah uang dan pulsa yang di tukarkan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat dampak dari kecanduan game online higgs domino island terhadap interaksisosial maasyarakat di dusun ribu-ribu. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif untuk menjelaskan fenomena dan dampak dari game online higgs domino island atau lebih tepatnya game slot di kalangan masyarakat di dusun ribu-ribu dan penelitian ini didukung melalui wawancara dengan warga sekitar dan beberapa pecandu game online island higgs domino island. Hasil penelitian menjelaskan bahwasanya dampak dari kecanduan game online higgs doino island yang mengharuskan player game untuk selalu memiliki chip agar selalu bisa memainkan game online higgs domino island, oleh karena itu game slot ini memicu terjadi nya jual beli chip atau menukrakan chip dengan pulsa dalam hukum agama islam hal ini sama hukumnya dengan tindakan perjudian yang dilakukan secara online, game judi online

ini memiliki berbagai macam dampak di kalangan sosial masyarakat sehingga terjadinya perubahan interaksi yang kecanduan terhadap game online higgs domino island di dusun Ribu-ribu.

Kata kunci: game online, higgs domino island, game slot, judi online.

B. PENDAHULUAN

Dampak dari penggunaan teknologi pada masa ini terbilang sangat besar mulai dari kalangan anak-anak sampai orang dewasa sudah banyak yang paham dan menggunakan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Berbagai macam definisi tentang pengertian teknologi, ada secara luas. hteknologi yaitu kegiatan yang berkaitan dalam pemrosesan, pengumpulan, pengelolaan data baik berupa file dan bentuk lain teknologi dapat mempermudah pekerjaan dan dapat menyelesaikan permasalahan. Sehingga pada zaman yang serba teknologi ini, manusia tidak bisa agi menghindar dari hal yang berhubungan dengan Teknologi Informasi dan Komunikasi. Sebagian besar manusia sudah mengetahui cara memanfaatkan kecanggihan teknologi dalam melakukan pekerjaan dan berguna dalam kehidupan sehari-hari teknologi adalah cara instan dalam membantu manusia untuk melakukan pekerjaan dan teknologi berperan sebagai perangkat yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari, tidak hanya itu saat ini teknologi juga menyediakan sarana berbagai macam sarana hiburan dalam bentuk aplikasi-aplikasi yang dapat diunggah ketika menggunakannya. Di abad ini teknologi sudah menjadi kebutuhan sehari-hari, teknologi sudah menjadi alat yang sangat melekat pada manusia, dikalangan masyarakat dari bermacam teknologi salah satu penggunaan teknologi yang paling sering digunakan adalah handphone (HP). Indonesia adalah suatu negara yang memiliki dampak teknologi yang sangat besar dan ditetapkan sebagai pelanggan teknologi dari negara maju yang memiliki teknologi yang pesat. Agar Indonesia menjadi salah satu negara maju dan bukan negara berkembang

lagi maka tingkat perkembangan teknologi di Indonesia harus ditingkatkan lagi daripada sekarang.

handphone merupakan alat telekomunikasi elektronik yang bisa dibawa kemana-mana dan memiliki kemampuan untuk mengirimkan pesan berupa suara pengertian ini merupakan pengertian handphone secara luas. Handphone atau yang disebut gadget adalah sebuah perangkat telekomunikasi elektronik tidak menggunakan kabel telepon tetapi memanfaatkan jaringan sinyal. Saat handphone merupakan kebutuhan dasar tersendiri bagi manusia . tidak hanya sebagai media untuk memudahkan komunikasi sehari-hari, terdapat berbagai macam fungsi handphone yang sangat penting. handphone berfungsi sebagai sarana untuk memasang berbagai aplikasi yang dapat membantu pekerjaan hingga berperan untuk menyimpan media penyimpanan data penting. Handphone adalah alat telekomunikasi 2 arah yang portable (bisa dibawa kemana-mana) dan bisa mengirimkan pesan dengan baik, tidak perlu disambungkan dengan jaringan di telepon nirkabel yaitu sistem GSM (*Global System for Mobile Telecommunications*) dan sistem CDMA (*Code Division Multiple Access*). Handphone merupakan alat telekomunikasi yang memiliki fasilitas seperti SMS, MP3, Video, Kamera, game . semakin berkembangnya fungsi handphone memiliki berbagai macam fitur dan juga aplikasi yang bisa kita download sesuai dengan yang kita inginkan saat ini salah satu aplikasi yang sering didownload dan digunakan oleh masyarakat adalah aplikasi game online, . [1]

Game online, adalah jenis permainan yang bisa dimainkan menggunakan handphone atau komputer yang dipakai sebagai perangkat untuk bermain game yang terkoneksi dengan jaringan internet, etika ingin bermain game online, maka alat yang dia gunakan harus terkoneksi dengan jaringan internet,. Jika tidak terkoneksi, maka game online, tersebut. tidak bisa dimainkan atau tidak akan jalan. Game online, merupakan satu permainan game untuk dapat saling terhubung dengan pemain yang lain. Sehingga hal tersebut. dapat memungkinkan pemain satu dengan pemain

yang lainnya saling berkontak walaupun memiliki jarak antar pemain, baik itu dalam bentuk permainan seperti kejar-kejaran, pukul-memukul, dan lain-lain, player bisa juga saling berkirim pesan. hal ini sama seperti pelayanan dalam sosial. media. Menurut Agus Hermawan (2009) menyatakan bahwa game online, adalah suatu jenis permainan yang dapat dimainkan secara daring yang bisa dikelompokkan menjadi 10 kategori yaitu Manager Simulasi, Game Petualangan, Game Petualangan Aksi, Game Aksi, Game Simulasi Konstruksi dan Manajemen, Simulasi Kendaraan, Game Simulasi Kehidupan, First Person Shooter dan Real Time Strategy dan game online, harus selalu terkoneksi dengan internet,. Internet, k adalah sistem universal dari seluruh jaringan komputer yang saling terhubung antara server dengan client.

internet, adalah bahasa latin yakni "inter" yang memiliki arti "antara".Jadi internet, adalah jaringan yang terdiri dari seluruh komputer yang ada di_ dunia. Internet, diartikan sebagai jaringan komunikasi global atau menyeluruh di mana jaringan internet, menghubungkan seluruh di jaringan komputer dan handphone dengan cara menggunakan sistem *standar global trasnmision control protocol/internet*, protokol (TCP/IP). Cara game online, bekerja yaitu menggunakan jaringan internet, untuk berkomunkiasi dengan server, adi kualitas jaringan akan mempengaruhi kualitas permainan jika jaringan internet, seperti kalau handphone atau komputer memiliki kecepatan yang bagus maka game akan berjalan lancar sebaliknya jika koneksi internet, mengalami lag atau gangguan maka kualitas permainan tidak akan bagus[2]. Berbagai macam game online, yang ada saat ini game online, higgs domino island adalah salah satu game yang paling populer dikalangan masyarakat dusun ribu-ribu.

Higgs domino island merupakan Aplikasi game judi yang bisa menguntungkan dan bisa juga merugikan pada penggunaanya masing-masing, semua itu tergantung cara main pengguna aplikasi ini betul atau tidak caranya, jika anda betul dalam memainkannya, anda bisa mendapatkan keuntungan, namun, jika anda kurang beruntung atau tidak tahu bagaimana caranya anda akan rugi.

cara mendapatkan game ini cukup dengan mengunduhnya di PlayStore. Game ini dimainkan secara online,. dalam game higgs domino island ini terdapat berbagai macam jenis permainan dan yang paling dominan dimainkan oleh masyarakat adalah permainan slot. permainan slot sering disebut dengan judi online, karena permainan slot adalah permainan adu keberuntungan. Pasalnya permainan ini akan dilakukan dengan sangat mudah. Selain itu membutuhkan tingkat keberuntungan yang tinggi. Ara penjudi hanya perlu menunggu sebuah kombinasi gambar saat tuas sudah ditarik. Permainan slot ini juga di membutuhkan chip agar permainan bisa dijalankan dan ketika chip telah habis mereka akan melakukan apapun untuk mendapatkan chip kembali, seperti mereka membeli chip menggunakan uang dan pulsa.

Game higgs domino island adalah bentuk permainan judi yang dimainkan secara online,. judi adalah salah satu kebiasaan buruk dalam sejarah yang turun temurun dan tidak mudah untuk ditanggulangi. Kebiasaan buruk berjudi dalam masyarakat merupakan konteks yang berkaitan dengan seluruh perilaku manusia yang tidak sesuai dengan norma dalam masyarakat maupun adat istiadat yang tidak berintegrasi dengan perilaku masyarakat yang seharusnya. Menurut Rini (2011:28) ada dua macam gejala adiksi dari game online, yang bersifat di fisik dan psikologis. Gejala fisik merupakan di sindrom carpal tunnel yang membuat di mata menjadi kering, mengalami sakit punggung dan sakit kepala, makan menjadi tidak teratur, tidak peduli akan di kebersihan sendiri., dan menyebabkan gangguan tidur. Sementara Gejala psikologis adalah mengalami kesulitan berhenti bermain karena pola pikir hanya game, mudah merasa tertekan ketika tidak berhadapan dengan handphone, mudah berbohong kepada semua orang ketika ditanya tentang di aktivitasnya dan tidak mau di berinteraksi interaksi dengan orang-orang dan teman seangkatan.. game online, higgs domino island berdampak pada di perubahan karakter masyarakat karena merupakan di suatu hal yang mencolok dalam ikatan tradisional yang mulai melemah yang memunculkan dampak yang di besar terhadap individu-individu. Secara Sosial. hubungan pecandu game

online higgs domino island dengan teman, keluarga adi renggang karena waktu bersama mereka menjadi jauh berkurang. Pergaulan hanya digame online, sehingga membuat ara pecandu game online, adi tersisih di dari teman-teman dalam lingkungan nyata. Tidak adanya keterampilan sosial, sehingga membuat player merasa sulit menjalin hubungan dengan orang lain. pengaruh dari kecanduan game online, membuat perilaku menjadi kasar dan agresif karena terpengaruh oleh apa yang sering di lihat dan dimainkan didalam di game online. Hal ini sudah termasuk dalam perubahan perilaku sosial. seseorang yang terjangkit Internet, k Addiction Disorder (IAD). Dalam hal ini minat individual menjadi sesuatu yang di penting adalah di dalam proses pengambilan keputusan (Goldsmith, 1998).

Pecandu game adalah awal dari perubahan terhadap interaksi dan terhadap kebiasaan-kebiasaan dalam dirinya kebanyakan perubahan interaksi dan kebiasaan tersebut membuat pecandu memberikan nilai-nilai negative terhadap karakter pecandu game. Tanpa disadari perubahan yang akan terjadi seperti mulai berbicara kasar dan kotor, melihat situs-situs porno, aktivitas di dunia nyata terbengkalai, adanya perubahan pola hidup sehat seperti perubahan makan, perubahan pola istirahat dan pola makan yang terjadi pada gamers, karena kurangnya kontrol diri. Dampaknya seperti waktu makan menjadi tidak teratur, dan pecandu game online, sering tidur pagi demi mendapat waktu yang ideal, pemakaian internet, yang murah mulai dari tengah malam sampai pagi hari. Dalam aspek sosial, sebagian besar gamer merasa menemukan jati dirinya ketika bermain game online, melalui karena adanya keterikatan emosional dalam pembentukan dunia maya dan menyebabkannya tenggelam dalam dunia fantasi yang diciptakan sendiri dalam dunia maya atau game. Hal ini dapat membuat kehilangan interaksi sosial dengan dunia nyata sehingga dapat menyebabkan berkurangnya di interaksi dengan masyarakat (Marcovitz, 2012). Menurut (Williams, 2006; Smyth, 2007; Hussain di & Griffiths, 2009) walaupun ditemukan bahwa terjadi peningkatan sosialisasi secara online, namun disaat yang sama juga ditemukan penurunan sosialisasi dalam lingkungan kehidupan yang nyata. Remaja yang terbiasa hidup di dunia maya,

umumnya akan kesulitan ketika melakukan sosialisasi dilingkungan dunia nyata. Sikap antisosial, adalah sikap yang tidak memiliki keinginan untuk berbaur dengan masyarakat, keluarga dan juga teman-teman adalah ciri-ciri yang ditunjukkan oleh orang yang kecanduan game online, (Sandy & Hidayat, 2019).

C. METODOLOGI PENELITIAN

penelitian menggunakan metode penelitian kualitatif, yang menghasilkan data deskriptif berupa ucapan atau tulisan dan tingkah laku yang diamati dari subjek penelitian game online higgs domino island. Penelitian dengan menggunakan metode kualitatif Peneliti dan informan dapat berhubungan secara langsung (Moleong, (2005: 10). Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang mencoba menggambarkan secara terperinci mengenai keadaan yang ada ditemui di dusun Ribu-ribu sehingga dapat memberikan gambaran yang signifikan dalam memberikan penjelasan terkait penelitian tentang dampak dari kecanduan game online. Pemilihan informan dalam penelitian ini dilakukan dengan cara Accident random sampling, yaitu teknik penarikan informan secara kebetulan Dalam hal ini, informan yang dipilih dianggap memiliki informasi yang diperlukan bagi penelitian yang akan dilaksanakan di dusun Ribu-ribu. Penelitian ini dilakukan dengan Metode wawancara dengan beberapa masyarakat di Ribu-ribu dan salah seorang orang pecandu game online higgs domino island. Teknik wawancara ini merupakan teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data serta menganalisis data dengan cara mengajukan berbagai macam pertanyaan secara langsung terhadap responden maupun narasumber dalam penelitian. Dalam penelitian ini dilakukan melalui teknik wawancara kepada beberapa instrumen yang harus dipahami, seperti uraian penelitian yang disajikan dalam bentuk daftar pertanyaan.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

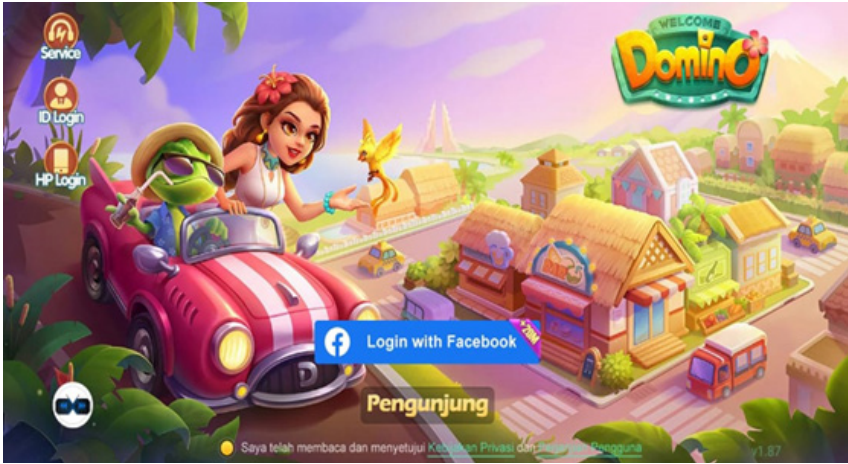
Dampak Sebelum Adanya Game Online Higgs Domino Island terhadap karakter sosial masyarakat

Tingkah laku sosial masyarakat terutamanya ara pecandu ggame online, saat ini sudah bisa kita rasakan, dahulu sebelum game online, higgs domino island marak seperti sekarang, ara anak-anak dan remaja menghabiskan waktu dengan cara membantu pekerjaan orang tua, melakukan kerja kelompok dan berkumpul dan bermain dengan teman seangkatan. Sangat bertolak belakang dengan remaja sekarang mereka berkumpul hanya untuk main game online, bersama (mabar) hingga larut malam dan menyebabkan remaja saat ini sering lupa terhadap kewajiban mereka sebagai anak dan kewajiban terhadap diri sendiri. Sejak adanya game online, terjadinya perubahan perilaku yang sangat drastis dan sangat berdampak pada interaksi sosial dalam masyarakat. Perubahan perilaku remaja akan terus berlanjut karena kita hidup di era modern yang serba praktis. apalagi banyak konten kreator yang sukses akibat membuat tutorial bermain game online, sehingga membuat remaja berlomba-lomba untuk bermain game online, higgs domino island. Namun kita tidak boleh menyalahkan adanya budaya baru karena ini adalah dampak dari globalisasi.

Orang tua sangat berperan dalam mendidik anak karena didikan orang tua akan mempengaruhi tingkah laku remaja dalam melakukan tindakan dan bertingkah laku. Orang tua harus bisa mendidik anak dan mengajarkan mereka cara membagi waktu agar tidak menghabiskan waktu untuk game online, saja, dan mengajarkan anak-anak untuk melakukan pekerjaan yang harus di prioritaskan. Sebagai orang tua jika melihat anak-anak memprioritaskan game online, maka tegur mereka dengan cara yang dapat mereka terima. karena game online, higgs domino island hanya membuang waktu saja, sehingga kewajiban yang seharusnya dilakukan tidak mereka kerjakan dan mereka akan mengundurkan waktu untuk melakukan kewajiban tersebut. Waktu yang seharusnya dipergunakan untuk bermain dengan teman sebaya

dan melakukan perkumpulan kegiatan sosial. masyarakat atau mengerjakan tugas, tidak mereka ikuti karena waktu mereka habis demi bermain game online, higgs domino island. Di tengah pesatnya teknologi dan kehadiran game online, sebagai remaja kita harus bisa memfilter hal-hal yang dapat membuat kita terjerumus kepada hal yang buruk. menjadi seorang remaja harus lebih peduli lagi terhadap lingkungan sosial. Dengan memperhatikan hubungan interaksi sosial. Dengan masyarakat agar budaya bersosialisasi. yang ada tidak akan memudar atau hilang dari kehidupan. Secara umum ada beberapa faktor yang menyebabkan seseorang kecanduan game online, online, antara lain faktor psikologi, faktor biologi, dan faktor sosial. Untuk faktor biologi, bisa dilihat ketika seseorang yang bermain game dan membuat neurotransmitter dalam tubuh meningkat sehingga memunculkan rasa senang ketika bermain game online, higgs domino island. Pada dasarnya, manusia hidup akan mencari kesenangan untuk diri sendiri. Dari faktor biologi, orang yang memiliki gangguan terhadap neurotransmitter akan lebih mudah mengalami kecanduan pada game online. Untuk faktor psikologi bisa dilihat dari segi permainan yang disajikan oleh developer game.

Dalam permainan game online, banyak disuguhkan konten-konten yang bisa memacu adrenalin orang yang memainkannya. Banyak tantangan atau quest dari game tersebut. yang senantiasa bertambah sulit untuk setiap penambahan level. Hal ini tentu saja, menambah daya tarik sekaligus merupakan risiko bagi orang-orang yang secara psikologi pada dasarnya senang mencari tantangan. Dari segi sosial. game online, bisa membentuk pola pikir anak dan menyebabkan ketergantungan. Pola asuh orang tua yang memberikan game kepada anak sejak usia dini ketika anak bosan atau rewel akan membentuk pola pikir anak menjadi ketergantungan. Hal ini bisa terjadi karena anak akan berpikir ketika bosan atau permintaannya tidak dipenuhi, mereka akan menjadi rewel karena mereka berpikir pasti orang tua mereka akan memberikan game sebagai solusinya, dan ini akan menyebabkan ketergantungan.



Tampilan login aplikasi game online higgs domino island



Tampilan dari jenis- jenis game yang ingin dimainkan

Permainan game online higgs domino island adalah salah satu bentuk permainan game slot atau permainan judi secara online. cara bermain game online higgs domino island, tidak jauh berbeda dengan game slot lainnya. cara bermain game slot dalam aplikasi game higgs domino island adalah dengan cara tekan tombol spin dan kita bisa mengatur bat atau taruhan yang akan kita berikan untuk sekali pemutaran dalam permainan game slot ini. dalam bermain game online higgs domino island player harus memahami berbagai cara bermain game slot yang benar, dalam bermain game slot kita harus memahami beberpa istilah dan jenis-jenis room jadi

player bisa memilih apa jenis room yang ingin dimainkan, permainan slot memiliki bermacam jenis room sehingga kita dapat memilih room apa saja yang dimainkan. untuk mendownload aplikasi game higgs domino island hanya perlu mendownload di playstore. cara bermain game higgs domino island adalah membuka aplikasi lalu memilih Room yang di inginkan lalu cara pertama bermain slot higgs domino, adalah dengan memilih kamar atau room yang di inginkan. dalam aplikasi game higgs domino island memiliki 4 ruangan dalam permainan slot yaitu:

1. Dou Fu Duocai



Game slot ini adalah game judi online yang paling populer di kalangan player Higgs Domino Island. room slot Duo Fu Duo Cai ini terdapat 17 item berbeda dan 15 kotak dengan 3 baris dan 5 kolom. Game slot ini sangat cocok untuk pemain yang memiliki sedikit chip karena taruhan atau bat minimum dalam game ini hanya 80.000 koin. Slot Duo Fu Duo memiliki nilai minimum untuk melakukan taruhan dalam setiap spin atau sekali putaran..

2. Room FaFaFa



Permainan slot Fafafa ini terdiri dari 11 item yang berbeda dan 15 kotak yang disusun dalam 3 baris dan 5 kolom, termasuk item koin, bola hijau, gelembung ungu, orang tua merah, orang tua biru, dan banyak lagi. Untuk memenangkan permainan, tiga atau lebih item yang ditentukan harus berbaris dalam pola kiri-ke-kanan atau kanan-ke-kiri. Gaya ketiga elemen ini harus sesuai dengan font yang ditentukan dalam kotak Fafafa (atau lebih).

3. Room 5 naga



Yang ketiga adalah cara kerja mesin slot Higgs Domino Dragon 5. Game slot ini memiliki 13 item berbeda dan 15 kotak dengan 3 baris dan 5 kolom. Item dalam game ini hampir identik dengan game slot online Panda dan terdiri dari dua item angka, 9 serta 10. Kemudian ada empat elemen garis: A, K, Q, J. Lalu ada elemen merak, ikan, kura-kura, dan lionfish. Cara memenangkan permainan slot 5 naga sama dengan permainan slot Panda.

4. Room Fortune Windfall (rezeki nomplok)



Room fortune windal atau disebut juga dengan room rezeki nomplok adalah bentuk permainan slot yang permainannya harus menyediakan lebih dari 1 juta koin atau chip untuk memasuki permainan. Jadi permainan ini tidak cocok untuk pemain yang memiliki sedikit chip. Masing-masing kamar ini, memiliki jumlah jackpot yang berbeda-beda. Sehingga, kamu harus memilih salah satu yang paling sesuai dengan anggaran yang ada. Kamu, dapat bermain di ruangan mana pun selama memiliki cukup koin. Selain itu, kamar yang berbeda memiliki taruhan yang berbeda, jadi

perhatikan ini saat memilih. Namun, perbedaan jumlah taruhan memberi kamu lebih banyak keuntungan. Di mana, semakin besar taruhan, semakin besar jackpot, atau kemenangan yang akan kamu raih. Melalui wawancara dari beberapa warga dusun Ribu-ribu terkait dampak game higgs domino island terhadap interaksi sosial masyarakat, jadi game ini memiliki dua buah dampak yaitu positif dan dampak negatif:

Dampak Positif Dari Game Online Higgs Domino Island

adalah menghilangkan rasa capek, dengan bermain game higgs domino island dapat memberikan rasa rileks pada urat syaraf yang sibuk karena aktivitas ataupun pekerjaan. game higgs domino island juga mengembangkan kemampuan konsentrasi dan memusatkan perhatian pada permainannya. dengan bermain game dapat melatih memecahkan masalah dengan menggunakan analisa. game online bisa mengembangkan kemampuan untuk mengatur sistematis kerja untuk mencapai tujuan. melatih kecepatan reaksi dan persepsi audio visual. membuat orang tidak gampang putus asa. melatih ketekunan dan kesabaran karena terkadang dalam bermain slot tidak selalu mendapatkan jackpot. dalam bermain game melatih mengembangkan imajinasi untuk berpikir secara luas dan menambah kreativitas. dengan bermain game dapat membentuk rasa percaya diri. bermain game online memudahkan kita untuk mengenal banyak orang jarak jauh, bisa berinteraksi orang jauh. Mengasah Kemampuan Multi-tasking karena tujuan dari bermain game adalah untuk meraih kemenangan dengan kemampuan multi-tasking bisa mengatur beberapa strategi untuk mendapatkan chip yang lebih banyak atau mendapatkan jackpot. Dan selama proses menjadi pemenang sehingga mendapatkan banyak chips dari hadiah kemenangan tersebut, Sebagai Hiburan Game online higgs domino island juga bisa dijadikan sebagai aktivitas untuk menghilangkan rasa bosan. Apalagi, setiap hari harus melakukan aktivitas dan pekerjaan yang membuat badan menjadi capek jadi game online higgs domino island bisa dijadikan media hiburan. Dalam hal ini, game online bisa dijadikan sebagai solusi dalam

mengatasi rasa bosan tersebut dengan memilih jenis game yang diinginkan. Game online memiliki berbagai level kesulitan permainan yang berbeda-beda. dalam permainan game online higgs domino island memiliki bermacam-macam room yang dimainkan dengan memiliki berbagai macam kesulitan dalam setiap room sehingga membuat permainan tidak membosankan.

Dampak Negatif Dari Kecanduan Game Online Higgs Domino Island

Pada zaman moderen ini banyak masyarakat terutamanya remaja yang mengakses game online sampai tidak mengenal waktu, sehingga hal tersebut menimbulkan dampak yang buruk terhadap interaksi sosial remaja dalam masyarakat. saat ini remaja pecandu game cenderung untuk menjadi seseorang yang penyendiri, mudah berkata kasar dan pemarah, serta tidak memperdulikan lingkungan yang ada disekitarnya sehingga tidak mampu menyesuaikan diri dalam bersosialisasi. para pecandu game tidak akan menyadari perubahan dalam dirinya karena yang mengetahui perubahan tersebut adalah orang di sekitarnya. Adanya game online domino island telah mempengaruhi kehidupan sosial dalam masyarakat baik terhadap diri sendiri maupun terhadap kehidupan bermasyarakat. Perubahan-perubahan dari kecanduan game online higgs domino island berdampak dalam hubungan sosial (social relationships) atau sebagai perubahan terhadap keseimbangan (equilibrium) hubungan sosial dan segala bentuk perubahan-perubahan yang ada pada lembaga-lembaga kemasyarakatan didalam masyarakat, yang mempengaruhi sistem sosialnya, termasuk didalamnya nilai-nilai, sikap dan pola perilaku diantara kelompok-kelompok dalam masyarakat. dampak negatif dari game online higgs domino island adalah munculnya kelompok-kelompok sosial yang menimbulkan berbagai macam dampak baik itu dari agama, suku dan perilaku tertentu yang telah menyimpang dari norma-norma yang berlaku. Dampak yang ditimbulkan bermain Game Online higgs domino island terhadap perubahan perilaku sosial pertama yaitu kurangnya

interaksi sosial dalam menjalin komunikasi antar sesama dan tidak adanya kerja sama dalam suatu lingkungan.

Kurang Bersosialisasi Dengan Masyarakat merupakan dampak yang sangat besar yang ditimbulkan karena kecanduan bermain game online, perubahan perilaku sosial selanjutnya yang ditimbulkan dari kecanduan game online yaitu kurang bersosialisasi dengan masyarakat, para palyer atau gamers cenderung menjauhkan diri dari pergaulan masyarakat karena waktu untuk bersosialisasi digunakan untuk bermain game online. Banyak orang menjadikan game sebuah kegiatan yang wajib untuk dilakukan setiap harinya. Orang-orang yang sudah kecanduan dengan game online higgs domino island akan mengalami kesulitan konsentrasi dan susah bersosialisasi dalam suatu forum. Pecandu game online higgs domino island didominsdi oleh psrs remaja, para siswa dan mahasiswa sehingga menyebabkan mereka menjadi malas belajar. Dampak sosialnya, game online higgs domino island ini membuat orang cenderung individualis dan kurang peka dengan lingkungannya. Dampak selanjtnya yaitu relasi dengan Orang tua menjadi Berkurang mereka lebih suka bermain game online slot dari pada berkumpul-kumpul dengan keluarga. Apalagi pecandu game online yang jauh dengan orang tua mereka tidak akan peduli tentang keadaan orang tua sehingga menimbulkan interaksi yang buruk dengan orang tua. Seorang informan pecandu game online higgs domino island yang saya wawancari juga merupakan seorang yang jauh dari orang tuanya informan tersebut mengatakan bahwa dia akan menghubungi orang tua hanya ketika uang simpanan nya sudah habis.



Tampilan seorang pemuda yang mengalami kecanduan game higgs domino island di dusun Ribu-ribu

Hal ini menjelaskan bahwa kecanduan bermain game online higgs domino island dalam hubungan kekeluargaan, dapat menimbulkan interaksi yang buruk khususnya antara orang tua dengan anak menjadi renggang. Masih banyak dampak yang ditimbulkan oleh game online higgs domino island dengan orang lain disekitarnya. Dampak selanjutnya yaitu hubungan dengan teman akan menjadi renggang karena mereka hanya disibukkan dengan game ini mereka tidak mengenal pertemanan di dunia nyata mereka lebih mementingkan pertemanan di dunia maya. Pergaulan pecandu game online hanya digame saja sehingga mereka terasingkan dari pergaulan dengan teman-teman dilingkungan mereka yang tidak menjadi pecandu game online higgs domino island . Pecandu game online hanya terbiasa berinteraksi satu arah dengan computer atau hp yang membuat mereka adi tertutup dan penyendiri, sehingga pecandu game online higgs domino island sulit mengekspresikan diri ketika berada dilingkungan nyata.

Banyak sekali dampak yang ditimbulkan oleh kecanduan game online higgs domino island sekarang remaja berkumpul hanya untuk bermain game online hingga larut malam dan sering lupa akan waktu mereka. Perubahan perilaku pecandu game online higgs domino island akan terus berlanjut karena adanya pengaruh teknologi yang sangat besar. Apalagi banyak asumsi yang menyatakan bermain game dapat memberikan penghasilan dengan cara menjadi konten kreator game online. Kita tidak boleh menyalahkan keadaan karena masuknya budaya baru yang disebabkan oleh pengaruh globalisasi. Adipati orang tua memiliki peran yang sangat besar dalam mendidik anak disini didikan orang tua sangat mempengaruhi perkembangan anak-anak dalam bersikap dan mengambil tindakan. Orang tua harus bisa mengajarkan anak cara membagi waktu dan mengajarkan apa yang harus diprioritaskan agar anak tidak kecanduan bermain game online dan tidak membuang waktu untuk hal yang tidak penting. Sebagai orang tua kita harus menanamkan pola pikir bahwasanya terlalu memprioritaskan game online hanya membuang waktu. Orang tua yang harus bisa mengontrol dan berusaha mengatur keinginan anak yang memberikan dampak yang tidak baik. Walaupun terkadang si anak sendiri tidak ingin dibatasi dalam permainannya. Menurut wawancara yang saya lakukan ada solusi terbaik agar anak tidak kecanduan game online adalah orang tua harus memberikan batasan dalam bermain game online higgs domino island setiap harinya, orang tua juga harus menyuruh anak mereka untuk mengikuti kegiatan sosial yang ada dalam masyarakat seperti ikatan pemuda, remaja mesjid dan lain-lain, orang tua juga harus menyuruh anak-anak mereka untuk mengikuti kegiatan yang memberikan dampak positif seperti mengikuti olahraga, jika semua hal tersebut telah terlaksana anak-anak tidak akan menjadi pecandu game online higgs domino island karena mereka sibuk melakukan aktivitas di dunia nyata dibandingkan dunia maya.

E. KESIMPULAN

Permainan game online higgs domino island adalah salah satu bentuk permainan game slot atau permainan judi secara online.

Cara bermain game slot dalam aplikasi game higgs domino island adalah dengan cara tekan tombol spin dan kita bisa mengatur bat atau taruhan yang akan kita berikan untuk sekali pemutaran dalam permainan game slot ini. dalam bermain game online higgs domino island player harus memahami berbagai cara bermain game slot yang benar, dalam bermain game slot kita harus memahami beberapa istilah dan jenis-jenis room jadi player bisa memilih apa jenis room yang ingin dimainkan, permainan slot memiliki bermacam jenis room sehingga kita dapat memilih room apa saja yang dimainkan. untuk mengunggah aplikasi game higgs domino island hanya perlu mengunggah di playstore. cara bermain game higgs domino island adalah membuka aplikasi lalu memilih Room yang diinginkan lalu cara pertama bermain slot higgs domino, adalah dengan memilih kamar atau room yang diinginkan. Melalui wawancara dari beberapa warga dusun Ribu-ribu terkait dampak game higgs domino island terhadap interaksi sosial masyarakat, jadi game ini memiliki dua buah dampak yaitu positif dan dampak negatif: dampak positif dari bermain game higgs domino island adalah menghilangkan rasa capek, dengan bermain game higgs domino island dapat memberikan rasa rileks pada urat syaraf yang sibuk karena aktivitas ataupun pekerjaan. game higgs domino island juga mengembangkan kemampuan konsentrasi dan memusatkan perhatian pada permainannya. dengan bermain game dapat melatih memecahkan masalah dengan menggunakan analisa. game online bisa mengembangkan kemampuan untuk mengatur sistematis kerja untuk mencapai tujuan. melatih kecepatan reaksi dan persepsi audio visual. membuat orang tidak gampang putus asa. saat ini remaja pecandu game cenderung untuk menjadi seseorang yang penyendiri, mudah berkata kasar dan pemaarah, serta tidak peduli lingkungan yang ada disekitarnya sehingga tidak mampu menyesuaikan diri dalam bersosialisasi ada solusi terbaik agar anak tidak kecanduan game online adalah orang tua harus memberikan batasan dalam bermain game online higgs domino island setiap harinya, orang tua juga harus menyuruh anak mereka untuk mengikuti kegiatan sosial yang ada dalam masyarakat seperti ikatan pemuda, remaja

mesjid dan lain-lain, orang tua juga harus menyuruh anak-anak mereka untuk mengikuti kegiatan yang memberikan dampak positif seperti mengikuti olahraga, jika semua hal tersebut telah terlaksana anak-anak tidak akan menjadi pecandu game online higgs domino island karena mereka sibuk melakukan aktivitas di dunia nyata dibandingkan dunia maya.

F. DAFTAR RUJUKAN

- [1] S. Pendidikan Guru, S. Dasar, and U. A. Dahlan, "Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Profesi Pendidik. Dasar*, vol. 4, no. 1, pp. 54–61, Mar. 2017, doi: 10.23917/PPD.V111.3882.
- [2] A. Harsan, "Jago Bikin: Game Online," 2011, Accessed: Aug. 05, 2022. [Online]. Available: https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=PPLgawHold0C&oi=fnd&pg=PA1&dq=game+online&ots=M_mO6oNcdK&sig=vBC1DJldq-ZX8Y-U_-oaClhyQO4E.
- [3] C. Fajri, "Tantangan Industri Kreatif-Game Online di Indonesia," *J. ASPIKOM*, vol. 1, no. 5, pp. 443–454, Jul. 2012, doi: 10.24329/ASPIKOM.V115.47.
- [4] Sri, W. Adiningtiyas, and M. Pd, PERAN GURU DALAM MENGATASI KECANDUAN GAME ONLINE, *KOPASTA J. Couns. Guid. Study Progr.*, vol. 4, no. 1, pp. 28–40, Dec. 2017, doi: 10.33373/KOP.V4I1.1121.
- [5] H. Kasemin, "Agresi Perkembangan Teknologi Informasi," 2016, Accessed: Aug. 04, 2022. [Online]. Available: https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=R_ouDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=PERKEMBANGAN+TEKNOLOGI&ots=xD73vTmMOh&sig=TQh-lxm7iGtilYG1hKDrPPEH-10.
- [6] E. Novrialdy, "Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya," *Bul. Psikol.*, vol. 27, no. 2, p. 148, Dec. 2019, doi: 10.22146/BULETINPSIKOLOGI.47402.
- [7] O. Dinata and R. Risdayati, "Kecanduan Game Online Clash of Clans Terhadap Perilaku Sosial (Studi Kasus Game Online Clash of Clans Pada Mahasiswa Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Dan ...," 2017, Accessed: Aug. 09, 2022. [Online]. Available: <https://www>.

neliti.com/publications/184586/hubungan-kecanduan-game-online-clash-of-clans-terhadap-perilaku-sosial-studi-kas.

- [8] "Dampak Kecanduan Game Terhadap Perilaku Sosial | Masyani | Jurnal Ilmiah Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial & Ilmu Politik." <http://www.jim.unsyiah.ac.id/FISIP/article/view/16695> (accessed Aug. 09, 2022).
- [9] Agustin, S. (2021). 8 Efek Begadang yang Buruk untuk Kesehatan. Alodokter.Com. <https://www.alodokter.com/banyak-kondisi-buruk-menanti-anda-karena-efek-begadang>
- [10] Andita, T. (2019). Banyak Faktor yang Bisa Membuat Seseorang Kecanduan Bermain Game Online, Beberapa Diantaranya Seperti Ini. Brilio.Net. <https://www.brilio.net/creator/5-penyebab-seseorang-kecanduan-game-berbasis-online-f95a4b.html>
- [11] Azis, R. N. (2011). Hubungan Kecanduan Game Online dengan Self Esteem Remaja Gamers di Kecamatan Lowokwaru Kota Malang. UIN Maliki Malang.
- [12] Cha, S.-S., & Seo, B.-K. (2018). Smartphone use and smartphone addiction in middle school students in Korea: Prevalence, social networking service, and game use. *Health Psychology Open*, 5(1), 1–15. <https://doi.org/10.1177/2055102918755046>
- [13] Chen, Y., Chen, P. S., Hwang, J., Korba, L., Song, R., & Yee, G. (2005). An analysis of online gaming crime characteristics. *Internet Research*, 15(3), 246–261. <https://doi.org/10.1108/10662240510602672>
- [14] Dewi, N. P. (2014). Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online dengan Interaksi Sosial Pada Remaja. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- [15] Hening, A., Santoso, A., Andoyo, A., & Ardana, Y. (2021). Sosialisasi Dampak Positif dan Negatif Game Online Bagi Anak Sekolah Dasar. *Jurnal PKM Pemberdayaan Masyarakat*, 2(3), 89–95.
- [16] Maksum, A., & Fitria, H. (2021). Transformasi dan Digitalisasi Pendidikan Dimasa Pandemi. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang, 121–127.

PERGESERAN NILAI KEBERSAMAAN PADA ANAK DAN REMAJA DALAM KONTEKS BERMAIN AKIBAT PERKEMBANGAN TEKNOLOGI DI NAGARI SARILAMAK

¹ Rayhan Pratama ² Supratman Zakir

^{1,2} Universitas Islam Negeri (UIN) Bukittinggi, West Sumatera, Indonesia

¹prayhan329@gmail.com ²supratman@iainbukittinggi.ac.id

A. ABSTRAK

Perkembangan teknologi saat ini sangat mempengaruhi dalam berbagai macam bidang misalnya, teknologi komunikasi. Perkembangan teknologi komunikasi sangat besar pengaruhnya bagi anak-anak di zaman milenial saat ini. Salah satunya mempengaruhi cara mereka berinteraksi sosial dalam permainan mempengaruhi perilaku mereka terhadap satu sama lain, juga terhadap dirinya sendiri. Dengan dikembangkannya berbagai media Contohnya berbagai aplikasi media Sosial dan game sebagai hiburan. Beragam Jenis game ini yang ada bersifat kelompok dan dimainkan secara Bersama sama tetapi dilakukan dengan Jarak dan lokasi yang berbeda. Sehingga bermain pada saat ini bukanlah suatu pekerjaan aktif yang dapat mempengaruhi perkembangan dan perkembangan seorang anak, itu unik dalam kaitannya dengan permainan adat. Pemeriksaan ini akan menggunakan teknik subyektif ilustratif. Dengan membedah realitas sosial dalam iklim bermain Kota Sarilamak. Sehingga cenderung beralasan bahwa ada beberapa hal, langsung saja terjadi pergeseran sosial yang dipengaruhi oleh inovasi yang terjebak dalam mode permainan, kedua, tidak adanya area bermain anak-anak di kota, tiga, dampak dari iklim adil dan kontak langsung dari anak-anak muda yang bermain game saat ini

Kata kunci: *pergeseran budaya, interaksi, permainan anak*

B. PENDAHULUAN

Di ranah anak-anak bermain adalah satu hal yang tidak bisa ditinggalkan. Permainan dan telah menjadi pengaruh setiap anak. Dengan bermain mereka dapat bersenang-senang dan menjalin hubungan persahabatan dengan teman-teman mereka. Selain itu, bermain yang merupakan salah satu tugas proaktif dapat membantu anak berkembang dan berkreasi. Bagaimanapun, seiring dengan pergantian peristiwa dan kemajuan ilmu pengetahuan dan inovasi (IPTEK), bermain saat ini bukanlah pekerjaan aktif yang menjunjung tinggi perkembangan dan kemajuan anak serta menggagalkan rasa sosial mereka. Dapat dilihat perubahan permainan ini dari dahulu seorang anak yang harus pergi ke lapangan untuk bermain bersama teman-temannya, kini mereka hanya perlu duduk di rumah memandangi skrin smartphone atau monitor laptopnya.

Anak-anak pasti akan diam sambil bermain-main yang sudah menggunakan inovasi. Anak hanya akan memprotes di depan layar, anak hanya akan duduk dan tidak melakukan banyak perkembangan. Pada akhirnya hal ini dapat mengakibatkan sang anak memiliki kecenderungan untuk mengalami kelebihan berat badan dan dampak lainnya yaitu pada perkembangan sosial, emosional dan mental anak yang sulit berkembang yang diakibatkan berinteraksi hanya dengan benda mati.

Dengan menggunakan teknologi dalam permainan anak orangtua akan lebih mudah mengontrol seorang anak dalam bermain di mana untuk bermain seorang anak tidak perlu meninggalkan rumah yg dapat menurunkan resiko terjadinya kecelakaan dalam sewaktu bermain namun sesungguhnya seorang anak sangat membutuhkan aktivitas fisik dan hubungan sosial. Dengan begitu sarana yang dapat dilakukan adalah dengan permainan tradisional. Permainan konvensional adalah media dan sarana bagi anak muda untuk mendapatkan nilai positif dari pekerjaan nyata dan hubungan sosial. Permainan konvensional menawarkan kualitas positif, misalnya, kepercayaan, partisipasi, bantuan, kewajiban, disiplin dan banyak lagi yang secara implisit dapat membantu

dalam pengembangan kepribadian anak. Ini membedakan game konvensional dari game masa kini seperti game dengan gawai

Tak dapat dipungkiri permainan tradisional juga bagian dari ekspresi budaya asli yang mulai tergerus oleh efek globalisasi. Hadirnya inovasi membuat zaman yang terus berjalan mulai meninggalkan kualitas sosial yang telah didapat dari nenek moyang mereka. Perubahan zaman dan teknologi yang mempengaruhi lunturnya permainan tradisional ini yang bersaing dengan game gawai(gadget) membuat generasi muda semakin gampang untuk melupakan kebudayaan mereka. Sebenarnya dengan memainkan permainan tradisional jika kita menelusuri maknanya kita akan menemukan hal sederhana dapat membuat bahagia

C. METODOLOGI PENELITIAN

Pada penelitian ini metode yang digunakan adalah metode kualitatif deskriptif dengan menganalisis fakta sosial terhadap pergeseran kebersamaan dalam bermain anak yang terpengaruh perkembangan IPTEK.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Everett M. Rogers, seorang tokoh komunikasi, menjelaskan bahwa ada empat klasifikasi media yang berkreasi secara lokal yang disebutnya *New Correspondence Innovation*, yaitu media cetak (*printing*), media komunikasi siaran (*telecom*), *composing* (mengarang), dan media korespondensi cerdas (intuitive korespondensi). Berawal dari tugas dan kemampuan media surat menyurat yang sedang berlangsung yang mengatur keberadaan manusia dalam mendapatkan data dan pengalihan dan lain-lain. Hal-hal inilah yang menjadi elemen fundamental dalam pergeseran sosial. Menurut Koentjaraningrat, perubahan sosial adalah pergeseran, penurunan, perluasan, dan peningkatan komponen-komponen dalam suatu kebudayaan. Pada dasarnya perubahan sosial merupakan suatu kekuatan yang terjadi karena adanya konflik antar berbagai komponen sosial.

Ada beberapa faktor yang dapat menyebabkan perubahan sosial, lebih spesifiknya:

1. Perubahan ekologi.
2. Perubahan yang disebabkan oleh kontak dengan pertemuan yang berbeda.
3. Perubahan karena pengungkapan baru.
4. Perubahan yang terjadi karena mengambil komponen sosial yang telah diciptakan oleh tempat yang berbeda.
5. Perubahan yang terjadi karena perubahan gaya hidup dengan merangkul informasi atau keyakinan lain

Jadi dapat dikatakan lunturnya perubahan cara bermain anak dan lunturnya budaya permainan tradisional disebabkan oleh perubahan lingkungan pada saat ini anak-anak tidak lagi punya ruang bermain dikarenakan padatnya kependudukan dan perubahan aktivitas. Ditambah dengan munculnya teknologi yang mempermudah kehidupan dan juga dipengaruhi gaya hidup setelah terdampak wabah virus covid-19 masyarakat telah terbiasa mendapatkan hiburan dari teknologi semata, termasuk anak-anak yang menjadi malas untuk bersosialisasi dan bermain Bersama teman-temannya. Terlepas dari faktor-faktor di atas, yang menyebabkan perubahan gaya bermain pada anak-anak sekarang adalah tidak adanya pertimbangan dari lingkungan sekitar dan keluarga dalam menampilkan masyarakat, khususnya gaya hidup bermain anak-anak.

Pergeseran cara bermain

Permainan adat adalah permainan yang dimainkan dari satu zaman ke zaman lainnya. Budaya permainan konvensional pada anak-anak mulai menghilang secara bertahap dipengaruhi oleh perkembangan zaman. Penggunaan inovasi yang semakin modern mulai membubarkan berbagai permainan tradisional. Dalam permainan Tradisional biasanya menggunakan alat-alat yang terbuat dari kayu, Bambu, batok yang artinya, permainan Tradisional dapat dibuat dari benda-benda disekitar kita dan biaya yang dibutuhkan

juga tidak besar. Beda halnya dengan gawai, alat yang canggih yang bersifat instan dan mudah untuk digunakan namun memiliki biaya yang cukup besar atau mahal. Memang banyak keuntungan dari gawai selain instan juga lebih mudah untuk dibawa kemana-mana beda halnya dengan Permainan Tradisional, mungkin itu juga mudah namun harus membawa tempat yang cukup besar.

Bila ditelusuri generasi sekarang pasti akan lebih suka bermain dengan gawai (gadget) mereka. Permainan yang beragam dapat diakses dimana saja dan kapan saja serta bisa dimainkan secara online yang membuat satu pemain bertemu dengan pemainnya walaupun tidak bertemu secara fisik. Dengan sistem online yang ditawarkan pemain dapat bertanding satu sama lain meningkatkan skill dalam bermain, selain itu pemain juga bisa ikut berpartisipasi dalam event pertandingan dan memenangkan hadiah yang memberikan tantangan baru dalam permainan game online. Ini bukan keadaan dengan permainan konvensional di mana permainan berlanjut seperti sebelumnya dan tidak ada kesulitan baru yang dapat diperkenalkan sehingga anak-anak muda yang memainkannya cepat lelah. Perkembangan zaman dan kemajuan yang inovatif, mempengaruhi permainan konvensional yang mulai ditinggalkan oleh anak-anak. Ini, juga dibuntuti oleh berbagai bagian dari asosiasi sehari-hari mereka ketika mereka bermain bersama. Antara satu orang dengan orang lain, begitu pula dalam sebuah pertemuan mereka saling mempengaruhi, sehingga mereka mencoba memainkan permainan baru.

Saat ini dampak pertemanan dalam afiliasi di mana anak-anak muda saling menyambut untuk bermain game saat ini. Mereka mungkin lelah dengan permainan anak-anak yang sangat mirip dengan itu, dan perlu mencoba permainan baru yang tampak keren dan menarik bagi mereka. Saat sekarang teknologi semakin berkembang, dan dengan adanya obrolan sistem dan panggilan suara dapat mempererat persahabatan, bisa dalam sistem chat atau voice call. Pengaruh lingkungan dimana anak-anak sudah bermain game online, dan anak yang biasa memainkan permainan tradisional

tidak memiliki teman untuk diajak bermain keluar. Namun dengan adanya pengaruh orangtua juga yang dimana mereka melarang untuk bermain dengan alasan kotor dan rentan terkena bakteri tanpa mereka sadari, mereka sudah mendorong anak untuk tidak bermain permainan Tradisional itu lagi.

Game yang dimulai dari ide manusia dalam pengalaman yang berkembang, orang yang menyukai game akan mencari cara untuk memainkannya. Siklus dari mengambil, mencoba, hingga bersemangat untuk mencapai kemenangan di game online dan konvensional. Permainan konvensional seperti layang-layang dan penumpang gelap diturunkan dari zaman ke zaman, namun perkembangan zaman telah membuat permainan anak-anak berubah dari biasa menjadi modern dengan perangkat seperti handphone dan web membuat game sangat menarik. Game ini terus di ikuti sampai sekarang karena game yang canggih ini sangat menarik untuk anak muda dan tidak merasa lelah saat memainkannya.

Game berbasis web ini juga semakin mengembangkan desain kerjasama anak-anak dimana mereka sering berkumpul dan berhubungan satu sama lain, selain itu mereka juga menambah kekerabatan dalam satu iklim maupun di luar iklim, di luar kota dan, anehnya, di luar negeri. Anak muda yang sering berkumpul di satu tempat, misalnya toko dengan jaringan wifi memudahkan wali untuk mengontrolnya. Selain itu, anak-anak juga tidak akan bermain jauh dari rumah mereka karena game berbasis web membutuhkan wifi (web) untuk bermain-main. Bahkan, bahkan wali tahu afiliasi mana yang sering dilihat anak-anak mereka saat bermain dengan mereka, dan dapat mencegah mereka dengan asumsi anak mereka memiliki hubungan yang buruk.

Di samping peningkatan inovasi, sesuatu yang dianggap mengandung hal-hal konvensional biasanya disebut "usang" oleh zaman yang terus berjalan. Apalagi pada game-game konvensional yang saat ini mulai ditinggalkan dan digantikan dengan game-game *Current* atau *Contraptions*. Hadirnya game-game masa kini yang bersifat individualistis, menyebabkan berkurangnya waktu

bermain dan komunikasi antara satu dengan yang lain yang membuat anak-anak menjadi individual dan menjalani kehidupan yang individualistis, meskipun dalam game berbasis web mereka dapat saling berkolaborasi. Melainkan permainan konvensional yang menawarkan hal-hal positif bagi perkembangan anak muda. Dimana permainan adat merupakan warisan sosial yang didalamnya terdapat melodi rakyat yang harus dilindungi, hal itulah yang membuat permainan tradisional dianggap luar biasa. Dampak dari permainan tradisional mendorong anak-anak untuk bergerak dan melakukan latihan yang membuat tubuh menjadi lebih baik dan mendorong anak-anak untuk belajar bagaimana bekerja sama untuk saling menghargai secara langsung, berbeda dengan permainan saat ini yang dapat dilakukan dengan duduk sendiri, tenang dan santai, ada hal-hal yang bekerja sama juga. dalam game berbasis web namun bukan partisipasi langsung dan tidak ada kontak nyata yang mendalam. Namun, ada beberapa faktor lain yang membuat anak-anak tidak mengenal Permainan Konvensional di mana:

1. Orang tua juga tidak mengenalkan permainan Tradisional,
2. Di sekolah pun sudah jarang memperkenalkan permainan Tradisional
3. Mereka sudah nyaman dengan permainan modern yg diberikan sejak kecil

Sungguh, dengan hadirnya permainan-permainan canggih ini, permainan tradisional menjadi kabur, telah menghancurkan kecintaan terhadap budaya, kehilangan rasa ketabahan, kondisi kesehatan fisik dan non-aktual dan membuat seseorang menjadi individualis juga sangat sengsara.

WAWANCARA

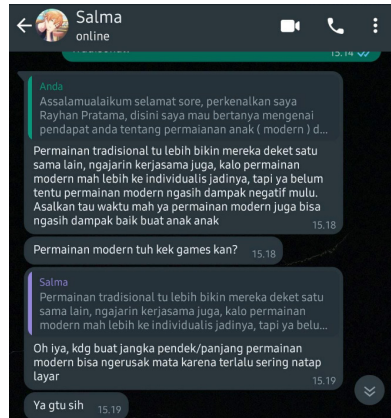
Tabel.1 INFORMASI DAN UMURNYA

Nama	Usia
Ibu Yoyok	55
Bpk. Agus	58
Salma	17
Naia	17
Noor	17
Vanya	17
Ibu Desi	38

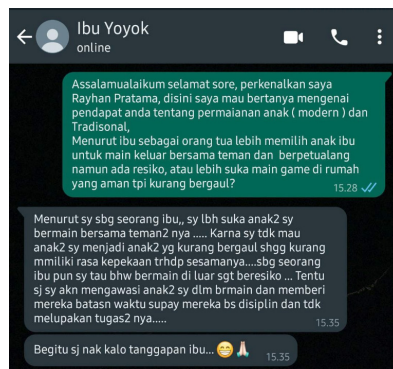
Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan kepada beberapa narasumber / informan, dapat diketahui bahwa Permainan Tradisional dan permainan modern (gadget) memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Permainan Tradisional yang terbuat dari alat-alat sederhana dan dimainkan secara Bersama sama dengan adanya kontak fisik. Berbeda halnya dengan Permainan modern yang dimana mudah dan instan tentunya.

Adapun hasil wawancara mengenai hal itu, yaitu, "Saya lebih tertarik dengan permainan Tradisional karena selain ada kegiatan fisik permainan tradisional pun ada berbagai macam dan lebih tidak membahayakan mata dibanding permainan modern mungkin permainan modern lebih banyak di handphone sehingga banyak anak anak yang sekarang matanya minus dikarenakan bermain game online"- Vanya 17 Tahun.

Adapun beberapa kutipan wawancara lainnya seperti pada gambar di bawah ini.



Gambar 1 Kutipan wawancara Salma



Gambar 2 kutipan wawancara ibu Yoyok

Di setiap daerah tentunya memiliki yang namanya permainan Tradisional, bahkan ada yg memiliki jenis permainan tradisional yang sama, hanya saja penamaannya yang berbeda. Berdasarkan hasil wawancara, telah diketahui bahwa Permainan Tradisional dan modern memiliki kelebihan dan kekurangan masing masing, dapat dilihat dari gambar 1 (kutipan wawancara Salma) "Belum tentu permainan modern memberikan dampak negatif, asalkan tau waktu permainan modern juga berdampak baik untuk anak anak". Dari pihak orang tua pun banyak yang lebih menyukai anak anaknya untuk bermain di luar Bersama teman temannya, walau adanya resiko seperti luka atau kotor sekalipun. Dapat dilihat dari kutipan

Gambar 2 "sy lbh suka anak2 sy bermain bersama teman2 nya. ... Karna sy tdk mau anak2 sy menjadi anak2 yg kurang bergaul shgg kurang memiliki rasa kepekaan terhadap sesamanya"

E. KESIMPULAN

Berdasarkan Berdasarkan wawancara bahwa Permainan Tradisional dan Modern memiliki kelebihan dan kekurangannya masing masing. Mulai dari permainan Tradisional yang mengajarkan nilai nilai kehidupan mulai dari cara menghargai orang dan kepekaan terhadap sesuatu dan Permainan Tradisional yang menambah banyak ilmu dan informasi mengenai hal hal baru dari video atau game edukatif, seperti belajar untuk cara berpikir kreatif dan merangsang keterampilan motoric. Permainan Tradisional yang membuat badan menjadi kotor dan berkeringat karena aktivitas fisik dan Permainan Modern yang membuat mata minus sejak kecil apabila terlalu sering dan membuat anak menjadi individualistis.

Maka daripada itu untuk menyeimbangkan anak untuk memainkan Permainan Tradisional dan Modern adalah dengan membagi waktu antara anak bermain Permainan Tradisional dan Modern. Misalkan Bermain Gadget hanya pada hari libur atau jam istirahat. Dan memainkan permainan Tradisional sampai sore hari kemudian belajar.

F. DAFTAR RUJUKAN

- Anggita, Agustina Mega. Dkk. 2018. "Eksistensi Permainan Tradisional Sebagai Warisan Budaya Bangsa". *Journal of Sport Science and Education (Jossea)* volume: 3, no: 2 oktober 2018: 55-59
- Yuita, r. (2017). *Permainan Tradisional Anak Nusantara*. Rawamangun, Jawa Timur:
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementrian dan Kebudayaan.

BAB II
TEKNOLOGI INFORMASI DAN
PENDIDIKAN

PENGARUH MEDIA SOSIAL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SMP NEGERI 2 BUKITTINGGI

¹Rizky Handayani Pasaribu ²Supratman Zakir

^{1,2} Universitas Islam Negeri (UIN) Bukittinggi,
West Sumatera, Indonesia

1handayaniriski5@gmail.com 2supratman@iainbukittinggi.ac.id

A. ABSTRAK

Kemajuan teknologi, terutama hiburan berbasis web, mempengaruhi inspirasi belajar siswa, kurangnya kegembiraan dan energi siswa dalam mengikuti pengalaman yang berkembang, ini mungkin akan memiliki dampak internal dan eksternal. Eksplorasi ini benar-benar bermaksud untuk memiliki pilihan untuk melihat bagaimana dampak hiburan berbasis web terhadap inspirasi belajar siswa. Teknik pengujiannya adalah kuantitatif, yaitu untuk melihat seberapa besar pengaruh hiburan virtual terhadap inspirasi belajar siswa. Penduduk ujian adalah kelas VIII, yaitu sekitar 320 siswa. Contoh dalam penelitian ini berjumlah 32 siswa. Metode pengumpulan informasi adalah dengan menyebarkan polling kepada mahasiswa. Dari konsekuensi eksplorasi yang diarahkan, disimpulkan bahwa ada komitmen positif kritis antara dampak besar hiburan virtual terhadap inspirasi belajar siswa SMP Negeri 2 Bukittinggi. Jadi sebenarnya hiburan berbasis web tidak mempengaruhi inspirasi belajar siswa.

Kata Kunci: Teknologi, Media Sosial, Motivasi Belajar

B. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan wadah untuk mendidik dan mencerdaskan generasi penerus bangsa. Yang mana dengan pendidikan generasi-generasi tersebut diharapkan akan mendapatkan kehidupan yang lebih baik dimasa depan, bisa beradaptasi dengan zaman yang semakin maju dan mampun memajukan bangsanya sendiri.

Melmambessy Moses menyatakan bahwa instruksi adalah suatu proses pemindahan informasi secara efisien dimulai dari satu individu kemudian ke individu berikutnya seperti yang ditunjukkan oleh norma-norma yang telah diterapkan oleh para spesialis. [1]. Dari pertanyaan yang dikemukakan oleh Melmambessy Moses, sekolah merupakan cara yang paling umum untuk memindahkan informasi dari pengajar ke siswa dan dipercaya siswa tersebut dapat memperoleh dan melatih informasi yang diberikan dengan baik. Karena dengan ilmu pengetahuan akan membantu mereka dalam mendapatkan kehidupan yang lebih baik.

Pemilik ilmu pengetahuan adalah Allah SWT sebagaimana firman Allah SWT dalam QS. Al-Baqarah menahan diri 32 yang membaca dengan teliti:

قَالُوا سُبْحٰنَكَ لَا عِلْمَ لَنَا اِلَّا مَا عَلَّمْتَنَا اِنَّكَ اَنْتَ الْعَلِيْمُ الْحَكِيْمُ

Artinya:

Mereka menjawab: "maha suci engkau, tidak ada yang kami ketahui selain dari apa yang telah engkau ajarkan kepada kami; sesungguhnya engkau adalah yang maha mengetahui lagi maha bijaksana."

Pada bagian atas, kata informasi muncul dalam tiga struktur, yaitu *'ilm* (informasi), *'allam* (mendidik) dan *alim* (Maha tahu).[2], Ketiga kata ini menunjukkan bahwa pemilik segala informasi adalah Allah SWT. Pendidikan yang diberikan Allah SWT disampaikan melalui perantara rosullullah SAW. Nabi Muhammad SAW dalam hal ini bertindak sebagai penerima wahyu yaitu Al-Quran. Nabi Muhammad SAW bertugas untuk menyampaikan petunjuk-petunjuk tersebut, mensucikan dan mengajarkan manusia, mendidik dan mengajarkan pengetahuan yang berkaitan dengan alam semesta ini secara langsung dari perantaraan Malaikat Jibril. Kemudian Nabi Muhammad mengajarkannya kepada manusia, sehingga manusia yang awalnya berada dikegelapan kebodohan, setelah diberikan pendidikan barulah manusia bisa keluar dari kegelapan tersebut menuju kehidupan yang terang-menerang, kehidupan yang dipenuhi dengan ilmu pengetahuan.

Dalam QS. Al-Baqoroh ayat 32 Pendidikan tidak hanya tentang peralihan ilmu pengetahuan dari guru ke murid, tapi mencakup juga bagaimana seorang guru mendidik, memberikan pengajaran tentang adab dan norma-norma sosial sehingga siswa yang mulanya tidak beradab, setelah melakukan proses belajar dengan mengikuti berbagai pola-pola dan norma-norma sosial dan mengikatkan diri pada ideologi dan sistem nilai dan juga terlibat pada setiap aktifitas saling tukar pengetahuan dan pengalaman, hal ini akan membantu mewujudkan generasi-generasi yang beradab dan berilmu.

Untuk menciptakan generasi-generasi yang beradab dan berilmu merupakan cita-cita setiap negara, dan untuk mewujudkannya dibutuhkan tempat bagi generasi-generasi yang bisa mendukung agar generasi-generasi tersebut mengembangkan potensi dalam dirinya serta mendidiknya untuk mempunyai kepribadian yang baik. Tempat untuk mengajari dan mendidik generasi bisa dilakukan di lembaga-lembaga pendidikan seperti sekolah.

Sekolah merupakan salah satu bagian utama dalam kehidupan seorang anak yang terpisah dari keluarga dan iklim di sekitarnya, secara keseluruhan sekolah adalah tempat dimana seorang anak dijiwai untuk belajar di bawah pengawasan pendidik. Sekolah adalah tempat yang sangat besar bagi siswa dalam tahap pembentukan mereka dan merupakan iklim sosial yang mempengaruhi kehidupan mereka [3]. Sekolah di sini merupakan cara pandang yang tidak dapat diabaikan dalam mengajarkan kehidupan negara dan membentuk pribadi dan kemajuan negara yang mulia. Hal ini ditegaskan dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Persekolahan Umum yang membaca:

"Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya masyarakat, bangsa dan Negara" [4].

Pelatihan memiliki beberapa tujuan, dimana tujuan menurut undang-undang adalah untuk membentuk individu yang bebas, memiliki kemauan, SDM yang berkualitas, menghargai, memiliki kehidupan yang baik, ceria dan memiliki situasi yang sama dengan negara-negara yang berbeda di planet ini secara universal. Tujuan negara Indonesia dapat diakui dengan tepat [5]. Tujuan-tujuan pendidikan tersebut agar menghasilkan generasi yang cerdas berpengetahuan yang luas, beradab, mandiri sehingga mereka bisa dengan mudah beradaptasi dengan perkembangan teknologi yang semakin menggila.

Perkembangan teknologi ini telah meracun semua kehidupan manusia. Teknologi juga selalu dikaitkan dengan setiap bidang-bidang dalam kehidupan mulai dari bidang ekonomi, politik, kesehatan sampai kebidang pendidikan. Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan telah banyak menghasilkan inovasi-inovasi baru guna menunjang proses pembelajaran[6]. Seperti pembelajaran jarak jauh, perpustakaan online, pendaftaran online, konsultasi online, dan kemudahan-kemudahan yang sekarang bisa dilakukan secara online hal ini telah membuktikan bahwa perkembangan teknologi juga bisa membantu kemajuan ilmu pengetahuan dari zaman ke zaman.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) telah memunculkan berbagai macam aplikasi media sosial seperti: facebook, youtube, google, instagram, tiktok, dan sebagainya, dengan adanya media sosial informasi akan sangat mudah disebarkan dan juga akan membantu memudahkan untuk mencari sesuatu, selain itu dengan perkembangan yang tersebut tidak menutup kemungkinan akan berpengaruh kepada motivasi belajar siswa.

Media sosial sendiri merupakan alat online dimana para pemakai bisa dengan mudah memakainya, berbagai dengan teman sesama pengguna, dan membuat isi melalui blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual. Dengan media sosial kita akan bisa berkenalan dengan siapapun, baik itu dalam negeri atau luar negeri, kaya atau

misalnya, hitam atau putih semua orang bisa kita ajak berkenalan tapi tentu harus dengan etika. Meskipun yang akan diajak ada teman lama, kita harus mengajaknya berkenalan dengan baik dan janganlah memaksa orang agar mau berteman dengan kita hal seperti ini sering disebut dengan jejaring sosial

Menggunakan media sosial makin populer dimana-mana dan komunikasi online mampu membangun hubungan di tengah masyarakat internasional. Dalam media sosial penggunaan diperbolehkan ikut berekspresi dan berpartisipasi dalam dialog dengan media virtual yang sama. Selain itu seorang pengguna juga bisa dengan bebas mengedit, menambahkan atau menghapus, berkarya baik itu berupa tulisan, gambar, video konten dan sebagainya. Banyak lagi manfaat media sosial yang bisa digunakan masyarakat. Mereka bisa menemukan hal-hal baru yang sebelumnya tidak ada dan yang terpenting mereka bisa berinteraksi dan terkoneksi dengan orang-orang dari berbagai latar belakang yang berbeda.

Penggunaan media sosial sudah tidak asing dikalangan masyarakat, mulai dari anak-anak sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas, sampai remaja sudah pasti mengenal apa yang dimaksud dengan media sosial. Siswa atau siswi yang selalu menggunakan media sosial pastilah akan berbeda dengan siswa yang jarang menggunakan media sosial. Siswa yang sering menggunakan media sosial tanpa disadari akan membuat siswa tersebut ketagihan, hal ini juga berdampak baik baginya dikarenakan dia akan selalu ingin tahu dan melihat berita terkini di media sosialnya. Hal ini tentu berbeda dengan siswa yang jarang menggunakan media sosial, siswa ini tidak memiliki keingintahuan yang tinggi dengan berita-berita terbaru di media sosial.

Siswa memiliki pribadi yang mudah terpengaruh baik itu melalui lingkungan atau orang-orang yang berada disekitarnya. Bahkan merupakan kewajiban bagi siswa untuk bisa ikut berpengaruh dengan berbagai lingkungannya. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada hari jum'at tanggal 26 agustus 2022, SMP Negeri 2 Bukittinggi yang beralamat di Jl. Pendidikan No.9, Aur

Kuning, Kec. Aur Birugo Tigo Baleh, Kota Bukittinggi, Sumatera Barat 26181, dengan beberapa siswa peneliti menyimpulkan bahwa siswa-siswi SMP Negeri 2 Bukittinggi memiliki media sosial. Hal ini sangat menarik bagi penulis dikarenakan siswa-siswi SMP Negeri 2 Bukittinggi sudah ketagihan dalam bermedia sosial, bermedia sosial memang perlu namun jika ketagihan bermedia sosial hingga lupa untuk belajar itu adalah kesalahan.

Penulis berusaha meneliti tentang bagaimana cara motivasi belajar siswa-siswi karena tanpa motivasi belajar siswa akan sulit melaksanakan kewajibannya sebagai siswa-siswi. Bagi penulis ini sangatlah menarik, dikarenakan sebuah motivasi sangat penting bagi individu agar bisa melakukan suatu hal. Karena tanpa motivasi biasanya seorang individu tidak akan bisa melakukan apa-apa hal ini karena tidak adanya dorongan atau rangsangan yang menggerakkan individu itu untuk melakukannya.

Berdasarkan permasalahan diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“PENGARUH MEDIA SOSIAL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA DI SMP NEGERI 2 BUKITTINGGI”**.

C. METODOLOGI PENELITIAN

1. Tempat dan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Bukittinggi yang terletak di Jl. Pendidikan No.9, Aur Kuning, Kec. Aur Birugo Tigo Baleh, Kota Bukittinggi, Sumatera Barat 26181. Pemilihan tempat ini didasarkan dengan lokasi sekolah yang berada di dekat sekali dengan kota bukittinggi dan hampir semua siswa-siswi disana sudah memiliki media sosialnya sendiri berdasarkan observasi yang telah dilakukan sebelumnya.

2. Metode Penelitian

Strategi penelitian adalah suatu cara atau metode untuk mendapatkan kembali jawaban atas setiap persoalan yang disajikan. Sedangkan menurut Priyono Strategi Eksplorasi adalah suatu

pendekatan untuk mencapai sesuatu dengan menggunakan otak secara hati-hati untuk mencapai suatu tujuan.[7].

Strategi yang digunakan dalam penelitian ini adalah review dengan prosedur kooperatif karena penelitian ini diharapkan dapat melihat pengaruh variabel X terhadap faktor Y. (A. Junaedi, 2015:839). Penelitian dengan tinjauan ini yang akan mengambil contoh dari satu populasi dan memanfaatkan polling sebagai alat estimasi informasi mendasar dan untuk mengawasi informasi dan pemeriksaan yang dilakukan oleh para ahli adalah pengukuran, yang akan mencapai penentuan dan menggunakan penilaian yang baik, serta mengumpulkan informasi, memperkenalkan dan membedah.

3. Variabel dan Definisi Operasional Variabel

a. Variabel Penelitian

Faktor eksplorasi yang digunakan untuk situasi ini adalah variabel otonom dan variabel terikat. Faktor bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau menyebabkan perubahan atau munculnya variabel terikat dalam tinjauan ini, variabel otonomnya adalah hiburan online. Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau hasil, karena ada variabel otonom untuk penelitian, variabel terikat adalah inspirasi belajar siswa.

b. Definisi Operasional

1) Variabel X (Media Sosial)

Hiburan virtual adalah perangkat yang mendukung klien untuk berbicara dengan klien yang berbeda dalam konstruksi hierarkis yang berisi kualitas sosial, yang memungkinkan setiap orang untuk mengumpulkan, memutar, dan memperdagangkan data dengan klien yang berbeda.

c. Variabel Y (Motivasi Belajar)

Inspirasi belajar merupakan penghiburan untuk meningkatkan latihan belajar yang terdiri dari unsur syarat, keinginan, alasan dan tujuan yang diperkirakan dengan

menggunakan survey/jajak pendapat dengan menggunakan metode skala likert yang terdiri dari pembobotan 1-5

4. Populasi dan Sampel

a. Populasi

Sebagaimana dikemukakan oleh Sugiyono (2012:61) penduduk adalah suatu wilayah spekulasi yang terdiri dari barang-barang dan subyek-subyek yang memiliki sifat dan kualitas tertentu yang ditetapkan oleh para ahli untuk dikonsentrasikan dan kemudian dicapai ketetapan-ketetapan. Masyarakat tidak hanya dalam kerangka berpikir individu, tetapi juga dapat menjadi sebagai hal yang berbeda. Populasi adalah subjek pemeriksaan secara keseluruhan. Kependudukan adalah segala informasi yang mengkhawatirkan kita dalam kadar dan waktu yang kita tentukan. [8]. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Bukittinggi. Untuk kelas 8 dibagi menjadi sekitar 10 kelas dan masing-masing kelas memiliki 32 siswa, sehingga jumlah keseluruhan yang akan dipertimbangkan adalah sekitar 320 siswa.

b. Sampel

Menurut Sugiyono (2012:62) sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Jadi sampel digunakan jika populasi yang akan diteliti terlalu besar, sedangkan peneliti tidak mungkin mempelajari semua populasi. Populasi yang akan diteliti adalah siswa-siswi kelas VIII pada SMP Negeri 2 Bukittinggi dimana banyak siswa-siswa kelas VIII adalah 320 orang. Mengingat jumlah populasi siswa-siswi yang akan diteliti sangat banyak yaitu sekitar 320 orang, maka peneliti mengambil sampel hanya 32 orang siswa atau penelitian hanya dilakukan disatu kelas saja.

5. Teknik Pengumpulan Data

a. Angket

Menurut sugiyono (2012:23) data kuantitatif adalah data yang berbentuk angket, atau kualitatif yang diangkakan

(skoring). Untuk teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan survey yaitu dengan memanfaatkan angket sebagai alat survey. Metode angket dilakukan untuk mengevaluasi bagaimana pengaruh media sosial dengan motivasi belajar para siswa. Angket ini diajukan diberikan peneliti kepada siswa. Kemudian para siswa diarahkan untuk menjawab atau mengisi angket yang diberikan dengan menceklis pada kolom setuju, cukup setuju, atau tidak setuju dengan pertanyaan yang diberikan peneliti. Angket untuk siswa ditujukan untuk mengetahui bagaimana pengaruh dari media sosial itu sendiri untuk memotivasi siswa dalam belajar.

b. Observasi

Observasi adalah siklus yang membingungkan, interaksi yang terbuat dari siklus alami dan mental yang berbeda. Dua yang paling signifikan adalah siklus persepsi dan memori.

6. Teknik Analisis Data

Menurut Arikunto, pemeriksaan informasi adalah suatu jenis tindakan yang dilakukan setelah mendapatkan hasil penelitian yang berarti membuat keputusan.[9]. Pengujian eksplorasi informasi dilakukan setelah pengumpulan informasi selesai untuk mengetahui bagaimana memacu siswa dalam belajar. Informasi penelitian didapat dari survei-survei yang telah diselesaikan oleh mahasiswa.

Latihan-latihan yang diselesaikan dalam pemeriksaan informasi dapat melalui penilaian pada proklamasi yang seharusnya diberi skor. Dalam tinjauan ini, instrumen yang digunakan disusun dengan skala Likert dengan periode waktu sampai 5. Skala Likert adalah skala estimasi yang dibuat oleh Likert (1932). Skala Likert memiliki setidaknya empat pertanyaan yang digabungkan untuk membentuk skor/penghargaan yang membahas kualitas individu, seperti informasi, mentalitas, dan perilaku. Selama waktu yang dihabiskan untuk investigasi informasi, skor gabungan, biasanya total atau normal, semua hal dipertimbangkan, dapat digunakan. Penggunaan jumlah semua pertanyaan adalah sah karena setiap pertanyaan merupakan tanda dari variabel yang dituju [10].

Untuk mendapatkan data maka dari masing-masing jawaban diberikan skor seperti berikut:

TABEL PENSKORAN JAWABAN SISWA

Macam-Macam Jawaban	Skor Jawaban
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Cukup Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana pengaruh dari media sosial terhadap motivasi siswa untuk belajar dalam bentuk persenan. Penjabaran mengenai kelayakan produk dengan melihat bobot masing-masing dan menghitung skor rata-ratanya yaitu dengan menggunakan rumus:

Skor Maksimum : Skor Maksimum Item * jml pertanyaan

Skor Minimum : Skor Minimum Item * jml pertanyaan

Interval : (Skor mak-Skor min) (jml item)

Kriteria kelayakan yang didapat kemudian di konversikan ke dalam kalimat untuk menilai kelayakan media. Berikut ini adalah tabel pedoman kriteria seberapa pengaruh media sosial terhadap motivasi belajar siswa.

Tabel Kelayakan Kriteria Pengaruh Media Sosial Terhadap Motivasi Belajar Siswa

Kriteria	Interpretasi
0,00-0,199	Sangat Rendah
0,20-0,399	Rendah
0,40-0,599	Sedang
0,60-0,799	Kuat
0,80-1,000	Sangat Kuat

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Untuk ulasan ini, informasi diambil dari survei penyebaran kepada siswa untuk mengetahui seberapa besar pengaruh hiburan berbasis web yang dimiliki terhadap inspirasi belajar siswa di SMP Negeri 2 Bukittinggi. Hasil survei yang disampaikan oleh dokter spesialis kepada siswa diberi skor untuk segala sesuatu dari segala reaksi siswa dan skor lengkap ditentukan untuk setiap pertanyaan kemudian penanganan informasi dilakukan untuk mengetahui besarnya dampak hiburan berbasis web yang dimiliki pada siswa. inspirasi belajar di SMP Negeri 2 Bukittinggi. Untuk melihat apakah jajak pendapat yang dilakukan telah memenuhi legitimasi dan kualitas yang tak tergoyahkan, survei telah dicoba pada 32 siswa. Setelah dilakukan pengujian pengarahannya karena hiburan berbasis web pada inspirasi siswa dalam belajar, hasil yang diperoleh adalah:

- a. Data mengenai pengaruh media sosial terhadap motivasi belajar siswa
 - untuk variabel X (Media Sosial)

Dari persepsi yang dilakukan terhadap 32 siswa dimana 5 siswa dari seluruh contoh siswa sangat rendah yang dapat dipengaruhi oleh hiburan berbasis web, kemudian didapatkan 5 siswa dari seluruh contoh siswa rendah yang mempengaruhi inspirasi belajar siswa, kemudian, pada Saat itu, sekitar 10 pelajar dari seluruh contoh pelajar yang terkena dampak hiburan online. Kemudian 10 siswa tergolong tinggi dan dapat mempengaruhi inspirasi belajar siswa, 2 siswa terakhir dari keseluruhan contoh sangat tinggi yaitu mengenai unsur-unsur yang mempengaruhi hiburan virtual.

Berdasarkan langkah-langkah informasi yang didapat, kita dapat melihat bahwa model-model umum yang didapat oleh mahasiswa yang terpengaruh oleh hiburan virtual berada di tempat menengah dan atas.

- Untuk variabel Y (Motivasi Belajar)

Dari pengamatan yang dilakukan, terlihat bahwa 9 siswa dari semua contoh sangat kekurangan inspirasi belajar, 6 siswa dari semua contoh sangat kekurangan inspirasi belajar, kemudian, pada saat itu, 3 siswa rendah didapat sehubungan dengan inspirasi belajar, kemudian, pada saat itu, ada 9 siswa dari seluruh contoh yang diperoleh dalam hal inspirasi belajar, kemudian, pada saat itu, ada 3 siswa dari seluruh contoh yang tinggi yang diperoleh dalam hal inspirasi belajar., dan akhirnya diperoleh 2 siswa dari semua siswa yang sangat tinggi hingga yang sangat tinggi dalam hal inspirasi belajar.

Dari keterangan di atas, cenderung terlihat bahwa nilai normal yang diperoleh siswa dalam hal inspirasi belajar berada pada tempat sedang dan tinggi.

E. PEMBAHASAN

Setelah mengarahkan eksplorasi, para ilmuwan mendapatkan gambaran umum tentang hiburan berbasis web, inspirasi belajar siswa, dan bagaimana pengaruh hiburan virtual itu sendiri terhadap inspirasi belajar siswa, dan ditemukan bahwa hiburan virtual tidak mempengaruhi inspirasi siswa di SMP. Negeri 2 Bukittinggi.

Inspirasi belajar adalah prinsip mempertimbangkan penemuan yang menciptakan, mendasari dan menggerakkan demonstrasi belajar. Oleh karena itu, inspirasi belajar siswa sangat terkait erat. Karena itu dapat lebih mengembangkan hasil belajar untuk memperbaiki sesuatu.

Jelas ini menunjukkan bahwa tingkat inspirasi belajar siswa dipengaruhi oleh kelebihan dan kemampuan mereka sendiri untuk mendapatkan dari dalam. Dengan minat dan kemampuan yang kuat untuk belajar dari dalam diri siswa akan menambah pengalaman pendidikan yang ideal dan dapat mendukung dan membangun

inspirasi belajar siswa untuk melakukan kewajibannya sebagai siswa dalam pengalaman pendidikan.

Dalam pengalaman pendidikan siswa harus senantiasa memiliki tujuan yang ingin dicapai untuk masa depan mereka, baik tujuan saat ini maupun tujuan jangka panjang, dan disinilah seorang pendidik memiliki kewajiban untuk membantu siswanya dalam mencapai tujuan dan sasaran siswa yang mereka butuhkan. capai melalui dukungan. Terlebih lagi, memberikan inspirasi untuk membangkitkan energi siswa.

Dari hasil review ini dampak positif antara lain dipengaruhi oleh hiburan virtual terhadap inspirasi belajar siswa, maka untuk itu para wali harus lebih fokus dalam segala hal yang berhubungan dengan anak-anaknya, dapat menciptakan iklim yang dapat mempersiapkan peningkatan belajar anak-anak. inspirasi, dan berkonsentrasi sepenuhnya pada anak-anaknya agar lebih terpacu untuk belajar.

Kemudian selain wali, pendidik juga perlu fokus pada pengembangan inspirasi belajar siswa karena siswa lebih terhubung dalam iklim sekolah. Tentunya, pekerjaan tambahan diharapkan dapat mempersiapkan dan menumbuhkan inspirasi belajar siswa. Ini akan membantu pembelajaran dengan penanganan untuk mencapai tujuan terbesar.

Berdasarkan pengalaman para ahli, mendapatkan inspirasi sebenarnya berasal dari siswa yang sebenarnya, inspirasi ini muncul ketika seseorang ingin mencapai sesuatu, mendapatkan inspirasi juga bisa datang dari lingkungan luar seperti memberikan hadiah atau disiplin yang memacu semangat siswa untuk belajar.

F. KESIMPULAN

Mengingat pemeriksaan yang dipimpin oleh pencipta, pencipta dapat membuat keputusan yang menyertainya. Dari hasil pengujian polling yang telah diisi siswa menunjukkan bahwa ada pengaruh antara hiburan virtual terhadap inspirasi belajar siswa di SMP Negeri 2 Bukittinggi. Jadi bisa dikatakan bahwa dampak antara hiburan

berbasis web yang mempengaruhi inspirasi belajar siswa adalah mendapatkan pelajaran yang positif.

Selanjutnya, pengaruh hiburan berbasis web terhadap inspirasi belajar siswa di SMP Negeri 2 Bukittinggi hanya sekitar 16%. Hal ini menunjukkan bahwa pengaruh hiburan berbasis web terhadap inspirasi belajar siswa di SMP Negeri 2 Bukittinggi adalah positif dan termasuk dalam klasifikasi sedang. Jadi sekitar 84% lebih banyak siswa yang mendapat inspirasi belajar di SMP Negeri 2 Bukittinggi. dipengaruhi oleh hal yang berbeda.

G. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Adi La, "Pendidikan keluarga dalam perpektif islam," vol. 7, no. 1, pp. 1–9, 2022.
- [2] S. A. D. Ferry Muhammad Siregar, "Ilmu Dan Orang Berilmu Dalam Al-Qur'an: Makna Etimologis, Klasifikasi, Dan Tafsirnya," *Empirisma*, vol. 24, no. 1, pp. 1–5, 2015, doi: 10.30762/empirisma.v24i1.14.
- [3] R. Mulyana, "Penanaman Etika Lingkungan Melalui Sekolah Perduli Dan Berbudaya Lingkungan," *J. Tabularasa PPS Unimed*, vol. 6, no. 2, pp. 175–180, 2009.
- [4] [4]Marzuki, "PENDAHULUAN Jika diperhatikan isi Undang-Undang Dasar 1945, ada dua hal pokok terkait dengan pendidikan nasional, yaitu:," *J. Penelit. Hum.*, vol. 17, no. 2, pp. 16–39, 2012.
- [5] L. Efriyanti and F. Annas, "Aplikasi Mobile Learning Sebagai Sarana Pembelajaran Abad 21 bagi Pendidik dan Peserta Didik di era Revolusi Industri 4.0," *J. Educ. J. Educ. Stud.*, vol. 5, no. 1, p. 29, 2020, doi: 10.30983/educative.v5i1.3132.
- [6] T. D. Putri, "Pengaruh Teknologi terhadap Pendidikan di Era sekarang," 2019, doi: 10.31227/osf.io/72sqb.
- [7] R. B. Pratama, "Metodologi Penelitian," *Angew. Chemie Int. Ed. 6(11)*, 951–952., pp. 28–55, 2019.
- [8] M. Hum, A. Musyahid, and M. Ag, "POPULASI DAN TEKNIK SAMPEL (Fenomena Pernikahan dibawah Umur Masyarakat 5. 0 di Kota / Kabupaten X) MAKALAH Disusun Untuk Memenuhi Tugas Mata Kuliah: Metodologi Penelitian Hukum Dosen

Pengampu: Hindun Umiyati Program Pascasarjana Jurusan Dirasah Islam" no. June, pp. 1–25, 2021.

- [9] S. E. Rosalina, J. Pendidikan, and L. Biasa, "Jurnal Pendidikan Khusus Pengaruh Metode Drill Dalam Pembelajaran Keterampilan Alat Dan Bahan Siswa Tunagrahita Ringan Diajukan kepada Universitas Negeri Surabaya untuk Memenuhi Persyaratan Penyelesaian Pengaruh Metode Drill Dalam Pembelajaran Keterampilan," pp. 1–18, 2018.
- [10] W. Budiaji, "Skala Pengukuran dan Jumlah Respon Skala Likert (The Measurement Scale and The Number of Responses in Likert Scale)," *Ilmu Pertan. dan Perikan.*, vol. 2, no. 2, pp. 127–133, 2013.

PEMANFAATAN WHATSAPP SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI GURU SISWA DAN WALI MURID PASCA LOCKDOWN PENDEMI COVID -19

¹ Nurazila ² Supratman Zakir

^{1,2} Universitas Islam Negeri (UIN) Bukittinggi,
West Sumatera, Indonesia

¹nurazila3837@gmail.com ²supratman@iainbukittinggi.ac.id

A. ABSTRAK

Beberapa tahun belakangan ini Indonesia bahkan dunia dihebohkan oleh virus covid-19 yang telah menenggut begitu banyak nyawa. Akibatnya pemerintahan Indonesia mengeluarkan ordonansi *lockdown* dimana semua aktivitas dilakukan di rumah untuk menjaga semua aktivitas di rumah dan meminimalkan aktivitas di luar rumah. Hal ini juga mempengaruhi terhadap pendidikan yang ada di Indonesia yang mana pembelajaran dilakukan secara onli atau belajar dari rumah. Pembelajaran online ini merupakan pembelajaran yang menggunakan internet sebagai media pembelajarannya.

Pasca masa lockdown, pemerintahan sudah memberi ruang bagi pendidikan yang mana sudah ada beberapa sekolah yang memberlakukan pembelaran secara offLine atau tatap muka dengan tetap mematuhi protokol kesehatan yang telah ditetapkan. Pembelajaran tidak lagi berlangsung secara online atau dari rumah tetapi sudah dilakukan di sekolah.

Dari observasi dan wawancara yang dilakukan penulis, banyak guru yang mengeluhkan akan sikap siswa setelah masa lockdown dimana banyak siswa yang acuh tak acuh terhadap pembelajaran dan kurangnya etika siswa terhadap guru. Setelah itu, wali murid silih berganti melaporkan bahwa anaknya pergi sekolah tetapi tidak sampai sekolah yang menyebabkan absennya tidak hadir.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguraikan gambaran strategi guru untuk menjaga komunikasi dengan wali murid siswa tentang permasalahan dan kebutuhan yang dirasakan oleh siswa-siswi sehingga proses pembelajaran ataupun sikap siswa di sekolah dapat juga terkontrol oleh wali murid dengan menggunakan aplikasi WhatsApp.

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode kuantitatif yang berupa survei untuk memperoleh informasi atau data dari responden. Sumber datanya adalah 12 orang guru, 14 orang siswa dan 14 orang wali murid dari siswa- siswi yang bersedia untuk mengisi kuesioner. Perangkat dalam penelitian ini membahas tentang aspek- aspek penggunaan WhatsApp sebagai media komunikasi antara guru, siswa dan wali murid dalam menunjang kegiatan pembelajaran. Analisis data dilakukan dengan teknik statistik deskriptif dengan rumus persentase. Setelah ini penulis melakukan beberapa analisis lagi dan sampai pada kesimpulan penulis.

Kata kunci: covid-19, guru, wali murid

B. PENDAHULUAN

Pandemi covid 19 yang terjadi pada tiga tahun terakhir ini dimana banyak membawa perubahan besar yang terjadi terhadap kehidupan masyarakat. Pandemi ini tidak hanya terjadi di Indonesia saja banyak negara yang juga terkena dampak dari covid- 19 seperti india, brasil, rusia, turki, prancis, iran dan masih banyak lagi. Awal muncul virus covid-19 ini dari negara cina tepatnya di kota Wuhan. Covid-19 ini menyebar dengan sangat pesat yang sudah memakan banyak korban sehingga pemerintahan Indonesia membuat peraturan yang disebut dengan lockdown dimana semua akses masuk dan keluar ditutup. Dalam peraturan lockdown ini juga pemerintah melarang warga untuk keluar rumah apalagi yang tidak memiliki keperluan yang mendesak. Semua aktivitas dilakukan dari rumah tidak terkecuali pendidikan juga dilakukan dari rumah atau jarak jauh.

Pendidikan dari jarak jauh atau belajar dari rumah yang dilakukan dengan memanfaatkan jaringan untuk melakukan kegiatan pembelajaran. Banyak metode atau strategi yang digunakan guru untuk pembelajaran jarak jauh ini seperti penggunaan zoom untuk melakukan pembelajaran. Kemudian banyak lagi software yang digunakan oleh guru untuk menunjang pembelajaran seperti classroom, google meet, schoology, WhatsApp dan sebagainya.

Pendidikan tidak lepas dari media komunikasi. Komunikasi dan pendidikan merupakan dua bidang yang tidak bisa dipisahkan dari guru, siswa, dan wali murid (Anggraini & Djatmiko, 2019). (Afnibar dan Fajhriani, 2020) Komunikasi merupakan proses bagaimana menyampaikan pesan antar individu. Pesan dalam berkomunikasi bisa berbentuk perilaku verbal berupa seperti ucapan, ataupun perilaku non verbal berupa seperti ekspresi wajah, sedangkan komunikasi secara sederhana dapat diartikan sebagai proses berkomunikasi antara orang yang menyampaikan pesan dan orang yang menerima pesan baik secara langsung ataupun secara tidak langsung. Komunikasi adalah proses bagaimana individu berhubungan dengan individu-individu lainnya dalam suatu organisasi, kelompok maupun masyarakat. Tujuan dari hubungan ini adalah untuk menciptakan dan menggunakan informasi yang bersumber dari lingkungannya itu demi memahami kemanusiaan bersama. Komunikasi antara guru dan wali murid berupa pertukaran ide, informasi dan pesan mengenai pengembangan dan perkembangan siswa di sekolah dan rumah. Komunikasi yang baik antara orang tua dan siswa sangat dibutuhkan supaya keduanya bisa menyamakan persepsi mengenai hal-hal yang dibutuhkan untuk perkembangan siswa dalam pendidikan. Kemudian komunikasi antara guru dan wali murid tidak kalah penting. Seorang guru bisa berbagi informasi mengenai siswa tentang bagaimana perkembangan siswa dalam pendidikan. Bisa berbagi informasi mengenai masalah siswa, sikap siswa, perilaku dan masih banyak lagi yang bisa didiskusikan antara guru dan wali murid untuk menunjang pendidikan siswa. Guru dan wali murid harus saling membantu dan mencari solusi bersama ketika ditemukan permasalahan di sekolah maupun di rumah.

Berdasarkan surah Al-Hujurat ayat 10 yang mana artinya "Orang-orang beriman itu sesungguhnya bersaudara. Sebab itu, damaikanlah (perbaikilah hubungan) antara kedua saudaramu itu dan takutlah terhadap Allah, supaya kamu mendapat rahmat."(Musa & Gozali, 2022) Dari ayat ini kita sebagai orang-orang yang beriman hendaklah menjaga hubungan yang baik antar sesama, selain itu kita juga harus menjaga komunikasi yang baik.

Pasca lockdown covid-19 ini banyak terjadi komunikasi yang kurang baik antara guru, siswa, dan wali murid sehingga kadang terjadi miss komunikasi diantara guru, siswa dan wali murid. Maka dari itu banyak strategi yang digunakan oleh guru untuk menjaga komunikasi dengan siswa terutama dengan wali murid. Banyak hal yang kadang perlu didiskusikan oleh guru dan siswa yang mana terkadang guru lupa mengikatkan, memberi tugas maka diperlukan sebuah software online yang digunakan untuk berkomunikasi jarak jauh jadi jika guru maupun siswa sudah berada di rumah masing-masing maka guru bisa memberi informasi menggunakan software online tersebut.

Komunikasi antara guru dan wali murid terkadang juga banyak terjadi kendala seperti kendala waktu dimana susahya menyesuaikan waktu kosong antara guru dan wali murid untuk membahas mengenai proses pendidikan siswa. Apalagi bagi siswa yang mempunyai kendala dalam proses pendidikannya seperti masalah internal maupun eksternal dari siswa sehingga dibutuhkan juga sebuah software online yang digunakan untuk berkomunikasi. Penggunaan software online ini supaya dapat menghemat waktu dan tempatnya tidak terbatas bisa dari mana saja tanpa harus bertatap muka.

Banyak jenis software online yang bisa digunakan untuk melakukan komunikasi yang ada pada saat ini seperti WhatsApp, Instagram, Facebook dll. Software online seperti WhatsApp, Instagram dan Facebook ini biasa disebut dengan sosial media. Hemawan (2009) mengatakan bahwa penggunaan software online untuk berkomunikasi atau disebut juga dengan media sosial

bisa dengan mudah menciptakan suatu grup dimana orang satu dengan orang lainnya bisa saling berkomunikasi dan bertukar pikiran satu dengan yang lainnya. Software komunikasi online yang sedang digemari pada saat ini adalah WhatsApp. WhatsApp merupakan sebuah software pesan pada ponsel cerdas. (Saputra, 2020). WhatsApp merupakan software pesan lintas platform yang memungkinkan kita bertukar pesan tanpa menggunakan pulsa, karena WhatsApp menggunakan paket data internet yang berupa kuota maupun jaringan Wi-Fi. Banyak kalangan yang menggunakan software WhatsApp ini tidak hanya anak muda saja orang tua juga pada umumnya menggunakan WhatsApp untuk berkomunikasi secara online.

WhatsApp merupakan sebuah media yang dapat menghubungkan banyak orang dalam satu waktu.(Bhagaskara *et al.*, 2021) banyak fitur yang disediakan oleh WhatsApp untuk melakukan komunikasi seperti fitur pesan, panggilan, cerita dan lain sebagainya.

C. METODOLOGI PENELITIAN

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode kuantitatif yang berupa survei dengan memperoleh informasi atau data dari responden. Subjek dari penelitian ini yaitu guru, siswa dan wali murisebud. Sumber datanya berupa 12 guru, 14 siswa dan 14 wali murid dari siswa/i yang bersedia untuk mengisi kuesioner. Sehingga total dari responden adalah 40 orang. Responden mengisi kuesioner melalui google form yang telah penulis sediakan. Kuesioner adalah sebuah alat pengumpulan data primer menggunakan metode survei berguna memperoleh pendapat responden.(Atmaja & Wahyu Wijaya, 2019)

Instrumen pada penelitian ini mengenai tentang aspek-aspek pemanfaatan WhatsApp untuk media komunikasi antara guru, siswa dan wali murid dalam menunjang kegiatan pembelajaran. Analisis data dilakukan dengan teknik statistik deskriptif menggunakan

formula persentase. Kemudian selanjutnya dianalisis dan dilakukan penarikan kesimpulan.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berapa tahun yang lalu Indonesia bahkan dunia dihebohkan dengan sebuah virus yang bisa menyebar secara cepat dan telah memakan banyak korban. Virus ini disebut dengan virus corona dan nama resmi dari penyakit ini disebut dengan covid-19. Akibat dari wabah tersebut membawa perubahan besar di Indonesia seperti lockdown dimana semua kegiatan dilakukan dari rumah. Pemerintah melarang untuk banyak melakukan kegiatan diluar rumah. Perubahan terjadi di berbagai bidang termasuk pendidikan dimana pembelajaran dilakukan dari rumah masing-masing atau disebut juga dengan belajar online.

Setelah masa lockdown pandemi covid -19 telah diberi kelonggaran oleh pemerintahan, membawa perubahan lagi dimana pada masa lockdown berlangsung seluruh kegiatan dilakukan di rumah termasuk pembelajaran. Banyak perubahan yang terjadi pada saat lockdown salah satunya cara berkomunikasi sehingga terbawa pada saat ini. Komunikasi jarak jauh sudah tidak asing lagi bagi masyarakat baik guru, siswa dan wali murid. Berkomunikasi tanpa tatap muka sudah sering terjadi pada era sekarang ini. Banyak software sebagai media komunikasi yang bisa digunakan untuk melakukan komunikasi secara online atau jarak jauh.

Media komunikasi merupakan segala sarana yang digunakan untuk mendistribusikan, memproduksi, mereproduksi, menyebarluaskan dan menyampaikan informasi. (Rahartri, 2019) fungsi dari media komunikasi menurut Syaifudin adalah efektivitas, efisiensi, konkret, dan motivatif. Yang dimaksud dengan efektivitas adalah media komunikasi berfungsi sebagai sarana untuk mempermudah dalam menyampaikan informasi. Efisiensi adalah sebagai tempat untuk mempercepat dalam menyampaikan informasi. Media komunikasi berfungsi sebagai konkret adalah sebagai tempat untuk mempercepat isi pesan yang memiliki sifat

yang abstrak. Kemudian media komunikasi berfungsi sebagai motivatif adalah sebagai sarana supaya lebih semangat melakukan komunikasi.

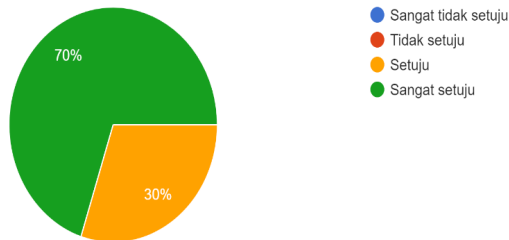
Seperti WhatsApp, Instagram, Facebook dan lain- lain.

1. Penggunaan WhatsApp sebagai media komunikasi antara guru, siswa dan wali murid

WhatsApp merupakan sebuah media sosial yang digunakan sebagai alat komunikasi secara online. WhatsApp dianggap dapat membantu komunikasi antara guru, siswa dan wali murid. Banyak fitur- fitur yang tersedia di software ini seperti bisa kirim pesan berupa teks, suara, gambar maupun video. Kemudian WhatsApp bisa melakukan panggilan suara atau telepon tanpa menggunakan pulsa dimana WhatsApp ini menggunakan jaringan internet. Selanjutnya ada fitur story atau status dimana pengguna bisa meng-upload foto atau video yang nantinya bisa dilihat oleh teman se-kontak.

Selain fitur pesan, telepon, cerita di WhatsApp juga bisa membuat sebuah grup yang berfungsi jika mengirim sebuah informasi tidak perlu kirim pribadi pengguna cukup kirim ke grup dan kemudian semua anggota grup bisa melihat informasi grup. Kemudian fitur grup pada WhatsApp bisa juga digunakan untuk diskusi dimana semua anggota grup bisa mengirim pesan kecuali jika grup tersebut dikunci oleh admin.

Pada saat ini penggunaan WhatsApp dalam pendidikan sedang merak digunakan sebagai penunjang pembelajaran. Penggunaan WhatsApp bisa sebagai media komunikasi antara guru, siswa dan wali murid. Guru bisa menyampaikan informasi kapan pun kepada siswanya kemudian guru juga bisa berkomunikasi dengan wali murid tanpa harus bertemu langsung. Penggunaan WhatsApp sebagai media komunikasi antara guru dan wali murid dapat dilihat pada diagram berikut



Gambar 1. Penggunaan WhatsApp sebagai media komunikasi antara guru dan wali murid

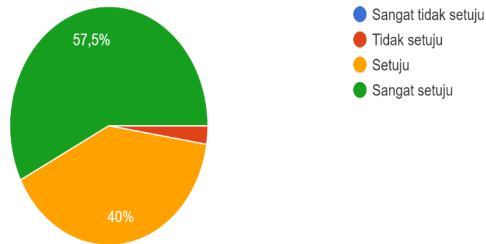
Berdasarkan diagram di atas sebanyak 40 orang sebagai subjek penelitian yang terdiri dari guru, siswa dan wali murid tentang penggunaan WhatsApp sebagai media komunikasi. Dari pernyataan tersebut sebanyak 70% (28 orang) subjek sangat setuju dan 30% (12 orang) subjek setuju dengan penggunaan WhatsApp sebagai media komunikasi antara guru, siswa, dan wali murid. Untuk tidak setuju dan sangat tidak setuju 0%.

Dari data yang didapat mengatakan bahwa guru, siswa, dan wali murid rata-rata memanfaatkan WhatsApp sebagai media dalam berkomunikasi. Tidak ada responden yang tidak setuju dengan memanfaatkan WhatsApp hal ini membuktikan bahwa penggunaan WhatsApp merupakan software online atau media sosial yang banyak digunakan oleh guru, siswa dan wali murid.

2. Komunikasi menggunakan WhatsApp antara guru, siswa dan wali murid sangat mudah.

Sebagaimana WhatsApp adalah sebuah software online atau media sosial yang digunakan untuk berkomunikasi dapat digunakan dengan mudah yang mana dapat dilihat pada diagram berikut:

Komunikasi menggunakan whatsapp antara guru, siswa dan wali murid sangat mudah
40 jawaban



Gambar 2. Komunikasi menggunakan WhatsApp antara guru, siswa dan wali murid sangat mudah

Berdasarkan diagram diatas mengatakan bahwa 57,5% (23 orang) responden sangat setuju, 40% (16 orang) setuju, 2,5% (1 orang) tidak setuju dan 0% responden sangat tidak setuju. Hal ini menunjukkan bahwa menggunakan WhatsApp sebagai media komunikasi sangat mudah.

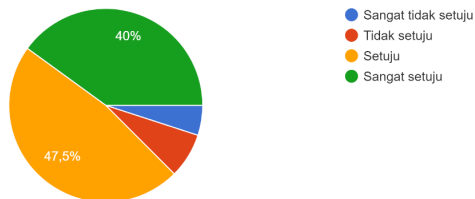
Kemudahan penggunaan WhatsApp sebagai media komunikasi ini karena berbagai alasan seperti penggunaan WhatsApp tanpa menggunakan pulsa karena WhatsApp hanya menggunakan jaringan seluler berupa kuota internet dan ketika jaringan lancar maka informasi atau pesan yang ingin disampaikan akan cepat tersampaikan. WhatsApp memiliki tampilan yang sederhana sehingga pengguna mudah untuk menggunakannya. Kemudian WhatsApp memiliki banyak fitur yang bisa digunakan untuk berkomunikasi seperti

- a. Foto, gambar yang diperoleh bisa langsung dari kamera yang disediakan oleh WhatsApp ataupun dari file manager dan dari galeri.
- b. Video, pesan yang berbentuk gambar yang bergerak yang bisa dikirim dari WhatsApp, file manager dan galeri.
- c. Audio, berupa pesan yang berbentuk suara atau audio dari video, file manager dan musik.
- d. Location, berupa fasilitas yang terhubung ke google maps untuk mengetahui keberadaan.

- e. Contact, Nomor telepon yang disimpan yang terhubung ke kontak telepon yang digunakan kemudian bisa mengirim nomor atau kontak ke orang lain melalui pesan.
- f. View contact, bisa melihat daftar kontak yang ada di telepon yang menggunakan atau mempunyai akun WhatsApp
- g. Avatar, yaitu foto profil dari pengguna WhatsApp.
- h. *Add conversation shortcut*, berupa beberapa chat bisa ditambahkan jalur pintas ke homescreen.
- i. Email Conversation, bisa mengirim semua obrolan atau chat melalui email.
- j. Group Chat, pengguna bisa membuat kelompok atau grup yang digunakan untuk mengirim pesan
- k. *Copy/paste*, pengguna bisa menggandakan percakapan yang telah dikirim ataupun diterima
- l. *Smile Icon*, berbagai pilihan emoticon seperti ekspresi manusia, hewan, gedung, bendera, buah- buahan, sayur- sayuran, alat transportasi dan lain- lain.
- m. *Search*, melalui fitur ini pengguna bisa mencari daftar kontak.
- n. *Call / Panggilan*, sebagai fitur yang bisa melakukan panggilan suara dengan pengguna lain.
- o. Video Call, tidak hanya panggilan suara pengguna bisa melakukan panggilan video yang mana pengguna bisa melihat wajah lawan bicara.
- p. *Block*, untuk memblokir nomor kontak orang lain yang mana pengguna dengan orang yang di blokir tidak bisa lagi mengirim pesan, panggilan, video call, melihat story WhatsApp.
- q. Status, pengguna bisa mengupdate kegiatannya dapat berupa teks, foto, dan video melalui status whatsapp dimana bisa dilihat oleh kontak whatsappnya. Kemudian kontak yang menonton bisa mengomentari status pengguna.

3. Lebih memilih komunikasi menggunakan WhatsApp dari pada secara langsung

Lebih memilih komunikasi menggunakan whatsapp dari pada secara langsung
40 jawaban



Gambar 3. Lebih memilih komunikasi menggunakan WhatsApp dari pada secara langsung

Dari data di atas didapatkan bahwa 40% (16 orang) responden sangat setuju jika berkomunikasi menggunakan WhatsApp, didapatkan 47,5% (19 orang) partisipan memilih setuju, 7,5% mengatakan (3 orang) memilih tidak setuju, dan 5% (2 orang) lagi memilih sangat tidak setuju. Data ini membuktikan pada zaman sekarang ini rata-rata guru, siswa, dan wali murid lebih memilih menggunakan WhatsApp sebagai media komunikasi dan walaupun ada 2 orang partisipan yang sangat tidak setuju dan lebih memilih berkomunikasi secara langsung.

Kelebihan WhatsApp dari pada berkomunikasi secara langsung adalah dimana setiap orang bisa memikirkan apa saja yang mau dikatakan, baik guru, siswa maupun wali murid jika ingin mengirimkan pesan bisa memilah bahasa baik yang digunakan sebelum dikirim. kemudian di WhatsApp juga ada fitur tarik pesan. Fitur tarik pesan ini adalah kita menghapus pesan yang kita kirim untuk semua orang sehingga orang lain tidak bisa melihatnya lagi.

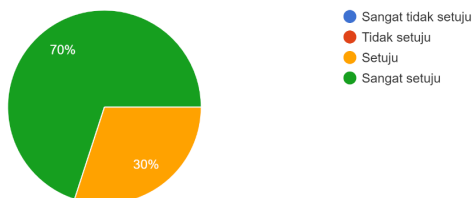
Manfaat lainnya adalah informasi yang didapat atau disampaikan oleh guru, siswa dan wali murid bisa dilihat kembali sehingga jika lupa bisa dilihat kembali. Selain itu

di WhatsApp ini pengguna juga bisa melihat apakah orang lain sudah membaca chat yang kita kirim yang bertanda dua ceklis yang bertanda biru dan dua ceklis berwarna abu-abu menandakan belum dibaca.

Selain manfaat berkomunikasi dengan chat, di WhatsApp juga ada fitur telpon yang mana sama seperti telpon seluler dan kemudian ada fitur video call.

4. WhatsApp Lebih Mudah Digunakan Dibanding Media Online lain untuk Berkomunikaasi

WhatsApp Lebih Mudah Digunakan Dibanding Media Online lain untuk Berkomunikaasi
40 jawaban



Gambar 4. WhatsApp Lebih Mudah Digunakan Dibanding Media Online lain untuk Berkomunikaasi

Berdasarkan kuesioner didapatkan data bahwa 70 % (28 orang) partisipan sangat setuju bahwa WhatsApp merupakan media online untuk berkomunikasi dibandingkan media online lainnya. 30% (12 orang) partisipan memilih setuju. Hal ini membuktikan bahwa whatsapp merupakan media komunikasi yang sangat efektif digunakan untuk berkomunikasi secara online oleh guru, siswa dan wali murid karena WhatsApp memiliki berbagai fitur-fitur yang menarik untuk berkomunikasi dimana fitur ini sangat mudah digunakan. Kemudian WhatsApp memiliki tampilan yang menarik yang mudah dipahami di mana pada halaman pertama terdapat menu search, chat, status, dan panggilan.

Berikut adalah keunggulan dari WhatsApp

- a. WhatsApp bisa memberikan kemudahan dalam berkomunikasi secara online

WhatsApp memfasilitasi komunikasi bagi pengguna. Secara online pengguna WhatsApp dapat dengan mudah mengirim informasi berupa cerita, video, pengetahuan, berita, dan lainnya.

- b. WhatsApp terhubung langsung ke kontak ponsel anda.
Yang pada dasarnya WhatsApp merupakan media sosial yang berfokus terhadap interaksi dan hubungan berinteraksi dengan nomor kontak ponsel. WhatsApp sama seperti fungsi nomor hp yang digunakan untuk berkomunikasi, software ini dilakukan secara online. Jadi, pengguna hanya membutuhkan jaringan koneksi internet yang bagus baik jaringan dari Wi-Fi, maupun paket data tanpa harus menggunakan pulsa lebih banyak jika ingin berkomunikasi jarak jauh.
- c. WhatsApp mempunyai fitur untuk melakukan *audio call* dan *video call*
Pengguna WhatsApp bisa melakukan komunikasi atau percakapan dengan individu-individu lainnya melalui fitur yang telah tersedia, yaitu fitur *video call* dan *audio call* dengan cara hanya menghubungkan koneksi internet.
- d. WhatsApp memiliki fitur untuk berbagi cerita dan perasaan
Software WhatsApp tidak hanya memungkinkan pengguna untuk melakukan *audio call* dan *video call* saja, tetapi salah satu keunggulannya ialah pengguna bisa membagikan tentang status cerita ataupun perasaannya.
- e. Membagikan status tidak hanya sebatas tulisan, tetapi juga bisa berupa gambar dan video
Mengenai tentang status di WhatsApp, pengguna tidak hanya disediakan dalam fitur tulisan saja tetapi pengguna juga bisa membagikan status berbentuk gambar maupun video. Tetapi dalam membagikan status video, video hanya dibatasi dengan maksimal berdurasi 30 detik. Jika ingin membagikan video yang melebihi durasi pengguna bisa memotong video menjadi beberapa bagian.

- f. WhatsApp bebas dari iklan yang mengganggu
Bebas dari iklan adalah sebuah keunggulan besar WhatsApp dibanding media sosial lainnya untuk berkomunikasi. Sejak pertama diluncurkan WhatsApp berjanji tidak ada iklan di software-nya hal ini bertujuan untuk mementingkan keinginan pengguna tanpa ada gangguan iklan-iklan yang bermunculan.
- g. WhatsApp tidak menggunakan penyimpanan yang banyak
Dibandingkan dengan media sosial lainnya untuk berkomunikasi seperti Facebook, Instagram, twitter, Line dan sebagainya, WhatsApp merupakan sebuah software yang tidak memakan penyimpanan yang banyak dan mudah digunakan. Faktanya WhatsApp tidak memakai RAM dan memori dalam hp, juga tidak loading lama saat dibuka.
- h. WhatsApp mengutamakan keamanan pengguna
Masalah keamanan WhatsApp memberikan jaminan untuk melindungi informasi-informasi penting pengguna. Jadi pengguna tidak perlu khawatir jika data-data atau informasi tentang dirinya tersebar luas. Pengguna juga tidak perlu khawatir jika akan kena hack maupun semacamnya karena keamanan pada software pada Whatsapp terhubung langsung ke nomor kontak di hp pengguna. Fitur end-to-end encryption yang ada pada WhatsApp dimana pesan hanya bisa dilihat oleh penerima dan pengirim.(Khusaini et al., 2017)
- i. WhatsApp bisa support di berbagai macam device
Salah satu kelebihan perangkat lunak WhatsApp dibandingkan perangkat lunak lainnya adalah ia mendukung berbagai macam perangkat. WhatsApp tidak hanya dapat diinstal dan digunakan pada smartphone berbasis Android, tetapi juga mendukung Windows (baik 32-bit dan 64-bit), Windows Phone, OS, Mac dan iPhone.

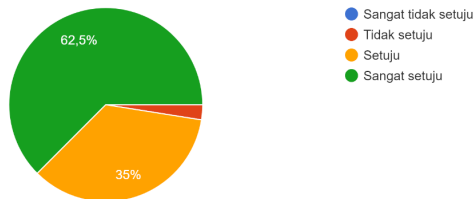
j. WhatsApp juga tersedia untuk whatsapp bisnis

Bagi pengguna yang ingin berbisnis, WhatsApp juga menawarkan software khusus untuk bisnis bernama WhatsApp Business, yang dapat diunduh dengan mudah dari situs resminya atau Google Play Store.

5. Informasi tentang pendidikan lebih mudah dan cepat didapat dengan menggunakan WhatsApp

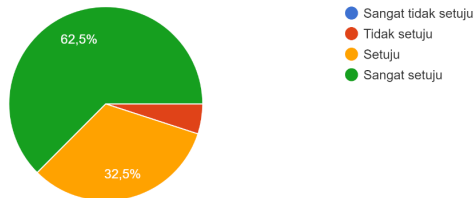
WhatsApp merupakan aplikasi komunikasi secara online sehingga berkomunikasi menggunakan WhatsApp bisa dengan mudah dan cepat. Kecepatan memperoleh informasi pendidikan secara langsung atau tatap muka bisa terkendala waktu dan tempat sedangkan melalui WhatsApp tidak ada kendala waktu dan tempat tetapi pengguna harus mempunyai kuota internet dan berada di tempat yang memiliki jaringan yang memadai.

Informasi tentang pendidikan lebih mudah didapat menggunakan whatsapp
40 jawaban



Gambar 5. Informasi tentang pendidikan lebih mudah didapat menggunakan WhatsApp

Melalui whatsapp informasi mengenai pendidikan lebih cepat di dapat
40 jawaban



Gambar 6. Melalui WhatsApp informasi mengenai pendidikan lebih cepat didapat

Berdasarkan diagram diatas 62,5% partisipan sangat setuju dengan memanfaatkan WhatsApp sebagai media untuk memperoleh informasi mengenai pendidikan lebih mudah dan cepat. 32,5 % setuju, 5% tidak setuju dan 0% sangat tidak setuju

Berdasarkan hasil penelitian kuesioner terlihat bahwa sebagian besar guru, siswa dan wali murid sangat setuju dengan penggunaan WhatsApp sebagai media komunikasi. Dimana penggunaan WhatsApp mudah digunakan dengan fitur-fitur yang mudah dipahami dan WhatsApp merupakan media sosial untuk komunikasi yang sangat populer dan mudah dioperasikan. Kemudian WhatsApp bisa menghubungkan banyak pengguna hanya dalam satu waktu.

Berikut Manfaat menggunakan WhatsApp sebagai media komunikasi antara guru, siswa dan wali murid

a. Bagi guru

Guru bisa berkomunikasi dengan siswa maupun wali murid kapan saja dan dimana saja tidak terfokus pada suatu tempat. Guru bisa berkomunikasi dan memberi informasi secara bersama tidak terfokus pada satu orang saja. WhatsApp bagi guru merupakan Kesempatan untuk menyebarkan pesan Anda ke khalayak yang lebih luas Murah dan tanpa takut diawasi atau disensor oleh otoritas terkait. Selain itu guru juga bisa menyampaikan informasi atau hal-hal penting lainnya melalui WhatsApp apabila tidak memungkinkan untuk menyampaikan secara langsung.

b. Bagi siswa

Siswa bisa memperoleh informasi dari guru kapan saja dan dimana saja. Melalui WhatsApp siswa dapat bertanya kepada guru jika ada sesuatu hal yang menjadi kendala dalam pendidikan.

c. Bagi wali murid

Manfaat bagi wali murid adalah wali murid bisa memantau dan mengetahui perkembangan anaknya di sekolah melalui

informasi yang didapatkan dari guru. Kemudian wali murid tidak perlu lagi datang ke sekolah jika ingin mengetahui bagaimana anaknya di sekolah cukup dengan menjaga komunikasi yang baik dengan guru melalui WhatsApp. Kemudian memudahkan wali murid yang memiliki kesibukan untuk memantau anaknya di sekolah.

E. KESIMPULAN

Hasil dari penelitian ini mengatakan bahwa setelah pandemi covid -19 penggunaan media sosial untuk interaksi maupun berkomunikasi sangat populer di kalangan guru, siswa dan wali murid. Media sosial yang mudah dan efektif digunakan adalah WhatsApp. WhatsApp memiliki banyak fitur yang bisa digunakan untuk komunikasi antara guru, siswa dan wali murid

70 % (28 orang) partisipan sangat setuju dalam menggunakan WhatsApp sebagai media komunikasi antara, guru, siswa dan wali murid. 57,5 % (23 orang) partisipan mengatakan bahwa sangat setuju terhadap penggunaan WhatsApp untuk berkomunikasi sangat mudah. 40 % (16 orang) partisipan mengungkapkan bahwa lebih memilih berkomunikasi melalui WhatsApp dari pada secara langsung. 70 % (28 orang) partisipan mengatakan WhatsApp mudah digunakan dari pada media komunikasi lainnya. Kemudian 62,5 % (orang) partisipan mengatakan untuk memperoleh informasi tentang pendidikan oleh guru, siswa, dan wali murid dan informasi pendidikan lebih cepat didapat.

Terdapat 0% sangat tidak setuju dari partisipan yang bersedia mengisi kuesioner yang telah peneliti sediakan berarti ini dapat disimpulkan tidak ada dari partisipan sangat tidak setuju dengan penggunaan WhatsApp sebagai media berkomunikasi. Dari kuisoner yang disediakan penulis rata-rata partisipan sangat setuju dan setuju dengan penggunaan WhatsApp sebagai media komunikasi yang mana memiliki keunggulan dari media komunikasi lainnya yang mudah digunakan. Pada masa kini media komunikasi sosial berupa WhatsApp sangat banyak digunakan oleh semua kalangan

baik itu anak- anak, remaja sampai dewasa tidak terkecuali juga digunakan oleh guru, siswa dan wali murid.

Banyak manfaat penggunaan WhatsApp bagi guru, siswa dan wali murid sebagai media komunikasi yang paling utama adalah komunikasi menggunakan WhatsApp bisa dimana dan kapan saja. Pengguna tidak harus tatap muka dan mengatur jadwal bertemu untuk melakukan komunikasi cukup dengan sosial media berupa WhatsApp dengan secara online. Kemudian memudahkan wali murid untuk memantau anaknya di sekolah melalui komunikasi dengan guru.

F. DAFTAR RUJUKAN

- Afnibar dan Fajhriani. (2020). Pemanfaatan Whatsapp Sebagai Media Komunikasi Antara Dosen Dan Mahasiswa Dalam Menunjang Kegiatan Belajar (Studi Terhadap Mahasiswa Uin Imam Bonjol Padang. *Jurnal Komunikasi Dan Penyiaran Islam.*, 11, 70–83.
- Atmaja, K. J., & Wahyu Wijaya, I. N. S. (2019). Pengembangan Sistem Evaluasi Kinerja Dosen (E-Kuesioner) Stmik Stikom Indonesia. *JST (Jurnal Sains Dan Teknologi)*, 8(1), 55–64. <https://doi.org/10.23887/jst-undiksha.v8i1.17290>
- Bhagaskara, A. E., Nur Afifah, E., & Maulana Putra, E. (2021). Pembelajaran dalam Jaringan (DARING) Berbasis WhatsApp di SD Yapita. *ZAHRA: Research and Thought Elementary School of Islam Journal*, 2(1), 13–23. <https://doi.org/10.37812/zahra.v2i1.183>
- Khusaini, K., Suyudi, A., Winarto, W., & Sugiyanto, S. (2017). Optimalisasi Penggunaan WhatsApp dalam Perkuliahan Penilaian Pendidikan Fisika. *Jurnal Riset Dan Kajian Pendidikan Fisika*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.12928/jrkpf.v4i1.6462>
- Musa, M., & Gozali, M. (2022). PENDIDIKAN MULTIKULTURAL PERSPEKTIF AL- QUR'AN (TELAAH SURAH AL HUJURAT AYAT 9-13). *TA'LIM: Jurnal Pendidikan Agama Islam Dan Manajemen Pendidikan Islam*, 1(1), 7–15.
- Rahartri. (2019). "Whatsapp" Media Komunikasi Efektif Masa Kini (Studi Kasus Pada Layanan Jasa Informasi Ilmiah di Kawasan PUSPIPTEK) Pusat Data dan Dokumentasi Ilmiah - Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia. *Visi Pustaka*, 21(2), 147–156. <https://>

www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://ejournal.perpusnas.go.id/vp/article/download/552/pdf&ved=2ahUKEwiN-4qy7I3qAhXVT30KHYwcb_84ChAWMAh6BAgAEAE&usg=AOvVaw0pDngziXQY2CH474N74V5p

Saputra, S. (2020). Efektivitas Komunikasi Interpersonal Dalam Kegiatan Pembelajaran Melalui Media Whatsapp Group. *Profesional: Jurnal Komunikasi Dan Administrasi Publik*, 7(1), 11–21. <https://doi.org/10.37676/profesional.v7i1.1087>

KESADARAN SISWA SMA NEGERI 1 JUNJUNG SIRIH TERHADAP PENTINGNYA TEKNOLOGI DI DALAM PEMBELAJARAN UNTUK PEKERJAAN DI MASA DEPAN

¹Paramitha Diana Putri ²Supratman Zakir

^{1,2}Universitas Islam Negeri (UIN) Bukittinggi,
West Sumatera, Indonesia

¹paramitadianaputri@gmail.com ²supratman@iainbukittinggi.
ac.id

A. ABSTRAK

Teknologi pembelajaran adalah hipotesis dan praktik dalam rencana, kemajuan, penggunaan, papan, dan penilaian siklus dan aset untuk pembelajaran. Hal ini merupakan satu kesatuan yang utuh untuk lebih mengembangkan hasil belajar siswa dalam pengalaman yang berkembang di satuan persekolahan. Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan inovasi menyebabkan masyarakat harus memiliki pilihan untuk menyesuaikan diri dengan baik, terutama bagi individu yang tinggal di negara agraris, khususnya Indonesia. Perkembangan ilmu pengetahuan dan inovasi sejalan dengan arus globalisasi yang juga begitu cepat sehingga dapat mempersatukan individu antar bangsa tanpa perlu memikirkan batasan. Hal ini cukup menyulitkan mahasiswa Indonesia untuk bisa bersaing dan menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman. Alasan penelitian ini adalah untuk menentukan keakraban siswa dalam memahami dan mempersiapkan diri untuk pentingnya inovasi dalam pembelajaran untuk pekerjaan masa depan untuk melanjutkan kehidupan yang unggul. Alasannya adalah bahwa permintaan dunia menuntut dunia pendidikan untuk terus-menerus menyesuaikan perbaikan mekanis dengan upaya dalam mengerjakan sifat persekolahan, khususnya mengubah pemanfaatan data dan inovasi korespondensi untuk dunia persekolahan, khususnya dalam pengalaman pendidikan.

Pemeriksaan ini merupakan teknik penelitian kepustakaan dan penelitian lapangan (*field research*).

Kata kunci : *Standar Pekerjaan, Teknologi Pembelajaran, keasadaran Siswa.*

B. PENDAHULUAN

Belajar telah lama dipahami sebagai sebuah perubahan. Belajar adalah proses yang membutuhkan waktu lama untuk berubah. Pada era perubahan ini ditandai dengan adanya perubahan perilaku pada manusia. Kita melihat perubahan yang terjadi ini dalam pola kita sehari-hari. Seperti yang dikatakan Drysdale (2012), "Kita hidup di dunia dengan perubahan ekonomi dan teknologi yang cepat. Teknologi digital menembus setiap aspek kehidupan kita, memengaruhi cara kita berkomunikasi, menemukan dan memberikan informasi, membangun hubungan, memperdagangkan dan membeli barang, dan yang terpenting, cara kita belajar dan mengajar. *"Itulah mengapa belajar terjadi dari sudut pandang kehidupan, dari masa bayi sampai akhir hayat, meminjam istilah, buaian sampai liang lahat."* Belajar di sini maksudnya yaitu berlangsung seumur hidup, belajar sepanjang hayat. Belajar tidak hanya dari sudut pandang psikologis, tetapi juga melibatkan unsur-unsur organisme dan jaringan sistem saraf. Pemikiran ini juga didukung oleh ahli neurobiologi yang telah menunjukkan cara penyesuaian entitas organik individu dapat diubah menjadi permanen karena mereka disimpan sebagai atom yang membentuk sistem sensorik (van Oers, 2008) (APA PsycNet nd). Akibat dari perubahan atau gerakan yang dilakukan orang dalam mempelajari jaringan otak dihubungkan dengan sistem sensorik di otak besar manusia, baik itu otak kanan, otak kiri, atau bagian tengah pikiran yang menggerakkan kerangka berpikir pada manusia. Saat ini, banyak penelitian tentang topik ini, termasuk sistem dan pembelajaran otak, pembelajaran berbasis otak, neurologi dan pembelajaran, dan pendidikan baru. Selain itu, temuan tersebut juga melihat pentingnya pembelajaran IPA yang dikembangkan untuk meningkatkan pemahaman proses pembelajaran dan

dampaknya terhadap pembelajaran. Khususnya, pendekatan transformasional menekankan pembelajar, proses bagaimana siswa mengalami perubahan dan perkembangan. Belajar adalah proses interaksi yang panjang antara individu dan pengalaman pribadi, yang searah dengan pandangan konstruktivis. Dengan demikian, pendekatan transformasional ialah interaksi tiga teori fundamental, yaitu behaviorisme, kognisi, dan humanisme atau konstruktivisme (Translational Learning - Sue Askew - Google Books nd). Lebih lanjut, Askew dan Carnell mengemukakan: pembelajaran yang kuat dapat terjadi saat pembelajaran itu sendiri adalah perubahan, dan itu menyiratkan pembelajaran secara bermakna berdampak pada cara kita mengakui hal-hal dan mengalami kehidupan. Perubahan ini menyiratkan bahwa kita secara bermakna berdampak pada cara kita melihat sesuatu, yang dengan demikian dapat mengubah cara kita berperilaku, yang dengan demikian mengubah cara kita bekerja sama dengan masyarakat.. Jika pengalaman itu bermakna, maka perubahan yang terjadi pada diri siswa akan bermakna. Kami memahami bahwa perubahan perilaku siswa adalah hasil dari pengalaman, yang Novak & Gowin (dalam Askew dan Carnell, 1998) katakan adalah hasil dari perubahan makna pengalaman. Perubahan positif, menyiratkan bahwa perbaikan mungkin akan terjadi dengan asumsi pengalaman pendidikan bergabung di antara siswa dan keadaan atau iklim tertentu di mana siswa ditemukan. Kami juga menyadari bahwa memahami seperti yang ditunjukkan oleh van Oers (2008) telah lama menjadi titik fokus penilaian manusia, sehingga tidak diharapkan bahwa banyak spesialis memusatkan perhatian pada gagasan belajar.

Mengenai perubahan, Seymaour, Leader of Qsystems, (dalam Jones dan O'Shea, 2004) menyatakan: kita akan tertawa terbahak-bahak ketika kita menerima bahwa mengajar individu pada tahun 2000 sama seperti mengajar individu pada 1975-an. Semuanya telah mengalami perubahan beberapa kali. Terlepas dari apakah kita melihat perubahan program pendidikan yang dimulai pada tahun 1975/1976, yang digambarkan dengan pendekatan situasi objektif, berubah menjadi program pendidikan 1984 yang

menggarisbawahi kemampuan proses. Perubahan berikutnya adalah program pendidikan 1994 yang merupakan penyempurnaan dari rencana pendidikan sebelumnya. Perubahan berikutnya yaitu rencana pendidikan tahun 2004 yang disebut juga dengan rencana pendidikan berbasis kemampuan yang kemudian disempurnakan menjadi program pendidikan tahun 2006 yang disebut juga dengan program Pendidikan Tingkat Satuan Latihan (KTSP). Akhir-akhir ini kita telah mengalami perubahan program pendidikan, khususnya program pendidikan 2013 atau disebut juga dengan K 13. Kemajuan tersebut membawa pengaruh, khususnya di bidang pembelajaran. (Jones dan O'Shea 2004)

Berkenaan dengan perubahan atau perubahan yang dirujuk di atas, dibedakan dengan perubahan dari pandangan dunia lama ke pandangan dunia baru. Penyesuaian pandangan dunia ini, untuk lebih spesifik dari pandangan dunia yang berfokus pada instruktur, hasil atau item ke pandangan dunia yang berfokus pada siswa lain, pandangan dunia waktu administrasi sistem memiliki efek yang luas. Perubahan pandangan dunia ini menyiratkan bahwa telah memberikan sudut pandang, cara pandang, pendekatan berbicara, dan pendekatan bertindak di sekolah. Sudut pandang ini sekaligus juga telah mengubah sudut pandang pembelajaran, menjadi pembelajaran jangka panjang yang spesifik. Dengan cara ini, sudut pandang seseorang yang awalnya berorientasi pada hasil tidak cukup untuk memasuki periode baru berikutnya dan untuk itu dia benar-benar ingin terus menambah dan mengembangkan informasi dan kemampuan yang diharapkan untuk memasuki waktu baru, yang kita mulai sekarang. dikenal sebagai abad ke-21. Sederhananya, kita dapat mengatakan bahwa waktu baru abad ke-21 meminta informasi dan kemampuan baru.

Periode kemajuan menuju abad ke-21 ini jelas tidak sama dengan masa lalu, tepatnya dua puluh ratus tahun. Tuntutan abad 21 adalah agar setiap orang dapat menyelesaikan latihan atau pekerjaan dan realisasi diri dalam kehidupan sehari-hari yang teratur, baik sebagai penghuni maupun penghuni. Untuk mengatasi kesulitan-

kesulitan ini, sistem persekolahan harus mengubah tujuan, rencana pendidikan, metode pengajaran, dan evaluasi untuk membantu semua siswa mencapai hasil belajar yang rumit yang diperlukan untuk kehidupan yang lebih terhormat sehingga mereka dapat menambah pekerjaan yang berhasil dan kehidupan penduduk. lagi. Perubahan yang sangat cepat ini didukung oleh pergeseran dari inovasi sederhana ke inovasi terkomputerisasi. Untuk memasuki zaman komputerisasi, kita dituntut dan harus mampu dalam data. Sesuai dengan pandangan ini, Towers dan Bartlet (2012) menyatakan bahwa untuk mencari data siswa harus dilengkapi dengan kemampuan dan metodologi baru yang berhubungan dengan jenis kemampuan pendidikan. Seorang siswa mungkin dilengkapi dengan kemampuan untuk menggunakan inovasi untuk mencari data tetapi kehilangan kemampuan dasar untuk memilih data mana yang cocok dari berbagai kantor organisasi yang tersedia.

Pelatihan sebagai bagian usaha manusia, tidak dapat dipisahkan dari kemajuan yang disebutkan di atas, kebutuhan instruksi untuk mengundang periode kemajuan untuk memenuhi apa yang ada di toko. Masa kemajuan, yang dikenal sebagai masa maju, menyiratkan bahwa ia mengharapkan kita untuk mempersiapkan segalanya. Apakah periode komputerisasi ini merupakan pintu terbuka atau pintu terbuka, atau apakah ini ujian bagi kita? Oleh karena itu, kami ingin merencanakan pelatihan yang membawa siswa untuk mau dan siap belajar memasuki era komputerisasi, untuk lebih spesifik dalam suasana dan siklus yang dapat menampilkan siswa dalam keadaan yang selalu berubah dan peluang pertumbuhan menjadi signifikan bagi mahasiswa.

Perubahan sensasional dalam suatu aplikasi instruktif telah mendorong pemanfaatan yang luas dari inovasi data di seluruh planet ini (Seels dan Richey, 1994) (Seels 1995). Belajar di masa yang lebih maju menjadi pintu terbuka atau kesempatan bagi mahasiswa ketika mereka dapat menggunakan inovasi baru. Kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan kemajuan baru adalah dasar bagi siswa. Oleh karena itu, imajinasi diharapkan dapat

melacak data baru melalui inovasi tingkat lanjut. Mahasiswa yang memiliki kemampuan kemahiran tinggi di bidang inovasi baru yang disebut inovasi lanjutan, sangat menghargai pemanfaatan inovasi ini untuk menemukan dan meneliti semua data yang diperlukan untuk tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, mahasiswa akan mendapatkan berbagai data penting untuk memenuhi kebutuhan mereka selanjutnya dan mereka akan melanjutkan untuk mencari dan menemukan data yang dibutuhkan. Selain itu, elemen praktik inovasi data ini pada umumnya akan berkembang lebih jauh lagi mengembangkan eksekusi atau eksekusi studi. Pelaksanaan atau hasil belajar yang lebih baik seharusnya dapat dicapai oleh siswa melalui penggunaan inovasi edukatif.

Sebaliknya, ini belum selesai, siswa di usia lanjut dihadapkan pada masalah nyata mereka kemungkinan besar tidak dapat menerapkan informasi itu. Siswa yang membutuhkan kemampuan (untalented education) tidak dapat disangkal menantang untuk memanfaatkan waktu mereka dalam upaya untuk terus-menerus menemukan data yang diperlukan untuk mendukung tugas belajar mereka. Siswa akan menginvestasikan sejumlah energi hanya untuk menemukan sedikit data yang diperlukan terkait dengan upaya pembelajaran mereka. Siswa bahkan kehilangan sebagian besar waktu mereka hanya mencoba untuk terus-menerus menemukan data yang mereka butuhkan karena kurangnya keterampilan pendidikan. Hal ini cukup menyulitkan mereka, mahasiswa, dalam menghadapi era komputerisasi. Mahasiswa perlu melakukan perubahan bahkan dengan era inovasi baru ini. Mengingat hal-hal di atas, mahasiswa yang memiliki kemampuan atau kemampuan data pasti ingin memanfaatkan kesempatan mereka untuk mencari dan melacak semua data. Dia memiliki pintu terbuka pembelajaran tambahan dan pintu terbuka potensial dalam menerapkan peluang pertumbuhannya. Untuk mendapatkan pengalaman dan interaksi yang nyata dengan dunia yang selalu maju, siswa harus menemukan peningkatan siswa dan pembelajaran yang dikoordinasikan menuju keseriusan.

Inovasi, khususnya Inovasi Data (TI) telah menyusup ke seluruh bagian kehidupan manusia. Dalam kehidupan sosial-sosial, TI tidak dapat dipisahkan dari kontribusinya, begitu pula dalam bidang moneter, politik dan garda serta keamanan. Pertukaran perdagangan harus dimungkinkan di web, koneksi antar jaringan melalui lompatan, obrolan video. Eksekusi hierarkis telah dibantu oleh PC, atau inovasi data lainnya. Fitur di PC dapat bekerja dengan baik untuk membantu mencapai tujuan hierarkis jika orang dapat menggunakannya dengan tepat dan akurat. Dengan memanfaatkan inovasi ini, adalah mungkin bagi tempat kerja untuk memiliki opsi untuk meningkatkan produktivitas. Efektivitas di tempat kerja menggabungkan sudut: kemahiran uang tunai, energi, waktu, bahan, pasar, dan produktivitas teknik atau strategi. Fauziah (2010) memahami secara fungsional bahwa pemanfaatan inovasi PC, sebagai peralatan dan pemrograman, kemampuan untuk membuat, menyimpan, memperdagangkan, dan menggunakan data dalam struktur yang berbeda. (Rosidah dan Arantika 2018)

Setiap orang yang hidup di masa sekarang sama-sama sedang dalam perjalanan menuju kehidupan masa depan. Inilah kehidupan biasa sehari-hari yang mungkin akan lebih dahsyat dan halus jika dibandingkan dengan kehadiran waktu yang serba mekanis seperti sekarang ini. Pada saat lonjakan perkembangan informasi datang dan melanda berbagai afiliasi, asosiasi dan tempat kerja, perubahan akan terjadi secara tegas, baik dalam visi, proses, kemajuan, budaya kerja, dan yang mengejutkan, latihan kerja itu sendiri.

Perubahan yang sangat cepat dan radikal seringkali menuntut organisasi masa kini untuk bergerak cepat agar tidak ditinggalkan oleh para pesaingnya. Hal ini juga membuat organisasi atau lingkungan kerja yang masih sangat konvensional dengan desain progresif yang sangat terbatas menjadi semakin kabur seiring waktu.

Individu saat ini yang hidup hari ini dan di kemudian hari akan sangat menginginkan organisasi yang dapat beradaptasi, tidak kaku dan tidak terlalu membatasi, namun penuh dengan perkembangan. Organisasi yang terletak pada inovasi akan menjadi lingkungan

kerja yang maju di kemudian hari di dunia kerja. Kita semua sangat membutuhkan lingkungan kerja seperti ini nantinya.

Di era data dan globalisasi, banyak manfaat yang bisa diperoleh berkat pemanfaatan inovasi data. Di dunia kerja, inovasi data tidak dapat dipisahkan dari peralatan PC. Pada awalnya PC dibuat sebagai alat olahraga sederhana, namun peningkatan dalam jangka panjang telah membuat PC menjadi perangkat yang dapat diandalkan untuk membantu semua bidang kehidupan manusia, misalnya, menyebarkan dan mendapatkan data dari berbagai sumber. Melalui gadget ini, berbagai akomodasi dapat diperoleh dalam menyampaikan, meneruskan, dan mendapatkan data dari berbagai relasi kantor dan berbagai lokasi di dunia. Definisi yang lebih luas, sebagaimana diungkapkan oleh Martin yang dikutip oleh Murhada dan Yo Ceng Giap (2011), pada dasarnya adalah bahwa Inovasi Data menggabungkan inovasi korespondensi untuk pertukaran sosial, khususnya meneruskan dan menyebarkan data. Jadi inovasi data adalah konsekuensi dari konsolidasi inovasi PC dengan inovasi komunikasi siaran. Kemajuan-kemajuan tersebut dapat diterapkan dalam informasi dewan, antara lain: bagaimana memperoleh data yang berkualitas atau sesuai dengan sasaran. Sifat data dapat ditentukan dari: signifikansi, presisi, dan kepraktisan, yang digunakan untuk keperluan individu, bisnis, pemerintah dan merupakan data kunci untuk arah. Memang, bahkan inovasi data dapat mengontrol informasi sesuai kemauan politik. (Putra, Fitrius, dan Hanif 2020)

Persyaratan kemahiran adalah membenaran mengapa sekretaris/SDM di asosiasi menerapkan inovasi data di organisasi mereka. Sebagai sekretaris inisiatif atau sekretaris asosiasi, penting untuk tetap menyadari kecepatan peningkatan inovasi data dan memiliki pilihan untuk menerapkan inovasi dalam bekerja di tempat kerja. Sekretaris diharapkan bekerja cerdas, cepat, tepat, dan memperluas cakrawala (*brilliant specialist*). Oleh karena itu, kapasitas inovasi data diharapkan dapat membantu penyelesaian pekerjaan yang diharapkan oleh para ahli.

Dalam pekerjaan sehari-harinya, Sekretaris dihadapkan pada cara organisasi harus menyesuaikan diri dengan perubahan mekanis yang semakin maju. Hal ini mempengaruhi permintaan kapasitas untuk mengawasi pekerjaan kantor. Pekerjaan membutuhkan penalaran yang cerdas, menemukan strategi kerja yang lebih ahli dan penalaran modern untuk memecahkan dan mengatasi masalah untuk penyelesaian tugas kantor. Dalam kehidupan sehari-hari di tempat kerja, sekretaris harus berbakat dalam mengoperasikan Microsoft Access, Microsoft Standpoint, Trello, dan Electronic Mail (Email) atau kasus per kasus untuk menyelesaikan pekerjaan di tempat kerja. Dengan kemampuan ini, Sekretaris akan bekerja dengan ahli dalam administrasi kumpulan data tergantung pada situasinya. Pada saat sekretaris tidak dapat mengirim surat melalui email, kerja konsolidasi surat, misalnya, maka akan memutar balik pekerjaan dan menggagalkan kerja/usaha inisiatif. Untuk urusan yang berhubungan dengan back, Sekda perlu mendominasi program Succeed, dengan sub-highlightnya yang berbeda-beda. Kapasitas untuk mengerjakan proyek yang berbeda akan menambah hasil organisasi dalam menyeimbangkan dalam mencapai visi dan misinya.

Sesuai dengan situs visioner bisnis, ada prospek yang terjadi di masa depan sebagai suatu peningkatan inovasi data dan dunia kerja dari sekarang, yaitu sebagai berikut:

1. Luwes, dinamis, dan praktis semua spesialis memberikan untuk semua maksud dan tujuan.

Perkiraan utama yang kami miliki di sini adalah bahwa dalam beberapa tahun ke depan, hampir semua orang memiliki kesempatan dan kemauan untuk bergaul secara dekat dan pribadi dengan orang-orang di sekitar mereka. Semua bisa berkolaborasi melalui inovasi data tanpa terkuacali. Atribut sigap dan dinamis ternyata semakin banyak di kemudian hari. Hampir tidak ada orang yang bisa bersantai. Karena untuk bertahan dan merenungkan kekuatan, semua orang diharapkan untuk bergerak cepat.

2. Pengembangan, penciptaan, dan interupsi sepenuhnya biasa. Pengembangan, penciptaan, dan interupsi adalah hal biasa yang harus melekat dan tidak dapat diabaikan mulai sekarang. Nantinya, semua orang akan bergerak cepat, lincah dan bertenaga seperti yang digambarkan pada poin utama. Namun, untuk apa semua dinamika itu? Jelas untuk terus maju dan menjadi inventif. Inovasi data akan semakin kompleks bahkan penyempurnaannya sudah melewati pikiran kreatif kita. Jika kita tidak dapat mengakui perkembangan dan penciptaan sebagai sesuatu yang khas, maka pada saat itu, kita tidak dapat membuat hak, apalagi menjadi lebih baik dari yang lain. Gangguan dari dalam dan luar yang mendorong kita untuk terus meningkatkan ialah hal yang sangat umum terjadi mulai sekarang.
3. Berhubungan terus menerus sepanjang hari, setiap hari adalah sesuatu yang khas.

Tugas inovasi data yang semakin kuat dan disempurnakan nantinya memungkinkan semua orang untuk terhubung setiap hari atau sepanjang minggu tanpa henti, tanpa dibatasi oleh wilayah geografis dan keberadaan yang sebenarnya. Itu benar, tanpa henti! Seolah-olah tidak ada gangguan untuk istirahat. Jadi jangan kaget kalau nanti kita akan menumpuk untuk rapat kerja nanti malam, atau memutuskan rapat jam 3 pagi. Pekerjaan sehari-hari dan portabilitas untuk bekerja akan berkurang.

Dunia kerja nantinya tidak akan menawarkan lingkungan kerja dengan pekerjaan konvensional yang mengharuskan tenaga kerjanya duduk diam bekerja di depan PC selama 8-9 jam sehari. Apa yang akan datang menawarkan pekerjaan yang dinamis, jadi menjadi konsultan jauh lebih populer daripada pekerjaan sehari-hari di tempat kerja. Hal ini membuat terulangnya kemampuan individu dari rumah ke tempat kerja akan berkurang. Mereka dapat bekerja di mana saja tanpa pergi ke tempat kerja. Semuanya ternyata sangat sederhana, cepat dan ringan. Tidak akan ada lagi hambatan untuk berinteraksi, meskipun mengisi sebagai kelompok mata ke mata akan

menjadi hal yang sangat jarang. Perubahan pekerjaan dan kemampuan kerja akan terus berkembang. Mungkin beberapa di antaranya yaitu jenis panggilan yang semakin berkembang, minat terhadap kemampuan kerja yang semakin berbeda, dll.

4. Pusatkan pada pengaturan yang sedang berlangsung dan yang telah ditentukan.

Pekerjaan inovasi data dan dunia kerja modern akan memusatkan perhatian pada pengaturan yang konstan dan ditentukan, bukan pada praktik dan siklus. Dengan meningkatnya aksesibilitas dan ketergantungan pada data dan informasi, organisasi yang mewakili hal-hal yang akan datang akan berjalan pada tahapan terkomputerisasi yang aman dan terintegrasi sepenuhnya. Peningkatan lanjutan juga memungkinkan orang untuk menangani masalah secara langsung atau bertahap dengan pengaturan yang ditentukan. Seperti yang dikatakan Satya Nadella:

“Di masa depan, setiap jenis pekerjaan akan memiliki komponen digital. Namun, bukan berarti semua orang harus menjadi ilmuan komputer”(STUDILMU n.d.)

C. METODOLOGI PENELITIAN

Pendekatan dan Jenis Penelitian

1. Jenis Penelitian

Dalam eksplorasi ini, jenis pemeriksaan yang digunakan adalah pemeriksaan kepustakaan dan penelitian lapangan. Pemanfaatan pendekatan ini diubah sesuai dengan tujuan utama pemeriksaan, yaitu untuk mengetahui kesadaran siswa dalam memahami dan mempersiapkan diri terhadap pentingnya teknologi di dalam pembelajaran untuk pekerjaan di masa depan agar hidup lebih baik.

Teknik perpustakaan adalah semacam strategi eksplorasi subjektif yang wilayah dan tempat pemeriksaannya dilakukan di perpustakaan, laporan, dokumen, dan sebagainya. Dalam

pernyataan Nyoman Kutha Ratna, teknik perpustakaan merupakan suatu strategi pemeriksaan dimana berbagai informasi dibawa keluar melalui tempat-tempat kapasitas penelitian, menjadi perpustakaan-perpustakaan tertentu. (Strategi Eksplorasi Subjektif: Hipotesis dan Praktik - Imam Gunawan, S.Pd., M.Pd. - Google Books n.d.)

Penyelidikan ini termasuk penelitian lapangan, yaitu penilaian yang dilakukan secara sengaja dengan mengumpulkan data di lapangan. (Penilaian Dasar Pelatihan Versi 3 - Suharsimi Arikunto - Google Books n.d.)

Pemeriksaan subyektif adalah strategi eksplorasi dalam pandangan cara berpikir postpositivisme, digunakan untuk melihat keadaan item biasa (bukan tes) di mana ilmuwan adalah instrumen kunci. (Sugiyono; 2013) Analisis ilustratif adalah penggambaran yang efisien dari spekulasi dan hasil pemeriksaan yang berkaitan dengan faktor-faktor yang dipertimbangkan.

Metodologi subjektif ini akan membidik jumlah siklus yang lebih besar daripada hasil. Selanjutnya, penelitian ini akan lebih fokus pada memperhatikan dan mengkaji kesadaran siswa dalam memahami dan mempersiapkan diri untuk pentingnya inovasi dalam pembelajaran untuk pekerjaan selanjutnya, sehingga dapat diterima bahwa data yang didapat akan lebih lengkap.

2. Pendekatan Penelitian

Pendekatan eksplorasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah metodologi yang menarik. Keputusan pendekatan ini adalah dengan alasan bahwa metode memukau adalah sesuai dengan alasan untuk ulasan ini, yaitu untuk menentukan keakraban dengan siswa dalam memahami dan mempersiapkan diri untuk pentingnya inovasi dalam pembelajaran untuk pekerjaan masa depan untuk melanjutkan dengan kehidupan yang unggul. Pemanfaatan metodologi yang menarik dalam

eksplorasi ini adalah untuk mengkoordinasikan realitas observasional dengan hipotesis yang relevan.(Object] n.d.)

Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Junjung Sirih, fokus penelitian ini terdapat pada kesadaran siswa SMA Negeri 1 Junjung Sirih terhadap pentingnya teknologi di dalam pembelajaran untuk pekerjaan di masa depan.

Informasi Penelitian

Data dalam penelitian ini adalah individu yang memiliki informasi unik, status, atau kemampuan relasional yang akan berbagi informasi dan pendekatan sudut pandang dan persepsi yang menghalangi spesialis..(KR; 2014)

Great data adalah data yang memiliki informasi dan pengalaman yang dibutuhkan analisis, dapat direfleksikan, hebat dalam menawarkan sudut pandang (great at), memiliki peluang dan kemauan untuk dikonsultasikan, dan akan mengambil bagian dalam review.

Teknik Penentuan Informan

Penjaminan saksi dalam penelitian ini bersifat purposive side procedure. Strategi side purposive ini merupakan prosedur pengambilan saksi atau nara sumber dengan alasan tertentu sesuai subjek pemeriksaan dengan alasan individu tersebut dianggap memiliki data yang diperlukan untuk penelitian. Untuk situasi ini, analisis memilih saksi yang dianggap mengetahui masalah yang akan diperiksa dan dapat memberikan data yang dapat dibuat untuk memperoleh informasi.

Teknik Pengumpulan Data

Sesuai Ahmad Tanzeh dalam bukunya "Strategi Eksplorasi yang Berguna, bermacam-macam informasi adalah teknik yang efisien dan standar untuk mendapatkan informasi yang diperlukan. (Tanzeh: Sistem penelitian yang membumi - Google Researcher

n.d.) Berbagai macam informasi adalah langkah penting yang digunakan untuk membuat informasi di penelitian, selanjutnya Dalam mengumpulkan informasi, fokus pada legitimasi data sangat penting.

Ada tiga macam prosedur pengumpulan informasi dalam review ini, yaitu studi penulisan khusus, pertemuan, dan dokumentasi.

1. Studi pustaka

Menurut Nazir, menulis studi adalah strategi pengumpulan informasi dengan memimpin survei buku, tulisan, catatan, dan laporan yang memiliki hubungan dengan masalah yang akan diselesaikan. Metode ini digunakan untuk memperoleh intisari dan sentimen yang direkam sebagai hard copy yang diselesaikan dengan berkonsentrasi pada karya sastra yang berbeda yang berhubungan dengan masalah yang diteliti.

Maka penulisan yang dipusatkan dalam penelitian ini adalah untuk mengarahkan penelitian terhadap buku-buku Az-Zamujj tentang ide etika mahasiswa untuk dijadikan sebagai bahan pegangan dalam membedah ide-ide etika mahasiswa.

2. Wawancara Mendalam

Wawancara mendalam adalah cara paling umum untuk mendapatkan data untuk tujuan penelitian melalui responsif sementara tatap muka di antara penanya dan saksi atau orang yang diwawancarai terlepas dari penggunaan aturan wawancara, di mana penanya dan sumber terlibat dengan aktivitas publik untuk waktu yang cukup lama.

Dalam buku *Quantitative, Subjective, and Research and Development Exploration Strategies* karangan Sugiyono, rapat dari atas ke bawah adalah rapat bebas di mana para analis tidak menggunakan aturan wawancara yang telah diatur secara efisien dan menyeluruh untuk berbagai informasi. Panduan rapat yang digunakan hanyalah diagram dari masalah yang akan ditanyakan.

Untuk situasi ini pencipta akan berusaha mencari data dari sumber-sumber tentang pentingnya inovasi dalam pembelajaran untuk pekerjaan masa depan di SMA Negeri 1 Junjung Sirih.

3. Dokumentasi

Menurut Sugiyono, dokumentasi adalah catatan peristiwa yang telah berlalu. Rekaman bisa melalui komposisi, gambar, atau karya luar biasa seseorang. Arsip melalui penyusunan seperti jurnal, narasi kehidupan, cerita, memoar, pedoman, strategi. Merekam sebagai gambar, misalnya karya agung, yang dapat berupa gambar penting, film, dan lain-lain. Studi arsip berbanding terbalik dengan pemanfaatan strategi persepsi dan wawancara dalam eksplorasi subjektif.

Keabsahan Data

Keabsahan data yaitu gagasan yang penting dalam penelitian yang berharga untuk menyegarkan kembali gagasan legitimasi (persetujuan) dan gagasan kualitas tak tergoyahkan (realitas). Sesuai dengan atribut pemeriksaan subjektif dengan jenis eksplorasi yang digunakan, ada model-model yang harus dipenuhi untuk menjamin keabsahan informasi yang telah dipertimbangkan, sehingga untuk memutuskan keabsahan informasi, melihat data itu penting. Dalam ulasan ini, ilmuwan memanfaatkan legitimasi informasi dengan strategi triangulasi informasi.

Triangulasi informasi merupakan gerakan legitimasi informasi yang menggunakan beberapa pilihan yang berbeda dari informasi untuk memeriksa atau melihat informasi. Triangulasi adalah cara paling efektif untuk menghilangkan kontras yang benar-benar ada sehubungan dengan ulasan sambil mengumpulkan informasi tentang peristiwa dan hubungan menurut sudut pandang yang berbeda. Pada akhirnya, dengan triangulasi, spesialis dapat mengevaluasi kembali penemuan mereka dengan membandingkannya dengan sumber, strategi, atau hipotesis yang berbeda.

Triangulasi dalam memperkenalkan validitas dicirikan sebagai benar-benar melihat informasi dari sumber, strategi, dan waktu yang berbeda. Dengan cara ini ada triangulasi sumber, triangulasi khusus, dan triangulasi waktu.

1. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang diperoleh melalui beberapa sumber.

2. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik untuk menguji kredibilitas data yang dilakukan dengan mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda.

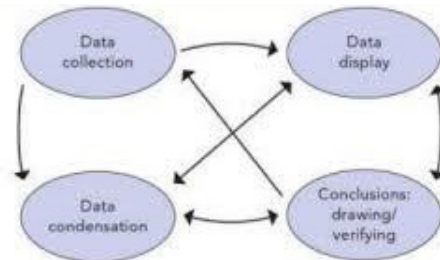
3. Triangulasi Waktu

Pengecekan kredibilitas dengan wawancara, atau teknik lain dalam waktu dan situasi yang berbeda.

Teknik Analisis Data

Prosedur pemeriksaan informasi merupakan perkembangan dari latihan-latihan untuk mengawal informasi yang telah dikumpulkan dari lapangan menjadi sekumpulan hasil, baik sebagai pengungkapan baru maupun sebagai kebenaran spekulasi.

Hipotesis ini dikemukakan oleh Miles dan Huberman dalam buku *Approach of Subjective Exploration Information Examination*, strategi penyelidikan informasi yang dibentuk oleh Miles dan Huberman digambarkan sebagai berikut;



Gambar: Komponen-Komponen Analisis Data Model Interaktif (telah dimodifikasi)

1. Pengumpulan Data (*data collection*)

Pemilahan informasi adalah informasi umum yang diambil untuk memecah informasi menjadi bagian-bagian dan kemudian mencari informasi mana yang akan diambil untuk digunakan sebagai bahan untuk kemajuan penelitian. Berbagai macam informasi adalah informasi yang diperoleh dari persepsi, pertemuan, dan dokumentasi.

2. Reduksi Data (*data condensation*)

Penurunan informasi adalah cara yang paling umum untuk memilih konsentrasi, penguraian, refleksi dan perubahan "informasi kasar" yang terjadi dalam catatan tertulis di lapangan. Pengurangan informasi adalah jenis penyelidikan untuk mengasah, memilih, memusatkan, membuang, dan mengoordinasikan informasi untuk menciptakan tujuan akhir.

3. Penyajian Data (*display data*)

Penyajian data dalam penelitian ini merupakan kegiatan penyusunan secara sistematis untuk menghasilkan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Penyajian data yang diambil yaitu dari kata-kata, kalimat, teks, dan lain sebagainya, dari data tersebut maka dapat diambil kesimpulannya.

4. Data kesimpulan (*conclusion/verification*)

Dalam latihan pemeriksaan informasi yang dilakukan oleh analis yang terjadi secara terus-menerus, baik yang dilakukan di lapangan maupun pra di lapangan, kemudian, pada saat itu, tindakan berikutnya adalah mencapai informasi penentuan. Aksi menggambar akhir adalah bagian tak terpisahkan dari segmen investigasi.

Strategi yang digunakan ilmuwan untuk mengkaji setiap informasi yang diperoleh dari informasi yang dikumpulkan, misalnya informasi dari persepsi anggota, pertemuan puncak hingga bawah, dan dokumentasi yang didapat di lapangan.

Informasi yang diperoleh dari eksplorasi ini akan diperiksa dengan mengurangi informasi yang akan diaudit oleh analis

dan hal-hal sentral yang akan diambil, dan akan diperkenalkan sebagai informasi cerita dan ujung-ujungnya akan diambil dari informasi tersebut.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Merujuk pada tahapan penelitian yang telah diuraikan dan hasil observasi lapangan yang telah dilaksanakan pada Sabtu, 06 Agustus 2022 di SMA Negeri 1 Junjung Sirih, dimana saya mewawancarai salah seorang Guru di SMA tersebut, dimana Guru tersebut menjelaskan bahwa pembelajaran dilakukan di SMA tersebut sudah menggunakan peranan teknologi contohnya seperti sudah menggunakan media pembelajaran, dan juga sudah menggunakan media Power Point, dimana yang kita ketahui bahwa Power Point termasuk teknologi yang membantu pekerjaan perkantoran.

Diketahui bahwa siswa di SMA Negeri 1 Junjung Sirih sangat tertarik menggunakan media pembelajaran yang berkaitan dengan Power Point. Maka diketahui bahwa kesadaran siswa SMA Negeri 1 Junjung Sirih terhadap pentingnya teknologi di dalam pembelajaran untuk pekerjaan di masa depan sangat tinggi, karena dimana yang telah saya telusuri bahwa minat siswa terhadap penggunaan media Powerpoint di sekolah tersebut sangat tinggi, bahkan di SMA tersebut sudah menjalankan model pembelajaran seperti halnya di bangku perkuliahan, yaitu membuat makalah, laporan pekerjaan lapangan, dan lain sebagainya.

E. KESIMPULAN

Inovasi yang terus berkreasi dan berubah menjadi semangat belajar yang tinggi dan keinginan untuk mendapatkan pekerjaan yang baik di masa depan membutuhkan kemampuan dan dominasi inovasi data yang akan menopang pekerjaan di masa depan. Pada gilirannya, pekerja kantor atau perwakilan harus memiliki opsi untuk menyesuaikan diri dengan kemajuan dan peningkatan dalam inovasi data, karena ini akan memengaruhi latihan bisnis, perubahan penting dalam desain, tugas, dan dewan asosiasi. Menggunakan

inovasi data membantu perwakilan bekerja dengan lebih sukses, produktif, dan secara signifikan akan membantu efisiensi kantor. Lebih mudah bagi pekerja untuk membina profesi melalui kapasitas dan kemampuannya dalam pemanfaatan inovasi data. Ini menambah sifat pekerjaan perintis dan perusahaan. Profesi perwakilan bekerja melalui pekerjaan mereka sebagai tim dengan kepala dan mitra mereka dengan bekerja secara menguntungkan memanfaatkan inovasi data. (Rosidah dan Arantika 2018)

F. DAFTAR RUJUKAN

- "APA PsycNet." <https://psycnet.apa.org/record/2007-14754-001> (August 21, 2022).
- "Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3 - Suharsimi Arikunto - Google Buku." https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=j5EmEAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=Suharsimi+Arikunto,+Dasar-Dasar+Research&ots=6uAICkvJZJ&sig=3iqX24QqrZd2C8E-f3etllsx7xg&redir_esc=y#v=onepage&q=SuharsimiArikunto%2C+Dasar-Dasar+Research&f=false (August 20, 2022).
- Jones, Norah, and John O'Shea. 2004. "Challenging Hierarchies: The Impact of e-Learning." *Higher Education* 2004 48:3 48(3): 379–95. <https://link.springer.com/article/10.1023/B:HIGH.0000035560.32573.d0> (August 21, 2022).
- KR,; Rulam Ahmadi; Rose. 2014. "Metodologi Penelitian Kualitatif / Rulam Ahmadi." http://senayan.iain-palangkaraya.ac.id/index.php?p=show_detail&id=11966&keywords= (August 20, 2022).
- "Metode Penelitian Kualitatif: Teori Dan Praktik - Imam Gunawan, S.Pd., M.Pd. - Google Buku." https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=AqSAEAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=related:RGoj0y1gZN4J:scholar.google.com/&ots=m1-plwdXoK&sig=ew-fgAtEEUjO7lvB51hJGf-wDT9Q&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false (August 20, 2022).
- Object], [object. "Peran Komunitas Anak Dalam Mendukung Progam Kabupaten Layak Anak Di Kabupaten Malang (Studi Pada Komunitas Omah Sinau Di Dusun Ngepeh, Desa Ngijo, Kecamatan Karangploso, Kabupaten Malang)."
- Putra, Junialdi Eka, Ruhul Fitrius, and Rheny Afriana Hanif. 2020. "Pengaruh Penggunaan Teknologi Informasi Dan Kompetensi

- Pengguna Terhadap Kualitas Sistem Informasi Akuntansi, Serta Dampaknya Pada Kualitas Informasi Akuntansi." *Jurnal Riset Akuntansi* 12(1): 1–13.
- Rosidah, Rosidah, and Tina Arantika. 2018. "Peran Teknologi Untuk Pengembangan Karir Sekretaris." *Efisiensi: Kajian Ilmu Administrasi* 15(1): 43–50. <https://journal.uny.ac.id/index.php/efisiensi/article/view/24485> (August 21, 2022).
- Seels, Barbara. 1995. "Classification Theory, Taxonomic Issues, and the 1994 Definition of Instructional Technology."
- "STUDILMU." www.studilmu.com/blogs/details/peran-teknologi-informasi-dan-dunia-kerja-di-masa-depan (August 21, 2022).
- Sugiyono, Prof.DR. 2013. "Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D."
- "Tanzeh: Metodologi Penelitian Praktis - Google Cendekia." <https://scholar.google.com/scholar?oi=bibs&hl=id&q=related:NW-wUGfgCqSwJ:scholar.google.com/> (August 20, 2022).
- "Transforming Learning - Sue Askew - Google Buku." https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=VrWvAwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR5&dq=Askew,+S.+%26+Carnell,+E.+1998.+Transforming+Learning:+Individual+and+Global+Change.+London:+Cassell&ots=gWH7whQ_rp&sig=fRxC38IW6JxbHWtKrFcydvpvS64E&redir_esc=y#v=onepage&q=Askew%2C+S.+%26+Carnell%2C+E.+1998.+Transforming+Learning%3A+Individual+and+Global+Change.+London%3A+Cassell&f=false (August 21, 2022).

PERANAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI SMPN 1 BARUMUN TENGAH

¹ A.Rizky Ari Wijaya Rangkuti ² Supratman Zakir

^{1,2} Universitas Islam Negeri (UIN) Bukittinggi,
West Sumatera, Indonesia

¹arizkyariwijaya@gmail.com ²supratman@iainbukittinggi.ac.id

ABSTRACT:

This study aims to be able to find out about the role of technology and communication as a learning medium where the teaching and learning process utilizes the WhatsApp application as the medium used, that we can see now that there have been many developments from technology and science that have so many benefits and uses, one of which is on learning media. Which is where the learning media can not be separated from information and communication technology that can be used as a source of learning media, especially at SMPN 1 Barumun Tengah. The teaching and learning process certainly involves students and educators, the teaching and learning process will be successful when there is interaction between the two parties. Along with the development of information technology, especially the internet, social media, and even the WhatsApp application is used as a teaching and learning information system, learning is used to support the learning process at SMPN 1 Barumun Tengah. Of course, a learning system like this has a big influence on the results of learning, but at various levels of education related to the application and use, it certainly has an influence on the motivation and enthusiasm of students' learning at SMPN 1 Barumun Tengah. This research has the aim of knowing more deeply how the influence of the application of learning media used in relation to information and communication technology in learning, on the development of interest and enthusiasm for learning by using these learning media.

Keywords: *technology, information, learning media.*

A. ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan agar dapat mengetahui mengenai peranan teknologi dan komunikasi sebagai media pembelajaran yang dimana proses belajar mengajar memanfaatkan aplikasi WhatsApp sebagai media yang digunakan, bahwa dapat kita lihat sekarang telah banyak perkembangan dari teknologi dan ilmu pengetahuan yang begitu banyak manfaat dan kegunaanya, salah satu terdapat pada media pembelajaran. Yang dimana media pembelajaran tersebut tidak lepas dari teknologi informasi dan komunikasi yang dapat digunakan sebagai sumber media pembelajaran terutama di SMPN 1 Barumon Tengah. Proses belajar mengajar tentunya melibatkan peserta didik dan pendidik, proses belajar mengajar akan tercapai keberhasilannya ketika adanya interaksi antara kedua belah pihak. Seiring dengan berkembangannya teknologi informasi khususnya internet, media sosial, bahkan aplikasi WhatsApp digunakan sebagai sistem informasi belajar mengajar, learning yang dimanfaatkan untuk menunjang proses pembelajaran di SMPN 1 Barumon Tengah. Tentunya sistem pembelajaran seperti ini sangat berpengaruh besar terhadap hasil dari pembelajaran, namun diberbagai jenjang pendidikan terkait pada penerapan maupun didalam penggunaan tentunya memiliki pengaruh juga terhadap motivasi maupun semangat belajar siswa di SMPN 1 Barumon Tengah. Penelitian ini memiliki tujuan agar mengetahui lebih dalam lagi bagaimana pengaruh dari penerapan media pembelajaran yang digunakan terkait pada teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran, terhadap perkembangan minat dan semangat belajar dengan menggunakan media pembelajaran tersebut.

Kata kunci: teknologi, informasi, media pembelajaran.

B. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sekarang semakin pesat, dimana perkembangannya sudah sampai dalam dunia pendidikan, metode pembelajaran saat ini semakin berkembang. Dalam penguasaan teknologi pun harus dapat memanfaatkan

dalam mengubah suatu proses kerja, terkhusus didalam pendidikan untuk membantu proses belajar mengajar yang terlaksana di SMPN 1 Barumun Tengah.

Seiring berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi saat sekarang memiliki pengaruh yang besar terhadap proses pembelajaran. Sehingga dengan mudah mengakses teknologi, para siswa dapat menggunakan teknologi untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Perkembangan teknologi sangat berperan penting dalam perubahan pelaksanaan pembelajaran.

Dalam kehidupan sehari-hari teknik informasi dan komunikasi sangat berperan pada aktifitas kita, terutama didalam dunia Pendidikan. Perkembangan Teknik informasi dan komunikasi sering membawa perubahan pada setiap aspek kehidupan kita, termasuk dalam pendidikan formal. Ada satu kelebihan yang dapat diunggulkan pada teknologi informasi dan komunikasi pada saat sekarang, yaitu dapat melakukan kegiatan belajar mengajar tanpa kehadiran siswa-siswi, disini siswa-siswi dapat melakukan pembelajaran dimana saja bisa dengan jarak jauh sekalipun dengan pendidik (guru).

Dalam penulisan artikel ini kita membahas tentang peranan teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan di SMPN 1 Barumun Tengah sebagai media pembelajaran. Perangkat media yang digunakan dalam pembelajaran yang terlaksanakan di SMPN 1 Barumun Tengah, Dengan tujuan dalam memberikan penjelasan materi pembelajaran lebih mudah dilakukan, mengefektifkan proses belajar mengajar yang dilaksanakan. Adapun media yang dimaksud adalah WhatsApp, yang dimana aplikasi tersebut tidak luput dari jaringan internet.

Hal tersebut sangat berpengaruh dalam penggunaan media, keterkaitan dan tingkat kemajuan pada teknologi dipendidikan (T.Firdaus, 2018). Seberapa tinggi tingkat kemajuannya, Agar dapat lebih memotivasi siswa untuk lebih giat belajar. Apakah media yang digunakan dapat mendukung dan memudahkan proses

pelaksana belajar mengajar, agar peserta didik dapat belajar secara efektif dan efisien. Pada prinsipnya pemanfaatan media pada pembelajaran yang dilakukan di SMPN 1 Barumun Tengah berperan untuk meningkatkan pemahaman dan dan wawasan peserta didik dalam penggunaan media yang didasari oleh teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Teknologi informasi dan komunikasi sangat penting dalam dunia Pendidikan. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan perubahan pada proses pembelajaran pada saat sekarang. Dan pembelajaran yang dilaksanakan menggunakan berbagai media dan teknologi untuk mempermudah berbagai informasi dan komunikasi didalam berlangsungnya pembelajaran tersebut.

Namun hal terpenting dalam penggunaan media ialah keterkaitan dengan tingkat kemajuan pendidikan. Apabila semakin tinggi tingkat kemajuan teknologi pendidikannya, maka semakin tinggi tingkat keberhasilan dari media yang digunakan. Sehingga peserta didik akan semakin terimotivasi untuk belajar yang lebih giat. Apabila media yang dipakai sangat mendukung keinginan dan minat peserta didik maka lebih memudahkan mereka dalam berjalannya proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

C. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan prosedur yang dilaksanakan pada kegiatan penelitian yang dimana dengan memperhatikan jurnal (karya tulis ilmiah) dengan tujuan pencapaian penelitian Metode penelitian tersebut menggunakan metode kualitatif, yang dimana metode tersebut sangat efektif dalam pengumpulan data dan menganalisa dari pemanfaatan media pada kondisi sekarang ini. Sistem pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah mengumpulkan data dari berbagai jurnal yang telah dianalisis oleh penelitian di google scholar. Yang dimana pengumpulan data menggunakan Teknik observasi. Dan penelitian

tersebut mempelajari masalah-masalah yang berada dilapangan berkaitan dengan objek yang akan diteliti. Subjek dari penelitian ini ialah peserta didik yang berada di SMPN 1 Barumun Tengah.

D. PEMBAHASAN

1. Defenisi Media

Secara terminology penegertian dari media sangat beragam, media berasal dari kata latin medium yang berarti tengah, perantara atau pengantar. Gerlach & Ely dalam (A.Arsyad, 2015), menyebutkan media dapat dipahami dengan skala besar adalah manusia, materi, kejadian yang membuat kondisi siswa-siswi dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Dapat diartikan guru, buku, atau lingkungan disebut dengan media. Pengertian khusus dari media didalam pembelajaran cenderung dapat diartikan alat-alat grafis, photografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun ulang informasi secara visual dan verbal.

Media pembelajaran dapat kita artikan sebagai penyampai/ penyalur pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat mengambil perhatian, minat, dan perasaan siswa saat berlangsungnya pembelajaran agar mencapai tujuan belajar para peserta didik. Media pemebelajaran secara presepektif pendidikan sebagai instrument yang sangat strategis dalam menentukan bagaimana berlangsungnya proses belajar mengajar, karena keberadaannya dapat memberikan suatu dinamika kepada peserta didik dengan tersendirinya terkhususnya kepada siswa-siswi di SMPN 1 Barumun Tengah. Sehingga dapat kita artikan bahwa media merupakan segala sesuatu informasi yang didapatkan dari sebuah sumber informasi, seperti informasi yang didapatkan dari kita melakukan sebuah akses internet yang berkaitan dengan ilmu pengetahuan.

Media pemebelajaran yaitu bagian dari sebuah sumber bahan ajar yang menggabungkan antara perangkat keras yang dimana disini yang dimaksud dengan perangkat keras adalah (alat ajar) dan perangkat lunak atau dimaksud sebagai (bahan ajar). Media merupakan suatu alat bantu yang mempermudah guru dalam

berlangsungnya proses pembelajaran, dapat dijadikan sebagai pemberi informasi belajar atau pemberi suatu pesan agar tercapainya tujuan dari pembelajaran.

Oemar Hamalik mendefinisikan media menjadi dua yaitu dalam skala besar dan skala kecil. Dalam skala besar bukan hanya meliputi suatu media komunikasi elektronik yang sempurna, akan tetapi juga memiliki sebuah alat-alat yang sederhana, seperti slide, diagram, fotografi, dan bagan buatan pendidik, objek-objek yang nyata, serta berkunjung keluar dari sekolah, sedangkan dalam skala kecil, media pembelajaran hanya memiliki media yang dapat digunakan secara efektif pada saat berlangsungnya proses belajar mengajar secara terperinci, dari pandangan tersebut guru (pendidik) dapat dianggap sebagai media penyalur. Dapat dilihat makna dari sebuah media merupakan sebagai sumber belajar maka media bisa disebut sebagai manusia. Peristiwa ataupun benda yang memberikan peserta didik sebuah ilmu pengetahuan yang didalam melakukan komunikasi kita membutuhkan media, begitu pula pembelajaran yang berlangsung di SMPN 1 Barumun Tengah, bahwa media sangat berperan penting agar berjalannya proses pembelajaran secara efektif dan efisien.

Media yang dipergunakan sebagai penyatu informasi dari salah seorang kepada orang lain. Media pembelajaran merupakan sebuah informasi yang disampaikan didalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan perhatian dan minat dari peserta didik untuk melakukan pembelajaran yang sedang berlangsung. Media pembelajaran berguna sebagai pemebentuk kondisi belajar dengan nyata. Proses pembelajaran yang pada dasarnya adalah proses terjadinya komunikasi antar pengajar dan peserta didik. Media informasi yang sangat mempermudah tugas pendidik dalam penyampaian sebuah materi pembelajaran kepada peserta didik (siswa-siswa). Tanpa adanya sebuah media, pendidik akan merasa kesulitan dalam menyampaikan materi pada saat berlangsungnya proses belajar mengajar, apabila seorang pendidik tidak menggunakan media sebagai sumber materi pembelajaran

maka akan sulit bagi peserta didik untuk menerima dan memahami materi pembelajaran. Manfaat dari media pembelajaran tersebut bagi pendidik dan peserta didik adalah mempermudah interaksi antara pendidik dan peserta didik begitu sebaliknya antara peserta didik dan pendidik, sehingga membuat kegiatan belajar mengajar akan lebih efektif dan efisien.

Ciri-ciri dari media yang dikemukakan para ahli, ada tiga ciri media yang merupakan petunjuk apabila sebuah media yang digunakan atau dapat dilakukan oleh media yang mungkin seorang pendidik tidak mampu (kurang efisien) dalam melakukannya, (A.Arsyad, 2015) yaitu:

a. Ciri fiksatif (*fixative property*)

Menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksikan sebuah peristiwa. Yang dimana sebuah peristiwa disusun kembali dengan menggunakan media fotografi, video tape, disket computer atau film. Dapat digunakan media yang memungkinkan untuk rekaman suatu peristiwa yang terjadi pada waktu tertentu mentransportasikan tanpa mengenal waktu. Ciri ini amat penting bagi guru karena dapat dijadikan sebagai media yang dapat dipergunakan disetiap saat untuk mengulang sebuah kejadian kejadian atau objek yang telah direkam.

b. Ciri manipulatif (*manipulative property*)

Transformasi suatu kejadian atau objek yang memungkinkan dikarenakan media yang memiliki ciri manipulatif. Kejadian tersebut memakan waktu sehari-hari untuk disajikan kepada peserta didik dalam waktu lima atau tujuh menit dengan teknik mengambil sebuah gambar (*time-lapse recording*).

Misalnya proses bertumbuhan dari tumbuhan mangga sehingga dapat menghasilkan buah dapat dipercepat dengan menggunakan Teknik fotografi. Kemampuan dari media manipulatif memerlukan perhatian yang sungguh-sungguh dikarenakan apabila terjadi sebuah kesalahan dalam pengaturan

kembali dari urutan kejadian atau pemotongan dari bagian-bagian yang salah, maka terjadilah sebuah penafsiran yang salah sehingga terjadi kebingungan dan menyulitkan peserta didik untuk memahami dari materi pembelajaran yang disampaikan.

c. Ciri distributif (*distributive property*)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransferasikan melalui ruang secara bersamaan. Kejadian seperti ini disajikan pada Sebagian besar peserta didik dengan menggunakan sesuatu pengalaman stimulus yang secara relative sama dengan suatu kejadian tersebut. Informasi dapat direkam atau direproduksi dengan beberapa kali dan dipergunakan secara bersamaan diwaktu yang sama dengan berulang ulang dan diberbagai tempat.

Ketiga ciri tersebut merupakan karakteristik media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Seperti mana terkadang guru perlu menyampaikan sesuatu yang telah terjadi pada masa yang telah berlalu (lampau), ruang dan waktu yang begitu terbatas, maupun materi disajikan sangatlah abstrak. Dengan mempertibangkan hal ketiga ini guru dapat memilih, menciptakan, dan menggunakan media.

Peranan teknologi informasi dan komunikasi sebagai media pembelajaran bagi peserta didik untuk mempermudah memahami materi pembelajaran, karena dengan adanya media peserta didik dapat mengulang kembali pembelajaran dimana pun dan kapan pun. Dan mempermudah pendidik dalam penyampaian materi pembelajaran.

2. Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran

Pada masa sekarang, dapat kita lihat bahwa dikehidupan sehari-hari sangat berkaitan dengan media sosial, peran media sosial sangat penting dalam segala kegiatan masyarakat. Dapat dilihat dari cara kita berkomunikasi dengan teman, untuk berbagi pesan, berbagi berbagai informasi, hingga dapat mencari informasi yang sedang hangat diperbincangkan dikalangan masyarakat. Maka

tidak membuat kita heran apabila ada yang menyebutkan bahwa media sosial telah menjadi salah satu kebutuhan penting untuk setiap orang. Dimana kehadiran media sosial tersebut sangat memberikan manfaat yang sangat besar ditengah masyarakat. Membantu untuk menyapaikan informasi dengan mudah dan efisien dimana pun, walau pun dengan jarak yang sangat jauh pun dapat memberikan informasi atau mendapatkan sebuah informasi tersebut. (Pangestika, 2018)

Media sosial diartikan sebagai suatu platform digital yang didalamnya menyediakan berbagai fasilitas yang digunakan untuk aktivitas sosial bagi setiap orang yang menggunakannya. Ada beberapa aktivitas yang dapat kita lakukan dengan menggunakan media sosial seperti berkomunikasi atau interaksi sehingga dapat memberikan informasi atau konten berupa tulisan, foto, bahkan seperti video sekali pun dapat kita kirimkan dengan menggunakan media sosial. Berbagai informasi tanpa batas waktu yang dibagikan tersebut dapat terbuka untuk semua pengguna selama 24 jam penuh. Yang pada dasarnya media sosial sendiri adalah bagian perkembangan dari internet, yang kehadirannya dibebberapa decade yang lalu telah membuat media sosial dapat berkembang dan bertumbuh dengan sangat pesat seperti pada saat sekarang ini, hal ini yang menjadikan semua pengguna yang tersambung dengan koneksi internet dapat melakukan penyebaran informasi apa saja, kapan pun dan dimana pun itu dengan jarak jauh sekali pun.

Media sosial sebenarnya dapat disebut sebagai salah satu fenomena populer yang sangat banyak menari perhatian dari masyarakat. Namun ada beberapa pendapat para ahli yang terkait dengan media sosial yang disebut dalam (Pangestika, 2018) tersebut:

1. B.K. Lewis (2010)

B.K. Lewis dalam karyanya yang berjudul *Social Media and Strategic Communication Attitudes and Perceptions among College Students* yang terbit pada tahun 2010 menyatakan, bahwa media sosial merupakan suatu label yang merujuk pada teknologi digital yang berpotensi membuat semua orang

untuk saling terhubung dan melakukan interaksi, produksi dan berbagi pesan.

2. Chris Brogan (2010)

Selanjutnya, pada tahun 2010, Chris Brogan dalam bukunya yang berjudul *Social Media 101: Tactics and Tips to Develop Your Business*, menyebutkan bahwa media sosial adalah suatu perangkat alat komunikasi yang memuat berbagai kemungkinan untuk terciptanya bentuk interaksi gaya baru.

3. Dave Kerpen (2011)

Sementara itu, Dave Kerpen dalam bukunya yang bertajuk *Likeable Social Media* yang terbit pada tahun 2011 mengemukakan bahwa media sosial memiliki definisi sebagai suatu tempat kumpulan gambar, video, tulisan hingga hubungan interaksi dalam jaringan, baik itu antar individu maupun antar kelompok seperti organisasi.

Media sosial awalnya adalah serangkaian titik dan garis elektronik yang diketik pada mesin telegraf. Pada waktu ini juga, Samuel Morse mengirimkan pesan telegraf untuk kali pertama kepada publik. Akar dari komunikasi digital bersamaan dengan asal usul internet modern dan pengertian media sosial saat ini dipelopori oleh munculnya *Advanced Research Projects Agency Network (Arpanet)* yang dilakukan pada tahun 1969. Jaringan digital ini diciptakan oleh Departemen Pertahanan AS untuk menghubungkan para ilmuwan dari tempat universitas untuk saling berbagi perangkat lunak, perangkat keras, dan data lainnya.

Dapat kita lihat bahwa perkembangan dari media sosial tersebut disetiap tahunnya semakin meningkat, bahkan presentasi dari perkembangan media sosial pun disetiap tahunnya sangatlah pesat akan perkembangan dari media sosial tersebut. Sehingga dapat kita sebutkan bahwa media sosial adalah suatu kegiatan yang sangat berkaitan dengan kehidupan seseorang. Dikarenakan dizaman sekarang informasi dan kegiatan lainnya sering kali kita harus menggunakan media sosial dalam berkomunikasi antara

satu sama lain, yang dimana media sosial tersebut dapat kita pergunakan untuk melakukan proses interaksi antara satu sama lain. Terutamanya di SMPN 1 Barumun Tengah bahwa aplikasi media sosial yang digunakan saat proses pembelajaran adalah aplikasi WhatsApp, dikarenakan aplikasi WhatsApp dapat digunakan sebagai salah satu media sosial yang dapat melakukan interaksi antara satu sama lain untuk melakukan pengiriman pesan tertulis, pesan suara, bahkan mengirimkan foto dan video yang terkait dengan materi pembelajaran. Sehingga mendukungnya proses belajar mengajar yang semakin efektif dalam pencapaian dari tujuan pembelajaran tersebut.

4. Whatsapp Dimanfaatkan Sebagai Media Informasi Dan Komunikasi

WhatsApp adalah aplikasi yang digunakan sebagai aplikasi yang saling berkiriman pesan, dan memungkinkan kita untuk saling bertukar gambar, video, foto, pesan suara, dan dapat dipergunakan untuk berbagi informasi. WhatsApp juga dapat diartikan sebagai aplikasi lintas platform untuk berganti informasi yang menggunakan akses internet. Penggunaan aplikasi WhatsApp ini sebagai pengirim pesan, *video call*, dan berkomunikasi melalui telepon yang ada di fitur whatsapp dengan orang-orang yang ada di sekitar kita atau dengan orang-orang yang jauh atau yang tinggal diluar daerah kita. Oleh sebab itu sekolah memanfaatkan media WhatsApp untuk memudahkan mereka melakukan proses belajar mengajar agar pembelajaran berjalan dengan efektif dan efisien. (S.Somantri, 2019)

WhatsApp digunakan sebagai aplikasi penyebar informasi dan komunikasi, dengan teknologi Voice over IP (VoIP) dan dengan teknologi tersebut kita dapat melakukan penyebaran informasi atau saling bertukar informasi satu sama lain, yang dimana kita dapat mengirimkan sebuah file (dokumen) dari aplikasi whatsapp tersebut. Dan seperti mana whatsapp digunakan dalam pembelajaran sebagai penyalur sebuah informasi termasuk materi pembelajaran, atau juga digunakan sebagai media absensi untuk mempermudah guru

dalam pengambilan rekap absensi dari masing-masing peserta didik khususnya di SMPN 1 Barumon Tengah.

WhatsApp juga membantu guru maupun siswa untuk melakukan interaksi (pendekatan) antara satu sama lain. Dapat juga melihat seberapa banyak siswa yang ikut serta dalam proses pembelajaran, seperti memberikan peserta didik pekerjaan rumah (PR) untuk merangkum tugas pembelajaran yang dipelajari hari ini, yang dimana sebelum proses pembelajaran diahiri, guru menginformasikan agar semua peserta didik mengumpulkan tugas tersebut ke WhatsApp (WA) dan hasilnya difoto dan diupload di WA. Karena pada aplikasi Wa terdapat menu chat, dan dimenu tersebut guru dapat melihat siapa saja peserta didik yang telah mengirimkan dari tugas yang telah diberikan.

Pada aplikasi WhatsApp ini juga terdapat kontak grup yang telah dibuat oleh pendidik tersebut yang dimana membantu siswa melihat atau menginformasikan hal apa saja pun itu yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Apabila melakukan chatting peserta didik bisa klik tombol menu yang terdapat kotak untuk mengitk pesan atau informasi yang ingin dipertanyakan atau disampaikan oleh peserta didik. Dan didalam pengiriman pesan hanya secara tulisan saja, melainkan peserta didik juga dapat melakukan pengirimin pesan berupa pesan suara. Bisa juga melakukan panggilan kepada seseorang (pendidik) apabila ada hal yang sangat ingin dibicarakan dengan penyampaian secara langsung dengan melakukan panggilan telfon atau pun dengan panggilan video.

Pemanfaatan aplikasi WhatsApp umumnya menjadi suatu pilihan dalam pembelajaran bagi peserta didik di SMPN 1 Barumon Tengah, dengan adanya grup WhatsApp tersebut pendidik dapat dengan mudah memberikan materi dan tugas kepada peserta didik terutamanya dalam pengumpulan tugas (PR), sehingga pendidik juga dengan mudah memberikan materi pembelajaran yang tertinggal, agar peserta didik yang ketinggalan materi juga bisa mempelajari materi pembelajaran tersebut, agar peserta didik tersebut tidak ketinggalan pembahasan dari materi

pembelajaran, dan mempermudah pendidik untuk melanjutkan materi pembelajaran yang selanjutnya. Pemanfaatan dari aplikasi WhatsApp sebagai media pembelajaran bagi siswa terutama di SMPN 1 Barumun Tengah adalah pembelajaran yang sangat efektif dengan adanya grup WhatsApp sehingga lebih mengefektifkan dan mengefesienkan proses belajar mengajar. Proses pembelajaran pada masa sekarang ini memang mengharuskan kita ikut serta dalam penggunaan teknologi media pembelajaran agar tidak tertinggal informasi didalam dunia pendidikan karna telah banyaknya perkembangan dari ilmu pengetahuan yang diakibatkan dari perkembangan dari teknologi.

Dari hasil penelitian ini dalam mepergunakan aplikasi WhatsApp bahwa dibentuknya grup WhatsApp lebih meningkatkan minat siswa sehingga lebih memotivasi para peserta didik, membuat para peserta didik lebih giat dalam belajar, karena dari materi pembelajaran yang diberikan pendidik lebih menarik dari pada pembelajaran yang hanya menggunakan media buku saja. Begitu pula tanggapan dari peserta didik bahwa menggunakan media WhatsApp tersebut sangat berpengaruh positif terhadap berjalannya prose belajar mengajar. Sehingga banyak perkembangan dari siswa dalam pencapaian tujuan dari pembelajaran, dan siswa-siswi SMPN 1 Barumun Tengah mendapatkan pembelajaran yang lebih banyak ilmu pengetahuan, lebih berwawasan luas. Oleh karna itu aplikasi WhatsApp sangat berperan penting dalam berjalannya proses pembelajaran yang lebih mempermudah antara pendidik dan peserta didik yang dapat digunakan untuk mengirimkan materi pembelajaran yang terkait pada media sosial, yang didalam media sosial banyak hal yang terkait dengan ilmu pengetahuan, sehingga lebih memotifasi siswa dalam proses pembelajaran bertujuan agar tercapainya tujuan dari pembelajaran tersebut. (S.Suryadi, 2019)

E. KESIMPULAN

Dari penelitian yang telah dilakukan di sekolah SMPN 1 Barumun Tengah ada beberapa sub-sub yang menjadi kesimpulan.

Proses pembelajaran yang berlangsung merupakan program belajar dengan metode Pendidikan yang terbuka. Sistem pembelajaran yang berlangsung merupakan sistem yang sangat berkaitan dengan media sosial yang terkait dengan ilmu pengetahuan. Media tersebut sangat efektif dalam menunjang pemahaman peserta didik dalam pelaksanaan proses pembelajaran yang berlangsung.

Media merupakan segala sesuatu informasi yang didapatkan dari sumber informasi yang didapatkan dari sumber informasi kepada penerima informasi, seperti peserta didik. Pada dasarnya proses pembelajaran adalah proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam proses pembelajaran itu dapat disebut sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran yaitu bagian dari sumber bahan ajar bagi pendidik yang merupakan suatu gabungan antara perangkat keras (alat ajar) dan perangkat lunak (bahan ajar).

Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa menggunakan WhatsApp grup pada proses pembelajaran sangat memotivasi bagi peserta didik. Media aplikasi WhatsApp tersebut terbukti dapat menjadi proses belajar mengajar yang efektif dan efisien. Dan tanggapan dari siswa tentang penggunaan media aplikasi WhatsApp tersebut sangat membantu dalam pemahaman secara mendalam mengenai materi pembelajaran, dan menunjukkan sikap yang positif terhadap penggunaan dari WhatsApp. Meningkatkan antusias peserta didik untuk mempelajari dan mengerjakan tugas-tugas yang diberikan dari seorang guru. Dan media aplikasi WhatsApp tersebut sangat berperan penting dalam pemberian informasi dan komunikasi sebagai media pembelajaran. Dikarenakan banyaknya kegunaan dari aplikasi WhatsApp tersebut. Sehingga dapat membuka wawasan peserta didik terbuka luas.

F. DAFTAR RUJUKAN

- A.Arsyad. (2015). *Media pembelajaran*.
Area, U. M. (2021). *Pemanfaatan Media Sosial* Angkasa Training Center Medan Skiripsi Oleh: Sri Wulandari Fakultas Ilmu

Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Medan Area Medan Skripsi.
Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Medan Area SRI WULANDARI.

- El Iq Bali, M. M. (2019). *Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Distance Learning. Kajian Pendidikan Islam, 3(1), 29.* <https://doi.org/10.29062/tarbiyatuna.v3i1.198>.
- Pangestika, N.L. (2018). <http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/41759/1>. *pwngaruh pemanfaatan sosial media whatsapp terhadap penyebaran informasi pembelajaran di sma negeri 5 depok, 1-71.*
- S.Somantri. (2019). *pemanfaatan whatsapp sebagai upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik.*
- S.Suryadi. (2019). *Peranan Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Kegiatan Pembelajaran Dan Perkembangan Dunia Pendidikan.*
- T.Firdaus. (2018). *Pemanfaatan Media Berbasis Teknologi Dalam pembelajaran, 1-8.*
- Wahyuni, N. ((2008).). *Peran Penggunaan Grup Whatsapp Dalam Proses Belajar Mengajar Dismk Negeri 2 Banjarmasin, 1(2).*

PENGUNAAN TEKNOLOGI GADGET SEBAGAI SUMBER BELAJAR BAGI SISWA

¹ Devi Yuriza ² Supratman Zakir

^{1,2} Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M.Djamil Djambek
Bukittinggi, West Sumatera, Indonesia

¹deviyuriza20@gmail.com ²supratman@iainbukittinggi.ac.id

A. ABSTRAK

Kemajuan inovasi data dan korespondensi yang semakin modern mempengaruhi setiap pergerakan manusia. Berbagai kemudahan bisa didapatkan dari berkembangnya teknologi. Berbagai aktivitas bisa dikerjakan dengan bantuan teknologi seperti dalam kesehatan, bisnis, pertanian, pemerintahan termasuk dalam dunia pendidikan. Informasi semakin cepat dan mudah untuk diperoleh untuk tujuan pendidikan. Salah satu teknologi yang sering dipakai dalam pembelajaran seperti pelajar adalah gadget yaitu handphone, namun penggunaan teknologi gadget bukan hanya memberikan dampak negatif juga memberikan dampak positif yaitu bisa digunakan untuk hal yang lebih positif seperti sebagai sumber belajar. pelajar atau siswa bisa menggunakan gadget untuk membantu dalam proses belajar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar manfaat teknologi gadget sebagai sumber belajar bagi siswa. penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan teknik pengumpulan data dengan pembagian angket (kuesioner) yang berisi 8 pernyataan kepada 20 responden. Hasil yang diperoleh adalah pemanfaatan teknologi gadget sebagai sumber belajar dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran atau sebagai sumber belajar bagi siswa, hal ini dikarenakan terdapat 19 koresponden berada pada titik interval penilaian 21-32, berdasarkan angket kuesioner yang telah peneliti bagikan yang berisi 8 pernyataan dan diisi oleh 20 koresponden, peneliti memperoleh bahwa untuk titik interval penilaian 27-32 (Sangat Membantu) terdapat 2 koresponden, pada titik interval penilaian 21-26 (Membantu) terdapat 17 koresponden, dan pada titik

interval penilaian 15-20 (Tidak Membantu) terdapat 1 koresponden, sedangkan 0 koresponden terdapat pada titik interval penilaian 8-14 (Sangat Tidak Membantu).

Kata kunci: teknologi, gadget, sumber belajar

B. PENDAHULUAN

Setiap manusia pasti melalui proses pendidikan dalam kehidupannya. Pendidikan berlangsung selama manusia itu masih hidup atau sepanjang hayatnya dalam kehidupan manusia, pendidikan tentunya dimulai dari keluarga yaitu sejak manusia dari kandungan ibu sampai akhir hayat, sebagai contohnya yaitu arahan kepada anak bahwa duduk itu lebih baik kemudian bahwa berteriak itu tidak baik karna dapat mengganggu orang lain dan membersihkan badan, berpakaian rapi, menghormati orang yang lebih tua dan menyayangi yang lebih muda dan saling peduli terhadap sesama dal lain sebagainya adalah salah satu contoh dalam proses pendidikan (Sujana, 2019). Sekolah sangat mungkin menjadi hal utama dalam kehidupan individu, pelatihan dapat mengarahkan masa depan dan arah hidup seseorang. Pelatihan adalah pekerjaan yang sengaja diputuskan untuk mempengaruhi dan membantu anak-anak muda yang bertekad untuk lebih mengembangkan informasi, fisik, dan etika sehingga mereka secara bertahap dapat membawa anak-anak ke standar dan tujuan terpenting mereka untuk memiliki kehidupan yang bahagia dan apa yang benar-benar mereka lakukan dapat berharga bagi mereka.. dirinya, masyarakat, negara dan negara (Prof. H. Mahmud Yunus). Guru pendidikan dari Belanda, Langeveld, juga mengungkapkan bahwa sekolah adalah arahan yang diberikan oleh orang dewasa kepada anak-anak muda untuk mencapai tujuan, khususnya pembangunan.

Sekolah dapat menjadi cara seseorang untuk menjauhi kebodohan, semakin tinggi pendidikan seseorang tentunya semakin tinggi pula informasi yang didapat. Latihan adalah salah satu upaya untuk mengalahkan kebodohan di negara kita, khususnya Indonesia. Memang, bahkan otoritas publik telah mengikat penduduknya

untuk memperoleh hak atas pengajaran untuk waktu yang cukup lama dan jika mungkin lebih dari itu.

Motivasi di balik pelatihan itu sendiri adalah untuk mengajarkan kehidupan bernegara sebagaimana termuat dalam Undang-Undang Dasar 1945 alinea keempat yang berbunyi: "Maka dari itu untuk membentuk suatu Pemerintahan Negara Indonesia yang mengayomi segenap tumpah darah Indonesia dan segenap tumpah darah Indonesia dan untuk memajukan bantuan pemerintah umum, mengayomi kehidupan negara, dan 20 tahun 2003, khususnya: peningkatan siswa menjadi orang yang menerima dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Kuasa, memiliki pribadi yang terhormat, kokoh, cakap, terampil, imajinatif, mandiri, dan menjadi warga yang berbasis popularitas dan cakap (Noor, 2018).Persekolahan berarti memberdayakan warga agar memiliki mentalitas dan perilaku sesuai nilai-nilai Pancasila dan untuk mencapai kehidupan yang unggul. Sekolah itu penting, tentu saja, bagi anak muda, dengan pelatihan anak-anak akan mendapatkan informasi yang sudah samar bagi anak muda, mengajarkan karakter, etika, perilaku sesuai kualitas dan standar yang ada.

Alam semesta pengajaran tidak diragukan lagi tidak dapat dipisahkan dari inovasi. Sebagaimana ditunjukkan oleh Paul B. Wetz, inovasi adalah pemanfaatan wahyu-wahyu logis yang tidak dipalsukan untuk tujuan membumi, suatu barang yang dapat dijual atau disiapkan untuk penggunaan umum. Inovasi adalah bermacam-macam perangkat, aturan, dan teknik yang merupakan pemanfaatan informasi logis untuk pekerjaan tertentu dalam kondisi yang memungkinkan redundansi (Castells, 2004). Di samping penilaian di atas, Maryono juga mengungkapkan bahwa inovasi adalah berbagai jenis peralatan atau item serta kerangka kerja yang berkembang yang digunakan oleh orang-orang yang pada akhirnya membantu mengatasi masalah atau masalah yang ada. Menurut NN, inovasi adalah suatu substansi terlepas dari apakah objek, yang sengaja dibuat melalui berbagai siklus pengobatan dan diyakini memiliki kemampuan untuk mencapai nilai tertentu

(Sutarman, 2019). pada tahun 1937, seorang ilmuwan sosial Amerika, mengatakan bahwa inovasi pada dasarnya menggabungkan semua instrumen, mesin, instrumen, alat, senjata, penginapan, pakaian, transportasi dan gadget khusus, dan lebih jauh lagi, yang hak ini memungkinkan kita sebagai orang untuk memiliki pilihan untuk memanfaatkan. menghasilkan setiap bit terakhirnya (Red Bain, 1937). Dalam perspektif Bain, sangat mungkin dianggap bahwa inovasi adalah apa saja yang dapat dibuat dan lebih jauh lagi dibuat oleh individu atau perkumpulan yang kemudian dapat menawarkan beberapa insentif dan keuntungan kepada orang lain.

Di era perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat sekarang ini, banyak masyarakat telah memanfaatkan teknologi dalam kehidupan sehari-harinya, teknologi memberikan kemudahan bagi aktivitas manusia dalam berbagai bidang seperti bidang pertanian, bisnis, kesehatan termasuk dalam bidang pendidikan. Teknologi sangat berperan penting dalam pendidikan dimana teknologi dapat mendukung sarana dalam pendidikan. Dalam hal pembelajaran misalnya guru dapat menyampaikan materi pelajaran dengan menggunakan teknologi, dimana salah satu contohnya adalah proyektor. Perkembangan teknologi yang semakin canggih ini juga digunakan oleh siswa seperti gadget untuk kegiatan sehari-harinya, namun siswa lebih sering menggunakan teknologi untuk main game, sosial media seperti tiktok, instagram, facebook dan lain sebagainya, hal ini menyebabkan siswa menjadi malas dan menurunnya kualitas belajar siswa, sedangkan siswa dapat memanfaatkan gadget untuk hal yang lebih positif seperti digunakan sebagai sumber belajar.

Berdasarkan uraian di atas membuat penulis ingin melakukan penelitian yaitu apakah penggunaan gadget sebagai sumber belajar dapat membantu aktivitas belajar siswa.

C. METODOLOGI PENELITIAN

Setiap ilmuwan tidak diragukan lagi memiliki teknik yang jelas dalam eksplorasinya. Strategi eksplorasi adalah ilmu yang memuat

tingkatan-tingkatan yang harus dilakukan dalam siklus pemeriksaan, atau ilmu yang mengkaji teknik logis dalam menciptakan, mencari dan menguji realitas informasi (Benuf et al., 2019). Dalam ulasan ini, analisis menggunakan strategi kuantitatif. Teknik kuantitatif adalah strategi untuk menguji hipotesis tertentu dengan memeriksa hubungan antara faktor-faktor, biasanya faktor-faktor ini diperkirakan dengan instrumen penelitian sehingga informasi yang terdiri dari angka dapat diperiksa dengan metodologi faktual.

Peneliti dalam melakukan pengumpulan data adalah dengan teknik pengumpulan data dengan angket kuesioner, angket adalah metode yang digunakan untuk mengumpulkan data yang berisi sejumlah pertanyaan atau pernyataan kepada responden. Peneliti menggunakannya untuk mengumpulkan data dengan cara memberikan sejumlah pernyataan kepada 20 koresponden yang disebarkan menggunakan google formulir kepada subjek penelitian yaitu pelajar di lingkungan tempat peneliti tinggal yaitu di Kecamatan Malalak

Pemberian skor dilakukan menggunakan skala likert
Pernyataan Positif

Kategori	Skor
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sngat Tidak Setuju	1

Pernyataan Negatif

Kategori	Skor
Sangat Setuju	1
Setuju	2
Tidak Setuju	3
Sangat Tidak Setuju	4

Untuk mengetahui skor maksimum dan skor minimum serta titik interval penilaian, bisa digunakan rumus seperti di bawah ini, yaitu:

$$\text{Skor Maksimum} = \text{Skor Maksimal Item} \times \text{Jumlah Pernyataan}$$

$$\text{Skor Minimum} = \text{Skor Minimal Item} \times \text{Jumlah Pernyataan}$$

$$\text{Interval} = \frac{\text{Skor Maksimum} - \text{Skor Minimum}}{\text{Jumlah item}}$$

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Gadget merupakan teknologi yang digunakan bukan hanya oleh kalangan dewasa tetapi remaja bahkan anak-anak sudah menggunakannya dalam kesehariannya. Salah satu jenis *gadget* yang banyak dipakai adalah *handphone*. Indonesia masuk prediksi 4 besar sebagai pengguna *gadget* terbesar dari populasi dunia tahun 2016, pengguna *gadget* meningkat secara signifikan, hal ini dikemukakan oleh perusahaan survei *eMarketer* (Anonim, 2015) (Warisyah, 2015).

Sejatinya *gadget* memberikan kemudahan bagi manusia, selain untuk berkomunikasi, *gadget* bisa digunakan dalam proses belajar siswa dimana salah satunya adalah untuk sumber belajar bagi siswa. Oleh sebab itu peneliti melakukan penelitian terkait hal tersebut, apakah *gadget* dapat membantu aktivitas belajar siswa, peneliti membagikan angket kuesioner kepada 20 responden yang berisi 8 pernyataan, dengan memakai skala likert dalam pemberian skor, dimana angka 1 untuk skor terendah dan angka 4 untuk skor paling tinggi.

$$\begin{aligned} \text{Skor Maksimum} &= \text{Skor Maksimal Item} \times \text{Jumlah Pernyataan} \\ &= 4 \times 8 \\ &= 32 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Skor Minimum} &= \text{Skor Minimal Item} \times \text{Jumlah Pernyataan} \\ &= 1 \times 8 \\ &= 8 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Interval} &= \frac{\text{Skor Maksimum-Skor Minimum}}{\text{Jumlah item}} \\ &= \frac{32-8}{4} \\ &= 6 \end{aligned}$$

Berdasarkan rumus di atas, maka dapat diperoleh hasil dari skor maksimum adalah 32, dimana skor minimum adalah 8 dan sedangkan interval yang didapatkan yaitu 6.

Kategori	Interval
Sangat Membantu	27-32
Membantu	21-26
Tidak Membantu	15-20
Sangat Tidak Membantu	8-14

Berdasarkan angket kuesioner yang telah peneliti bagikan yang berisi 8 pernyataan dan diisi oleh 20 koresponden, peneliti memperoleh bahwa untuk titik interval penilaian 27-32 (Sangat Membantu) terdapat 2 koresponden, pada titik interval penilaian 21-26 (Membantu) terdapat 17 koresponden, dan pada titik interval penilaian 15-20 (Tidak Membantu) terdapat 1 koresponden, sedangkan 0 koresponden terdapat pada titik interval penilaian 8-14 (Sangat Tidak Membantu). Dapat dikatakan bahwa pemanfaatan teknologi *gadget* sebagai sumber belajar membantu siswa dalam proses pembelajaran atau sebagai sumber belajar, hal ini dikarenakan terdapat 19 koresponden berada pada titik interval penilaian 21-32.

Teknologi Gadget

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin canggih ini membuat manusianya mudah melakukan pekerjaannya. Segala hal bisa dilakukan dengan cara yang praktis yang salah satu adalah dengan menggunakan teknologi yaitu *gadget*. *Gadget* menjadi media yang membuat interaksi seseorang dengan lingkungan sosialnya menjadi mudah. Novitasari (2016) mengemukakan kalau media memungkinkan terjadinya sebuah interaksi sosial antara

seorang dengan orang lain, khususnya untuk berkomunikasi ataupun kontak sosial menjadi mudah, dengan *gadget* seorsang bisa dengan mudah berinteraksi (Sianturi, 2021). *Gadget* menurut Osland merupakan istilah dari bahasa Inggris yang menyebut bahwa *gadget* adalah sebuah alat elektronik kecil dengan bermacam-macam fungsi (dalam Junaidi, 2018). *Gadget* dapat berupa tablet PC, laptop atau komputer juga handphone maupun telepon seluler (dalam Junaidi,2018). Selain berguna untuk media komunikasi, *gadget* juga bisa digunakan untuk media hiburan seperti halnya menonton, mendengarkan musik dan untuk merekam jejak mengabadikan momen bersama (dalam Simanora, 2016). Senada dengan pendapat di atas, pendapat lain juga mengatakan bahwa selain untuk komunikasi *gadget* juga dijadikan sebagai teman mengisi waktu luangn seperti untuk bermain game, mendengarkan radio atau musik, menyimpan berbagai kenangan melalui video maupun foto, bermain media sosial seperti *instagram*, *facebook*, *twitter* dan lain sebagainya (Fitriana et al., 2021).Penggunaan teknologi seperti *gadget* bukan hanya digunakan oleh orang dewasa, tetapi semua umur bisa menggunakan *gadget* (Marpaung, 2018).

Penggunaan *gadget* tentunya tidak lepas dari pemanfaatan internet di dalamnya. Shahab (1998: 1) memberikan pengertian bahwa internet terdiri dari jutaan komputer yang saling terhubung yang bisa digunakan untuk penukaran informasi dengan komputer lain yang memuat sumber daya informasi yang luas yang mampu menjangkau dunia melalui jaringan komputer (Sumolang, 2013).

Dampak Positif dan Negatif Gadget

Handrianto (2013, dalam Junaidi, 2018), mengemukakan bahwasannya *gadget* mempunyai dampak positif dan negatif, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Dampak Positif:
 - a. Dapat membuat berkembangnya kemampuan pemecahan masalah atau *problem solving*, dalam keadaan ini akan timbulnya keingintahuan terhadap sesuatu yang

mendorong anak untuk mencari sebagai kebutuhan belajar sehingga anak tidak perlu dipaksa dalam belajar

- b. Dapat membuat anak menjadi seseorang yang penuh percaya diri
 - c. Dapat melatih kecerdasan sang anak, dimana anak terbiasa dengan angka, gambar, tulisan sehingga membantu proses belajar mereka
 - d. Membuat imajinasi sang anak berkembang, sehingga melatih daya pikir anak tersebut(dmpak gadget)
2. Dampak Negatif:
- a. Anak menjadi kecanduan, dimana anak memiliki ketergantungan dengan *gadget*
 - b. Kurangnya kemampuan bersosialisasi, anak lebih banyak menghabiskan waktunya bermain *gadget* sehingga kurangnya interaksi dengan lingkungan sekitar atau dengan teman bermainnya
 - c. Membuat konsentrasi anak rendah, anak tidak fokus dengan pembelajaran karena yang ada dalam pikirannya adalah *gadget*, misalnya teringat film yang belum selesai ditonton atau game yang akan dimainkan sang anak
 - d. Anak menjadi malas dalam membaca dan menulis
 - e. Terhambatnya perkembangan kognitif anak
 - f. Terhambatnya kemampuan berbahasa, anak yang terbiasa menggunakan *gadget* menjadi diam, karena mereka lebih banyak menonton, membaca, dan kurangnya berkomunikasi dengan lingkungan sekitar
 - g. Mengganggu kesehatan anak, *gadget* memancarkan sinar radiasi yang pasti dapat merusak kesehatan anak yaitu kesehatan mata
 - h. *Gadget* memengaruhi perilaku dari sang anak, salah satu contohnya adalah pada saat bermain game ada beberapa kata-kata kasar yang diucapkan oleh rekan sesama bermain yang menyebabkan anak meniru perkataan yang tidak baik

Pendapat lain juga mengemukakan dampak negatif dari gadget dari beberapa segi, diantaranya adalah:

a. Segi budaya

Dampak buruk yang ditimbulkan adalah mudahnya masuk budaya asing yang memengaruhi kebiasaan atau kebudayaan setempat sehingga hilangnya rasa nasionalisme, salah satu contohnya adalah masyarakat lebih mencintai produk luar daripada produk dalam negeri kemudian juga memengaruhi cara berpakaian, dimana anak bangsa banyak meniru gaya berpakaian luar negeri.

b. Segi kesehatan

Radiasi yang dipancarkan oleh *gadget* akan merusak penglihatan seseorang apalagi jika digunakan dalam waktu yang lam juga dengan pencahayaan yang tinggi membuat mata perih bahkan bisa menyebabkan mata rabun dan menimbulkan resiko kanker juga ketulian jika penggunaanya lebih dari 30 menit

c. Segi ekonomi

Akibat yang ditimbulkan beberapa diantaranya adalah terjadinya penipuan melalui *gadget*, kemudian juga sang anak yang menuntut orang tuanya untuk membeli *gadget* terbaru sehingga membuat keuangan tidak stabil (Pertama, 2015).

d. Segi sosial

Penggunaan *gadget* membuat seseorang menjadi tertutup, lebih banyak menghabiskan waktunya bersama *gadget* yang membuat kurangnya interaksi sesama di lingkungannya, payah dalam mengontrol diri, memengaruhi manajemen waktu, egois, mengeluh, jika ada yang menasehati akan merasa bosan (الشعراني & الوزير 2006)

Sumber Belajar

Seorang ahli pendidikan yaitu Edgar Dale (1969) dalam As'ari (2007) memberikan pengertian bahwa sumber belajar merupakan sesuatu yang bisa digunakan untuk memfasilitasi belajar seseorang. Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2001) mengemukakan sumber belajar adalah segala daya yang bisa digunakan untuk memberikan kemudahan dalam belajar seseorang. Pendapat lain menyatakan kalau sumber belajar merupakan segala hal yang bisa memberikan kemudahan kepada siswa untuk mendapatkan informasi, memperoleh informasi, keterampilan dan pengalaman dalam kegiatan belajar mengajar (Mulyasa, 2003). Sejalan dengan pendapat ahli di atas, *Association Educational Comunication and Technology (AECT)* (2007) mengemukakan bahwa sumber belajar adalah berbagai atau segala sumber baik itu wujud, orang atau data tertentu yang bisa digunakan peserta didik untuk belajar, secara terkombinasi atau terpisah sehingga tujuan belajar dapat dengan mudah tercapai oleh peserta didik (Astuti et al., 2011). Sedangkan sumber belajar menurut Janus zewski dan Molenda adalah segala sumber baik orang, pesan, teknik, alat, latar, dan bahan yang bisa digunakan secara bergabung atau individu yaitu sendiri-sendiri oleh siswa untuk memfasilitasi dalam meningkatkan kinerja belajar serta kegiatan belajar peserta didik (Supriadi, 2017).

Sumber belajar menurut Hamalik dalam Priyadi (1998:24), beberapa diantaranya adalah:

1. Sumber belajar merupakan sesuatu yang bisa digunakan untuk bahan atau sebagai acuan guna memberikan pengetahuan dan menambah kemampuan anak didik.
2. Sumber belajar merupakan sistem atau suatu perangkat materi yang diciptakan secara sengaja atau dipersiapkan untuk memberikan kemudahan belajar bagi peserta didik
3. Sumber belajar adalah bisa berupa perangkat keras disebut sebagai alat bantu ajar sedangkan perangkat lunak disebut sebagai bahan ajar (Sasmita, 2020).

Klasifikasi Sumber Belajar

1. Cetak aset pembelajaran, umumnya sebagai referensi kata, makalah, spanduk, majalah, buku referensi, buku harian, buku, dll
2. Aset pembelajaran non-cetak, biasanya seperti rekaman, slide, film, model, dll
3. Aset pembelajaran berupa perkantoran, misalnya lapangan olah raga, perpustakaan, studio, ruang konsentrasi, dll
4. Sumber belajar berupa kegiatan, biasanya berbentuk observasi, wawancara, simulasi, kerja kelompok dan lain sebagainya
5. Sumber belajar seperti lingkungan, biasanya berbentuk museum, pasar, pabrik dan lain sebagainya (Nursalim, 2018:143) (Diasti, 2021).

E. KESIMPULAN

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin canggih ini membuat manusianya mudah melakukan pekerjaannya. Segala hal bisa dilakukan dengan cara yang praktis yang salah satu adalah dengan menggunakan teknologi yaitu *gadget*. *Gadget* menjadi media yang membuat interaksi seseorang dengan lingkungan sosialnya menjadi mudah. *Gadget* bisa digunakan sebagai sumber belajar yang dapat berguna dalam proses pembelajaran.

Sumber belajar adalah segala daya yang bisa digunakan untuk memberikan kemudahan dalam belajar seseorang. Pendapat lain menyatakan kalau sumber belajar merupakan segala hal yang bisa memberikan kemudahan kepada siswa untuk mendapatkan informasi, memperoleh informasi, keterampilan dan pengalaman dalam kegiatan belajar mengajar (Mulyasa, 2003).

Peneliti dalam melakukan pengumpulan data adalah dengan teknik pengumpulan data dengan angket kuesioner yaitu dengan cara memberikan sejumlah pernyataan kepada 20 koresponden yang disebarkan menggunakan google formulir kepada subjek

penelitian yaitu pelajar di lingkungan tempat peneliti tinggal yaitu di Kecamatan Malalak.

Berdasarkan angket kuesioner yang telah peneliti bagikan yang berisi 8 pernyataan dan diisi oleh 20 koresponden, peneliti memperoleh bahwa untuk titik interval penilaian 27-32 (Sangat Membantu) terdapat 2 koresponden, pada titik interval penilaian 21-26 (Membantu) terdapat 17 koresponden, dan pada titik interval penilaian 15-20 (Tidak Membantu) terdapat 1 koresponden, sedangkan 0 koresponden terdapat pada titik interval penilaian 8-14 (Sangat Tidak Membantu). Dapat dikatakan bahwa pemanfaatan teknologi *gadget* sebagai sumber belajar membantu siswa dalam proses pembelajaran atau sebagai sumber belajar, hal ini dikarenakan terdapat 19 koresponden berada pada titik interval penilaian 21-32.

F. DAFTAR RUJUKAN

- Astuti, H. P., Studi, P., Kedokteran, M., Universitas, P. P., & Surakarta, S. M. (2011). DI Kebidanan Kusuma Husada. *Kebidanan*.
- Benuf, K., Mahmudah, S., & Priyono, E. A. (2019). Perlindungan Hukum Terhadap Keamanan Data Konsumen Financial Technology Di Indonesia. *Refleksi Hukum: Jurnal Ilmu Hukum*, 3(2), 145–160. <https://doi.org/10.24246/jrh.2019.v3.i2.p145-160>
- Diasti, K. (2021). *Jurnal Pendidikan Islam. Manusia Dalam Prespektif Agama Islam*, 1(maret), 151–162.
- Fitriana, F., Ahmad, A., & Fitria, F. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Remaja Dalam Keluarga. *Psikoislamedia: Jurnal Psikologi*, 5(2), 182. <https://doi.org/10.22373/psikoislamedia.v5i2.7898>
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan. *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 5(2), 55–64. <https://doi.org/10.33373/kop.v5i2.1521>
- Noor, T. (2018). Rumusan Tujuan Pendidikan Nasional Pasal 3 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2013 Melalui Pendekatan Nilai-Nilai Yang Terkandung Dalam Ayat 30 Surah Ar-Ruum dan Ayat 172 Surah Al-'Araaf. *Universitas Singsaperbangsa Karawang*, 20, 123–144.

- Sasmita, R. S. (2020). Research & Learning in Primary Education Pemanfaatan Internet Sebagai Sumber Belajar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 1, 1–5.
- Sianturi, Y. R. U. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(1), 276–284. <https://doi.org/10.31316/jk.v5i1.1430>
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29. <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>
- Sumolang, M. (2013). Peranan Internet Terhadap Generasi Muda Di Desa Tounelet Kecamatan Langowan Barat. *Jurnal TEKNOIF*, 3(2), 19. <https://doi.org/2338-2724>
- Supriadi, S. (2017). Pemanfaatan Sumber Belajar Dalam Proses Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 3(2), 127. <https://doi.org/10.22373/lj.v3i2.1654>
- Sutarman. (2019). Pengantar teknologi informasi Sutarman. In *Balaiyanpus.Jogjaprov* (Vol. 43).
- Warisyah, Y. (2015). Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Pentingnya “Pendampingan Dialogis” Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, 2016*(November 2015), 130–138. <http://seminar.umpo.ac.id/index.php/semnasdik2015/article/download/212/213>
- التعويضات المتحركة (2006). الوزير، غ. ج. & ف. إ. الشعрани الكاملة 1999 و التعويضات الفكية الوجهية. منشورات جامعة دمشق (December), 1–6.

PERBANDINGAN MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI DAN PROBLEM BASED LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR TIK SISWA

¹Yunasri ²Supratman Zakir

^{1,2} Universitas Islam Negeri (UIN) Bukittinggi,
West Sumatera, Indonesia

¹yunasri2701@gmail.com ²supratman@iainbukittinggi.ac.id

A. ABSTRAK

Hasil belajar merupakan suatu hal yang sangat penting, yang mana merupakan suatu hasil akhir dari proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran berikutnya, hasil belajar merupakan suatu hal yang patut diperhatikan agar nantinya menimbulkan semangat bagi peserta didik. Sehingga dengan hal tersebut para pendidik harus mencari berbagai alternatif untuk mengakali hal tersebut agar para peserta didik paham akan pembelajaran dan berhasil mendapatkan hasil belajar TIK yang memuaskan, dan salah satu caranya yaitu dengan penggunaan model pembelajaran.

Adapun tujuan dari penelitian adalah untuk mengembangkan dan membandingkan model pembelajaran inkuiri dan problem based learning, yang mana diduga merupakan dua model yang paling kompeten dalam hal meningkatkan hasil belajar TIK siswa di SMPN 02 Sitiung kelas 9, yang mana dibandingkan model lainnya yang digunakan di sekolah tersebut, model inkuiri dan problem based learning Dan dari hasil observasi sementara diduga bahwa model keduanya sama-sama dibilang baik. Namun meskipun demikian, tentunya pasti ada 1 yang lebih bagus untuk meningkatkan hasil belajar TIK siswa di SMPN 02 Sitiung kelas 9

Kata kunci: Hasil Belajar, Model Inkuiri, Model *Problem Based Learning*

B. PENDAHULUAN

Pada dasarnya pertumbuhan dan kemajuan siswa tergantung kepada dua faktor yang saling mempengaruhi, yaitu meliputi bakat peserta didik dari lahir serta lingkungan yang juga berpengaruh hingga bakat itu bisa tumbuh serta berkembang. Kedua peranan itu sama pentingnya bagi tumbuh kembang peserta didik, tapi tidak tertutup kemungkinan pertumbuhan dan perkembangan ini hanya disebabkan oleh bakat saja atau pengaruh lingkungan saja. Ki Hajar Dewantara yang disebut juga Bapak Pendidikan Nasional mengemukakan pendapatnya tentang pendidikan dalam kongres taman siswa yang pertama, beliau menyampaikan pendapatnya bahwa pendidikan umumnya berarti daya upaya untuk memajukan bertumbuhnya budi pekerti (kekuatan batin, karakter), pikiran(intelekt), dan tubuh anak.

Pendidikan sendiri memegang peranan yang sangat penting dalam kehidupan bermasyarakat sebagaimana teknologi berkembang mengikuti perkembangan zaman. Semakin cepat berkembang, semakin banyak pula masalah yang ditimbulkan. Salah satu masalah dalam proses belajar sekarang di dalam kelas yaitu kurangnya melatih pola berfikir kritis peserta didik, dari hal tersebut peserta didik cenderung menghafal materi yang diberikan oleh guru yang berakibat pada rendahnya cara berfikir kritis peserta didik. Disini lain juga ditemukan permasalahan lainnya, yaitu terkait akan nilai atau hasil belajar siswa, yang mana dalam hal hasil belajar siswa diduga akan berbeda hasil belajar seseorang tergantung model pembelajaran apa yang akan diterapkan oleh pendidik kepada peserta didiknya kelak.

Dari hasil wawancara sementara peneliti bersama Guru TIK SMP Negeri 02 Sitiung, yaitu ibu Widia Herawati,S.Pd, dengan beliau mendeklarasikan dengan KKM yang telah ditetapkan dengan nilai 75, masih belum puas dengan hasil Belajar Siswa Kelas 9. Untuk memperoleh keterampilan, pengajar atau pendidik pun mencoba fokus dengan menggunakan model pembelajaran yang berbeda tadi kepada peserta didik mereka, salah satunya yaitu dengan model

pembelajaran inkuiri, model pembelajaran problem based learning dan juga dengan model-model pembelajaran lainnya.

Menurut Sudarman (2005), beliau menjabarkan bahwa Problem Based Learning atau pembelajaran berbasis masalah sebagai suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi peserta didik untuk mempelajari cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, juga untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi pelajaran. Ada pula pendapat lain yang menyampaikan Problem Based Learning merupakan penggunaan berbagai macam kecerdasan yang diperlukan untuk melakukan konfrontasi terhadap tantangan dunia nyata, kemampuan untuk menghadapi segala sesuatu yang baru dan kompleksitas yang ada. (Rusma, 2010). Sedangkan model pembelajaran inkuiri adalah suatu model yang membutuhkan peserta didik menemukan sesuatu dan mengetahui bagaimana cara memecahkan masalah dalam suatu penelitian ilmiah dan memiliki tujuan utama yaitu untuk mengembangkan sikap dan keterampilan siswa yang menjadikan peserta didik menjadi pemecahan masalah yang mandiri.

Dari hal tersebut tentunya seorang pendidik tidak ingin para peserta didiknya memiliki hasil belajar yang buruk. Sehingga dengan hal tersebut, setelah berdiskusi lebih lanjut dengan para pendidik di SMPN 02 Sitiung, didapat sejauh ini penggunaan model pembelajaran inkuiri dan problem based learning lah yang lebih dominan cenderung untuk meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan model-model pembelajaran lainnya. Sehingga dengan hal tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti dan membandingkan antara kedua model tersebut untuk melihat model mana yang lebih cocok untuk digunakan kepada siswa SMPN 02 Sitiung kelas 9 pada pembelajaran TIK sehingga hasil belajar TIK siswa sesuai dengan apa yang diharapkan.

C. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Participatory Action Research* (PAR) dengan pendekatan kuantitatif deskriptif. Penelitian PAR sendiri merupakan sebuah penelitian yang nantinya ingin mencapai kesimpulan mengenai apa kasus yang sedang terjadi dan apa implikasi perubahannya yang dilihat berguna dan nantinya mengantarkan untuk melakukan penelitian awal. (Agus Afandi, dkk, 2013: 41)

Sedangkan penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang nantinya akan melibatkan angka-angka numeric di dalamnya, dan untuk deskriptif sendiri merupakan penelitian yang mendeskripsikan data apa adanya tanpa ada perlakuan sabotase sedikit pun dan sebesar-besarnya.

Dan dalam penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dokumentasi, yaitu data hasil lapor TIK siswa SMPN 02 Sitiung. Sedangkan dalam analisis data nya menggunakan analisis data deskriptif, dengan populasi yaitu kelas 9 dengan jumlah 46 siswa dengan sample menggunakan teknik *systematic random sampling* yaitu dengan memilih siswa yang ber-absen genap.

D. HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SMPN 02 Sitiung, yang mana penelitian ini dilakukan untuk membandingkan hasil belajar siswa antara seorang guru menggunakan model pembelajaran inkuiri dan *problem based learning*. Penelitian ini sendiri dibatasi pada siswa kelas 9 di SMPN 02 Sitiung yang berarti populasinya adalah semua siswa kelas 9. Kelas 9 sendiri terdiri dari 2 kelas yang berjumlah 46 siswa. Namun dalam pengambilan sample nya, peneliti menggunakan teknik *random sampling*, yaitu *systematic random sampling*, yang mana nantinya peneliti memilih siswa dengan nomor absen genap. Dan pengumpulan datanya sendiri menggunakan teknik dokumentasi, yang mana peneliti sendiri mendapatkan data hasil belajar TIK siswa dari guru TU SMPN 02 Sitiung.

Adapun hasil penelitiannya adalah sebagai berikut:

1. Hasil Belajar TIK siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Inkuiri di SMPN 02 Sitiung

No	NAMA SISWA	HASIL BELAJAR
1	Aira Saskia Fadillah	90
2	Celsi Febiola	86
3	Felisa	88
4	Jelsi Olivia	88
5	Khayla Safa Alzahra	88
6	Lestari Jelita	84
7	M. Shafwan Julianto	96
8	Nazla Dwi Utari	94
9	Rani Permata	94
10	Tasya Angela	90
11	Zahwa Apriliana	88
12	Adzra Alifah Haura	80
13	Arsyak Mubarak	82
14	Elsa Gumeta	78
15	Galuh Retno Pratiti	90
16	Hayattul Zahwa	85
17	Kayla Agustina	84
18	Laura Cintia Bella	84
19	Muhammad Wahyu	80
20	Najwa Wildaini Qalbi	90
21	Rasel Julian Putri	88
22	Widya Aura Putri	90
23	Yovan Eriyanto	82

Dari data yang telah didapatkan, adapun hasil analisis deskriptifnya adalah sebagai berikut:

Nilai Hasil Belajar	Frekuensi
78	1
80	2
82	2
84	3
85	1
86	1
88	5
90	5
94	2
96	1
Jumlah	23

Dari tabel diatas, dapat dilihat bahwa nilai maksimum hasil belajar siswa kelas 9 dengan menggunakan model pembelajaran Inkuiri adalah 96 dengan nilai minimum 78. Tabel yang telah dijabarkan diatas, merupakan hal yang paling mendasar untuk melakukan analisis deskriptif, dan adapun hasil yang diperoleh adalah sebagai berikut:

Hasil Analisis Deskriptif Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Inkuiri

- a. Sampel : 23
- b. Nilai Maksimum : 96
- c. Nilai Minimum : 78
- d. Rata-rata : 86.91

Setelah diketahui sampel dan data lainnya sebagaimana data diatas, maka langkah selanjutnya adalah mengkategorikan hasil belajar TIK siswa tersebut, adapun kategorinya adalah sebagai berikut:

Penguasaan	Kategori	Frekuensi
0-20	Sangat Rendah	0
21-40	Rendah	0
41-60	Sedang	0
61-80	Tinggi	3
81-100	Sangat Tinggi	20
Jumlah		23

Dari data kategorisasi diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar TIK siswa dengan menggunakan model pembelajaran inkuiri berada pada kategori sangat tinggi.

2. Hasil Belajar TIK Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning di SMPN 02 Sitiung

Berikut adalah hasil belajar TIK siswa dengan menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning:

No	NAMA SISWA	HASIL BELAJAR
1	Aira Saskia Fadillah	92
2	Celsi Febiola	74
3	Felisa	80
4	Jelsi Olivia	76
5	Khayla Safa Alzahra	74
6	Lestari Jelita	84
7	M. Shafwan Julianto	74
8	Nazla Dwi Utari	80
9	Rani Permata	92
10	Tasya Angela	94
11	Zahwa Apriliana	82
12	Adzra Alifah Haura	87
13	Arsyak Mubarak	80
14	Elsa Gumeta	85
15	Galuh Retno Pratiti	76

No	NAMA SISWA	HASIL BELAJAR
16	Hayattul Zahwa	80
17	Kayla Agustina	84
18	Laura Cintia Bella	84
19	Muhammad Wahyu	70
20	Najwa Wildaini Qalbi	94
21	Rasel Julian Putri	94
22	Widya Aura Putri	86
23	Yovan Eriyanto	82

Dari data yang telah didapatkan, adapun hasil analisis deskriptifnya adalah sebagai berikut:

Nilai Hasil Belajar	Frekuensi
70	1
74	3
76	2
80	4
82	2
84	3
85	1
86	1
87	1
92	2
94	3
Jumlah	23

Dari tabel diatas, dapat dilihat bahwa nilai maksimum hasil belajar siswa kelas 9 dengan menggunakan model pembelajaran problem based learning adalah 94 dengan nilai minimum 70. Tabel yang telah dijabarkan diatas, merupakan hal yang paling mendasar untuk melakukan analisis deskriptif, dan adapun hasil yang diperoleh adalah sebagai berikut:

Hasil Analisis Deskriptif Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning

- a. Sampel : 23
- b. Nilai Maksimum : 96
- c. Nilai Minimum : 70

Setelah diketahui sampel dan data lainnya sebagaimana data diatas, maka langkah selanjutnya adalah mengkategorikan hasil belajar TIK siswa tersebut, adapun kategorinya adalah sebagai berikut:

Penguasaan	Kategori	Frekuensi
0-20	Sangat Rendah	0
21-40	Rendah	0
41-60	Sedang	0
61-80	Tinggi	10
81-100	Sangat Tinggi	13
Jumlah		23

Dari data kategorisasi diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar TIK siswa dengan menggunakan model pembelajaran problem based learning juga berada pada kategori sangat tinggi.

E. PEMBAHASAN

Membahas mengenai hasil belajar, hasil belajar sendiri merupakan suatu hal yang sangat penting, yang mana hasil belajar sendiri dapat dikatakan sebagai sebuah indikator dari suatu proses pembelajaran. Hasil belajar sendiri merupakan suatu hasil akhir, yang mana nantinya dengan adanya hasil belajar akan terjadi sebuah perubahan perilaku, yang mana perubahan yang dimaksud yaitu perubahan kognitif, afektif dan psikomotorik siswa. (Catharina Tri Ani, 2004: 4)

Dan membahas mengenai kognitif, afektif dan psikomotorik tersebut, singkatnya kognitif merupakan sebuah ranah yang

berkenaan dengan hal seperti ingatan, pemahaman, analisis dan lain sebagainya. Sedangkan ranah afektif, merupakan bagaimana respon peserta didik nantinya. Dan untuk psikomotorik, yaitu mengenai ranah bagaimana nantinya menyebabkan pergerakan tubuh siswa. (Suharsimi Arikunto, 2013: 130)

Dan dari penelitian ini, penelitian ini sendiri membahas mengenai apakah terdapat perbandingan mengenai penggunaan dua model pembelajaran tersebut terhadap hasil belajar siswa. Dari hasil penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya, terdapat perbedaan hasil belajar TIK siswa di kelas 9 antara menggunakan model pembelajaran inkuiri dan model pembelajaran problem based learning. Memang, jika dilihat kembali data di atas, baik menggunakan model pembelajaran inkuiri ataupun problem based learning, hasil belajar siswa sama-sama dikategorikan kepada sangat tinggi. Namun, meskipun demikian, pada pembelajaran dengan menggunakan model inkuiri, hasil belajar siswa juga tergolong sangat tinggi dengan frekuensi sebanyak 20 orang. Sedangkan pada penggunaan model pembelajaran problem based learning, juga mendapatkan kategori sangat tinggi, akan tetapi frekuensi dan persentase hasil belajarnya menurun daripada menggunakan model inkuiri, yang mana pada pembelajaran dengan menggunakan model inkuiri memiliki sebanyak 20 frekuensi dikategori sangat tinggi dan 3 orang dikategori tinggi, sedangkan dengan diperlakukannya model *problem based learning*, terdapat penurunan dengan 10 orang pada kategori tinggi dan 13 orang dikategori sangat tinggi.

Sehingga dengan hal tersebut, didapat kesimpulan bahwa terdapat perbandingan antara menggunakan model pembelajaran inkuiri dan problem based learning, yang mana dengan penerapan model pembelajaran inkuiri nilai atau hasil belajar TIK siswa kelas 9 SMPN 02 Sitiung lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning*.

F. KESIMPULAN

Hasil belajar merupakan suatu hal yang sangat penting, karena hasil belajar merupakan akhir dari suatu proses pembelajaran dan untuk mengetahui berhasil atau tidaknya suatu pembelajaran tersebut. Dan di dalam penelitian ini, peneliti mencoba membandingkan antara penggunaan model pembelajaran inkuiri dan model pembelajaran *problem based learning*, yang mana didapat kesimpulan antara penggunaan kedua model tersebut terdapat perbandingan, yang mana dari penelitian yang telah peneliti teliti penggunaan model inkuiri lebih bagus dilakukan di SMPN 02 Sitiung untuk pembelajaran TIK karena hasil belajar nya lebih tinggi dibandingkan menggunakan model *problem based learning*.

G. DAFTAR RUJUKAN

- Afandi, Agus, dkk., 2013. *Modul Participatory Action Research (PAR)*. IAIN Sunan Ampel: LP2M
- Anni, Catharina Tri. 2004. *Psikologi Belajar*. Semarang: IKIP
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Fitri Refelita Tiya Rahmawati, Lisa Utami. (2019). Perbandingan Model Problem Based Learning Dan Inkuiri Terbimbing Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *JTK: Jurnal Tadris Kimiya*, 21-32.
- Made Candiasa, I Gede Agus Hartana, Ketut Suarni. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Hasil Belajar Tik Ditinjau Dari Motivasi Berprestasi Pada Siswa Kelas VIII Smp Ganesha Denpasar. *e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*, 1-10.
- Nasution, Hadiati. (2016). Perbedaan Hasil Belajar Yang Diajarkan Dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Dan Model Pembelajaran Inkuiri Pada Materi Sel Di Sma Negeri 16 Medan T.P. 2015/2016. *Jurnal Pelita Pendidikan*, 82-90.

BAB III
MODEL PEMBELAJARAN
KONTEMPORER

PERAN ORANG TUA DALAM PEMANFAATAN TEKNOLOGI DIGITAL UNTUK MENDUKUNG BELAJAR ANAK DI RUMAH

¹Bunga Nabilah ²Supratman Zakir

^{1,2} Universitas Islam Negeri (UIN) Bukittinggi, West Sumatera, Indonesia

¹bunganabilah17@gmail.com ²supratman@iainbukittinggi.ac.id

A. ABSTRAK

Peran orang tua sangat diperlukan untuk proses pembelajaran anak selama belajar di rumah, peran orang tua juga sangat diperlukan untuk memberikan edukasi kepada anak-anaknya yang masih belum bisa memahami tentang *technology digital* secara keseluruhan. *Technology digital* yang biasa digunakan anak-anak untuk belajar di rumah ialah handphone, laptop, atau komputer. Dalam hal ini peran orang tua sangat dibutuhkan terutama pada masa sekarang orang tua merasa pembelajaran di sekolah tidak lebih efektif dibandingkan dengan kegiatan pembelajaran di rumah apalagi masa pandemi yang belum sepenuhnya hilang. Pentingnya peran orang tua dalam pemanfaatan teknologi digital untuk mendukung belajar anak di rumah menjadi permasalahan yang perlu untuk dibahas terutama dalam pelaksanaan pembelajaran pada masa sekarang ini. Salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan ialah menggunakan *technology digital*. Dengan menggunakan *technology digital* proses pembelajaran baik itu tugas dari sekolah ataupun belajar secara mandiri di rumah harus membutuhkan peran orang tua untuk mendukung belajar anak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peran orang tua dalam pemanfaatan teknologi digital untuk mendukung belajar anak di rumah. Metode penelitian ini adalah menggunakan metode kualitatif fenomenologis, data yang diperoleh melalui angket, populasi dari penelitian ini adalah orang tua yang memiliki anak yang sedang duduk dibangku sekolah dasar mulai dari kelas 1

sampai dengan kelas 3, sampel penelitian ini adalah orang tua yang memiliki anak yang sedang duduk dibangku sekolah dasar kelas 1-3 di Kota Batam khususnya di perumahan Taman Batu Aji Indah 1. Hasil penelitian ini adalah orang tua dapat meningkatkan pengetahuan anak dalam belajar menggunakan teknologi digital dan orang tua dapat melihat langsung perkembangan kemampuan anaknya dalam belajar.

Kata kunci: Peran orang tua, pemanfaatan teknologi digital, belajar anak di rumah

B. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah mengajarkan segala hal yang bermanfaat bagi kehidupan manusia. Pendidikan dapat berbasis pada kebudayaan masyarakat, nilai-nilai agama dan pendidikan dapat berjalan baik secara formal maupun non formal. Peran orang tua sangat dibutuhkan dalam pendidikan anak khususnya saat proses belajar di rumah, hal ini semakin umum terjadi ketika wabah covid-19 menyerang seluruh masyarakat di belahan dunia. Kondisi pandemic covid-19 saat ini mengharuskan seluruh jenjang pendidikan untuk mengalihkan pendidikan tatap muka menjadi daring dengan memanfaatkan teknologi digital, tidak terkecuali pendidikan sekolah dasar (Chusna & Utami, 2020). Dari sanalah proses belajar diharuskan menggunakan *technology digital* untuk mendapat pembelajaran dari guru secara daring dan untuk mengerjakan tugas sekolah yang di berikan lewat aplikasi-aplikasi tertentu. Dalam hal ini anak semakin terbiasa menggunakan *technology digital* untuk belajar dan kemajuan zaman yang mendorong proses belajar akan semakin mudah dilaksanakan dengan menggunakan *technology digital*.

Belajar adalah suatu proses yang kompleks dan terjadi pada diri sendiri setiap individu semasa hidupnya, proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi individu dengan lingkungan, sehingga proses belajar bisa dilakukan dan terjadi dimanapun dan kapanpun (Alpian, 2019). Mengingat pentingnya peran orang tua dalam

membimbing belajar anak di rumah, beberapa penelitian telah membuktikan bahwa orang tua memiliki andil yang sangat besar dalam kemampuan anak dalam lingkup pendidikan. Salah satunya penelitian yang dilakukan Valeza (2017) dimana penelitian ini menunjukkan peran orang tua dalam menentukan prestasi belajar siswa sangatlah besar. Pendidikan anaknya dapat menyebabkan anak kurang atau tidak berhasil dalam belajarnya. Sebaliknya, orang tua yang selalu memberi perhatian pada anaknya, terutama perhatian pada kegiatan belajar mereka di rumah, akan membuat anak lebih giat dan lebih bersemangat dalam belajar karena ia tahu bahwa bukan dirinya sendiri saja yang berkeinginan untuk maju, akan tetapi orang tuanya juga memiliki keinginan yang sama. Sehingga hasil belajar atau prestasi yang diraih oleh siswa menjadi lebih baik.

Teknologi digital menjadi satu aspek penting dalam faktor yang mempengaruhi perkembangan anak. Masuknya teknologi digital dalam kehidupan perkembangan anak menginvasi banyak tahapan perkembangan yang harusnya dicapai anak. Teknologi membuat hidup mereka menjadi mudah dan semua hal terasa menjadi lebih efisien. Teknologi hiburan seperti televisi, internet, video game, iPod, iPad, dan lainnya telah berkembang begitu pesat sehingga membuat suatu keluarga hampir tidak menyadari dampak signifikan dan perubahan gaya hidup pada keluarga mereka (Rowan, 2013). Banyak aspek perkembangan anak yang harus melakukan penyesuaian terhadap lingkungan yang sudah berbasis teknologi. Misalnya berkaitan dengan game yang dimainkan anak dan lingkungan disekitarnya. Dalam situasi seperti ini, peran orang tua cukup signifikan sebagai bintang pengatur apa yang diizinkan mempengaruhi perkembangan anak dan apa yang tidak.

Perkembangan teknologi digital saat ini membuat interaksi manusia dengan televisi semakin jarang dilakukan dibandingkan interaksi dengan handphone, alasannya karena handphone ringan, mudah dibawa kemana-mana, dan multifungsi. Handphone dapat di digunakan untuk menonton televisi, merekam audio, merekam

video dan foto, mencari informasi dan pengetahuan tambahan dengan aplikasi-aplikasi yang tersedia (Ulfa, 2015). Teknologi digital Hp Android juga memiliki berbagai macam aplikasi game, beberapa macam aplikasi game pada Hp Android tidak hanya sebagai hiburan saja, tetapi juga ada beberapa macam aplikasi yang bisa membantu proses belajar anak sebagai perantara media belajar (Warisyah, 2015), seperti beberapa aplikasi sebagai edukasi. Dengan demikian teknologi digital handphone dapat dimanfaatkan untuk membantu proses belajar anak di rumah dengan dibantu dan dibimbing oleh orang tua dalam pelaksanaannya.

Peran orang tua merupakan hal penting yang tidak akan pernah luput dari perkembangan belajar anak. Apalagi untuk anak-anak yang baru menduduki bangku sekolah dasar. Agar terhindar dari penyalahgunaan dalam memainkan teknologi digital yang digunakan, orang tua harus memberi arahan dan pengetahuan. Nur (2015:22-23) menyatakan bahwa "peran orang tua dalam pendidikan adalah sebagai pendidik, pendorong, fasilitator dan pembimbing". Berikut ini penjelasan dari peran orang tua:

1. Pendidik: pendidik pertama dan utama adalah orang tua dengan mengupayakan perkembangan seluruh potensi anak, baik potensi afektif, kognitif dan potensi psikomotor.
2. Pendorong (motivasi): daya penggerak atau pendorong untuk melakukan sesuatu. Orang tua berperan menumbuhkan motivasi anak.
3. Fasilitator: orang tua menyediakan berbagai fasilitas belajar seperti tempat belajar, meja, kursi, penerangan, buku, alat tulis, dan lain-lain.
4. Pembimbing: sebagai orang tua tidak hanya berkewajiban memberikan fasilitas, akan tetapi orang tua juga harus memberikan bimbingan secara berkelanjutan.

Di Indonesia, gadget telah digunakan oleh banyak orang bahkan digunakan oleh anak usia dini. Hasil penelitian menyatakan bahwa 42,1 % dari anak-anak prasekolah yang terkena gadget

relative tinggi terbukti penggunaan gadget pada anak prasekolah yang menonton video atau bermain game (Rowan, 2013). Selama beberapa tahun terakhir pula terjadi proliferasi penelitian yang mengeksplorasi hubungan potensial antara aspek perkembangan sosial /mental dan penggunaan teknologi pada anak, meskipun basis pengetahuan khusus tentang bagaimana anak-anak dibawah usia 8 tahun menggunakan teknologi adalah relatif jarang (Gottschalk, 2019). Sebagaimana yang kita ketahui bahwa penggunaan teknologi digital seperti gadget adalah perangkat yang memberikan manfaat. Namun, tidak dapat dipungkiri bahwa gadget seperti mata pisau yang memiliki 2 sisi, disatu sisi memberikan manfaat yang diperlukan dan disisi lain juga menciptakan banyak potensi bahaya. Jika tidak ditangani dengan bijaksana oleh orang tua akan merusak generasi berikutnya. Perkembangan gadget tidak dapat dihindari, namun sebagai orang tua harus mampu mendidik tanpa, merebut hak-hak anak agar dapat mengakses informasi digital sehingga gadget menjadi perangkat yang efektif (Novianti & Garzia, 2020).

C. METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif. Jenis penelitiannya mengarah pada kajian fenomenologis yang memiliki perhatian khusus terhadap fenomena yang diteliti, fokus terhadap kegiatan subjek penelitian, mengungkapkan permasalahan, memaparkan data, menganalisis data, serta mendapat data dengan cara observasi langsung. Waktu dan tempat penelitian dilakukan di Perumahan Taman Batu aji Indah 1 Kecamatan Sagulung Kota Batam pada tanggal 20 Agustus 2022, subjek penelitian adalah orang tua yang memiliki anak yang sedang duduk dibangku sekolah dasar kelas 1 sampai kelas 3. Prosedur penelitian adalah diawali dengan menentukan masalah yang akan dibahas yaitu perang orang tua dalam pemanfaatan teknologi digital untuk mendukung belajar anak di rumah. Data dikumpulkan melalui angket, instrument angket umumnya digunakan sebagai instrument berbasis survey atau riset untuk mengetahui respon mengenai keadaan nyata yang dialami responden. Dari data tersebut kemudian mendapatkan hasil

penelitian dengan merumuskan sebagai tanda tercapainya tujuan penelitian.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Orang tua berperan penting untuk menghadapi berbagai tantangan mengasuh dan mengontrol anak-anak termasuk salah satunya yaitu dalam hal teknologi untuk mendukung belajar anak di rumah. Pemanfaatan teknologi digital di era 4.0 seperti saat sekarang ini memudahkan siapa saja mengakses berbagai jenis informasi dengan cepat tanpa dibatasi waktu dan jarak. Peran orang tua juga sangat berpengaruh pada tingkat pengetahuan anak terhadap teknologi dan batas-batas tertentu dalam menggunakan teknologi untuk belajar pada saat berada di rumah.

Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat bagaimana peran orang tua dalam pemanfaatan teknologi digital untuk mendukung belajar anak di rumah. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat diketahui bahwa teknologi dapat membantu sebagai media pembelajaran yang efektif untuk anak, mengingat masa kini yang tanpa sadar bahwa manusia sudah bergantung pada teknologi dalam kehidupan sehari-hari termasuk salah satunya adalah belajar. Berikut pembahasan dan hasil penelitian yang akan dijelaskan secara jelas dan terstruktur.

1. Peran Orang Tua Dalam Mendukung Belajar Anak

Peran orang tua adalah pengganti guru pertama bagi anaknya, hal ini khususnya peran orang tua dalam mendukung belajar anak di rumah. Menurut (Sri Lestari, 2012) peran orang tua adalah cara yang digunakan oleh orang tua terkait dengan pandangan orang tua mengenai tugas yang mesti dijalankan dalam mengasuh anak. Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa peran orang tua adalah tanggung jawab orang tua dalam mengasuh, mendidik, dan mempersiapkan anak dalam kehidupan yang akan mendatang. Orang tua sangat berperan penting didalam lingkungan keluarga, orang tua sebagai fasilitator yang memberikan

fasilitas yang sesuai dengan kebutuhan anak khususnya dalam pembelajaran seperti memberikan hp android dan kuota, orang tua sebagai arahan, mengarahkan anak dalam menggunakan hp dengan baik dan benar agar tidak disalahgunakan, memberikan batasan waktu kepada anak dalam menggunakan hp, orang tua menjadi pendamping untuk anaknya, membantu menjelaskan materi dan tugas yang kurang dipahami anak dll.

Hadirnya teknologi digital dalam bentuk yang lebih mudah digenggam dan dibawa membuat anak-anak akrab dengan teknologi digital. Era digital memudahkan siapa saja mengakses informasi secara mudah, kapan saja, dan dimana saja. Hal ini berlaku bagi siapa saja, termasuk juga anak-anak. Anak-anak di era generasi digital menjadi sangat cepat beradaptasi terhadap perkembangan teknologi informasi. Karenanya orang tua menghadapi banyak tantangan dalam membesarkan dan mengasuh anak-anak di era seperti sekarang. Karakter tidak bisa diajarkan dengan pendekatan teori untuk anak-anak, tetapi harus diajarkan dengan perilaku dan contoh perbuatan. Bagaimana mungkin orang tua mengajarkan anak untuk tidak kecanduan gadget jika orang tua sendiri lebih sering memperhatikan gadgetnya dari pada menghabiskan *quality time* bersama keluarga. Bagaimanapun peran orang tua sangatlah penting.

Orang tua menganggap bahwa pembelajaran di rumah menggunakan teknologi digital dinilai tetap mampu meningkatkan kualitas pembelajaran anak, namun ada sebagian orang tua yang berpendapat bahwa pembelajaran di rumah menggunakan teknologi digital akan membuat anak lupa waktu dengan gadgetnya dan sulit diatur dalam penggunaannya. Walaupun banyak orang tua yang setuju tentang pembelajaran di rumah menggunakan media teknologi digital namun tidak sedikit juga orang tua yang merasa masih kesulitan dengan teknologi yang digunakan selama proses pembelajaran di rumah, dalam hal ini beberapa orang tua mengatakan bahwa anaknya mencari tahu sendiri tentang penggunaan teknologi digital, dimulai dengan menonton youtube

dan bermain game. Dalam mendukung belajar anak di rumah, orang tua memang harus berperan untuk memotivasi dan juga meluangkan waktunya demi dapat membantu proses pembelajaran selama di rumah. Walaupun tidak sedikit juga yang merasa hal ini juga menjadi tambahan aktivitas orang tua selain mengerjakan pekerjaan rumah tangga, apalagi bagi kedua orang tua yang bekerja. Berdasarkan hal tersebut sejalan dengan pendapat Kholil (2020) bahwa mendampingi anak belajar dari rumah, sambil mengerjakan pekerjaan yang harus diselesaikan dari kantor atau dari rumah memang menjadi tantangan tersendiri, yang perlu diingat adalah orang tua di rumah bukan untuk menggantikan semua peran guru di sekolah.

Pola asuh orang tua kepada anaknya (*parenting*) menjadi solusi dari semua persoalan ini. keluarga merupakan sekolah pertama sang anak sebelum ia berinteraksi dengan lingkungan sosial dirumahnya. Dalam keluarga, sang anak dibentuk agar memiliki kekebalan terhadap pengaruh negatif. Bukan membentuk sang anak agar bebas dari pengaruh negatif, karena itu terasa begitu naif, karena orang tua pun menggunakan gadget dalam kehidupan sehari-hari. Sangat tidak mungkin di era digital, sang anak seratus persen dapat bebas dari dampak buruk perkembangan teknologi. Jadi, yang sangat realistis adalah mempersiapkan anak agar mampu menolak dan menjauhi pengaruh negatif yang menghampirinya.

Dapat dilihat dari perkembangan di era digital, hampir semua anak telah mengerti penggunaan gadget, orang tua seakan memberikan peluang untuk menjerumuskan anak dengan memfasilitasi gadget beserta kemudahan akses. Orang tua harus bertanggung jawab. Bila anak tidak diawasi dan didampingi, kemudian melakukan hal yang tidak diinginkan, misalnya mengakses situs-situs porno, yang akan merusak otak anak. Orang tua harus sigap kepada anak jika anak mengakses konten-konten digital yang menyimpang. Sejalan dengan pendapat Kiftiyah *et al.* (2017) bahwa orang tua berperan dalam pendampingan penggunaan gawai dengan menstimulasi kompetensi kognitif melalui video youtube.

Keterlibatan orang tua tidak hanya piawai dan paham mengenai bermacam istilah perangkat digital, tetapi orang tua harus mampu menempatkan media digital tersebut dengan penuh pengawasan dan tanggung jawab. Hal ini sejalan dengan pendapat (Nurlina, 2019) bahwa beberapa upaya pengawasan penggunaan gadget terhadap anak, antara lain kebersamaan anak ketika menggunakan gadget, mengawasi setiap konten yang diakses, membatasi waktu penggunaan gadget, dan meeting gadget sesuai dengan usianya.

Dalam prosesnya terdapat faktor kendala dalam berjalannya pembelajaran selama di rumah, seperti orang tua sibuk bekerja sehingga tidak bisa mendampingi anaknya dalam melaksanakan pembelajaran, orang tua yang kurang akan ilmu pengetahuan khususnya dalam menggunakan teknologi digital sehingga tidak bisa mengajari dan membantu anaknya dalam mengerjakan tugas, orang tua yang kurang memberikan suasana rumah yang nyaman sehingga anak kurang fokus dalam melaksanakan pembelajaran dll. Faktor pendukung lainnya ialah, dengan menggunakan teknologi digital pembelajaran akan terasa menjadi lebih menarik dan anak tidak mudah bosan, orang tua menjadi lebih mudah mengajari anaknya dengan kecanggihan yang dimiliki teknologi digital karena banyak game edukasi yang dapat membantu proses pembelajaran.

Berpijak dari temuan penelitian terdahulu oleh Aisyatinnaba & Sutoyo (2016) di SMP Negeri 3 Lorasi Kabupaten Brebes menunjukkan fenomena bahwa orang tua sibuk dengan pekerjaannya sehingga mereka kurang memperhatikan perannya untuk mendidik anak. Lebih lanjut, mereka menjelaskan bahwa orang tua kurang memahami perannya dan menganggap bahwa guru di sekolahnya memegang penuh tugas pendidikan anaknya. Luciana (2015) mengemukakan beberapa orang tua menganggap kewajiban orang tua untuk mendidik anak lepas setelah mereka menyerahkan anak ke sekolah. Menurut Luciana, anggapan seperti itu merupakan hal yang kurang tepat karena orang tua seharusnya mengetahui fungsi dan tugas tutor di sekolah.

2. Teknologi Digital

Teknologi digital adalah sebuah teknologi informasi yang digunakan untuk berkomunikasi secara jarak jauh, perkembangan teknologi ini membawa perubahan pada kualitas dan kapasitas data yang dibuat dan dikirim seperti gambar menjadi semakin jelas karena kualitas yang sudah lebih baik, pengiriman yang sangat cepat dan alat komunikasi yang sangat efektif (M. Danuri, 2019). Pemanfaatan teknologi digital disini sebagai sarana atau alat yang digunakan untuk membantu melaksanakan pembelajaran di rumah. Teknologi digital yang biasa digunakan oleh masyarakat di Perumahan Taman Batu aji Indah 1 ialah handphone sebagai media untuk belajar. Selain lebih mudah untuk digunakan, hp juga dianggap lebih efisien untuk anak sekolah dasar dalam menggunakannya karena lebih ringan dan tidak ribet. Dalam menggunakan hp untuk membantu melaksanakan pembelajaran di rumah diperlukan kuota atau wifi untuk mengakses internet, dan aplikasi yang digunakan sebagai perantara pembelajaran yaitu game edukasi juga aplikasi pendukung lainnya seperti belajar dari video youtube dll. Dalam menggunakan hp perlu adanya peran orang tua untuk mengarahkan penggunaan hp yang baik dan benar, seperti memberi fitur tayangan yang sesuai, membatasi waktu menggunakan hp, memantau anak selama belajar menggunakan hp.

Berkembangnya teknologi yang semakin canggih tentu diikuti dengan beberapa dampak bagi dunia pendidikan. Ada banyak pendapat yang berkaitan dengan pemanfaatan teknologi dalam pendidikan. Nicholas Gane (dalam Selwyn, 2011) berpendapat bahwa teknologi internet terkait secara langsung dalam mengubah pola kehidupan sehari-hari, termasuk cara bekerja, akses dan pertukaran informasi, berbelanja, bertemu orang-orang, dan memelihara dan mengatur hubungan sosial yang ada. Teknologi internet secara tidak langsung dapat memudahkan seseorang berkomunikasi tanpa dibatasi ruang dan waktu, dalam pembelajaran anak sekolah dasar, hal ini dapat membuat anak lebih fleksibel dan leluasa memilih topik belajar secara bebas melalui video youtube dari Negara lain atau mengikuti les kursus secara online atau daring.

Pemanfaatan teknologi digital untuk mendukung belajar anak sekolah dasar biasanya digunakan untuk mengenal huruf, mengenal angka, dan belajar berhitung. Sebelum anak dapat membaca, menulis, atau menghitung, tentu anak harus dikenalkan dengan huruf dan angka. Dari hasil penelitian ini, orang tua mengajarkan anak tentang konsep huruf dan angka terlebih dahulu hingga anak dapat berpikir kritis dan mandiri. Setelah anak menguasai huruf dan angka, orang tua menggunakan gadget untuk membaca dan berhitung. Kemudian orang tua mengenalkan beberapa aplikasi untuk anak sebagai sarana untuk belajar menggambar maupun mewarnai. Aplikasi yang digunakan sebagai sarana menggambar seperti *art kids*, *learn and draw*, *let's draw with kids*, dan *drawing for kids and toddlers*. Sementara untuk mewarnai orang tua mengenalkan beberapa aplikasi kepada anak seperti, *colour kids-disney colouring*, *kids painting colouring books*, *kids doodle colour and draw*, *toddler colouring book free*, dll.

Dalam penelitian yang telah dilakukan kepada warga Perumahan Taman Batu Aji Indah 1 yang memiliki anak yang sedang duduk dibangku sekolah dasar kelas 1- 3 sebanyak 54 rumah dan masing-masing rumah hanya dihitung 1 orang anak yang sedang duduk dibangku sekolah dasar kelas 1, 2 ataupun 3. Dalam hasil penelitian kebanyakan orang tua menggunakan teknologi digital dalam mendukung belajar anak yaitu dengan menggunakan *handphone*, ada orang tua yang sengaja mengkhususkan satu *handphone* untuk belajar anaknya, dan tidak sedikit pula anak belajar menggunakan *handphone* milik orang tuanya. Tentu saja dalam hal ini pembatasan waktu untuk anak dalam menggunakan *handphone* sangat diperhatikan oleh orang tua. Dalam hasil pengumpulan angket yang sudah di isi oleh beberapa orang tua, dapat dinyatakan bahwa 80% orang tua menerapkan gerakan 1921, yaitu melakukan kegiatan belajar dari pukul 19.00 sampai dengan 21.00, dimana 1 jam dihabiskan untuk belajar melalui buku pelajaran dan 1 jam lagi dihabiskan untuk belajar menggunakan gadget. Kemudian untuk 20% lainnya menggunakan sistem belajar di rumah sesuai mood anak dan kebutuhan sekolah saja.

3. Motif orang tua memberikan Teknologi Pada Anak

Berbeda orang tua tentu berbeda pula pola pengasuhan anak dan berbeda juga alasan penerapan gaya pengasuhan nya. Penggunaan teknologi digital yang sama, akan memiliki perbedaan makna dan hasil bagi masing-masing anak. Berbeda motivasi bermain game online, menonton televisi, memainkan gadget, maka akan berbeda pula kepuasan yang didapatkan dari teknologi digital tersebut. Itu merupakan pemahaman sederhana dari *uses and gratification*. Poin utama teori yang dikembangkan Elihu Katz, Jay G. Blumler dan Michael Gurevitch yakni untuk menjelaskan bagaimana orang menggunakan teknologi untuk memuaskan kebutuhan mereka, memahami motif tindakan berteknologi digital, mengidentifikasi fungsi serta konsekuensi yang menyertai dari kebutuhan, motif dan tindakan tersebut (Guosong, 2009). Ketika industri teknologi informasi menyediakan beragam platform dan konten media dan untuk mengetahui apakah penggunaan media berbahaya atau justru bermanfaat, maka *uses and gratification* bisa dipergunakan untuk menjajaki motif, manfaat, dan kebutuhan anak terhadap penggunaan teknologi tersebut.

Teori *uses and gratification* digunakan untuk menjelaskan mengapa masyarakat secara aktif mencari konten televisi tertentu. Setidaknya bisa dilihat tiga aspek penggunaan teori *uses and gratification*: 1) menjelaskan bagaimana individu menggunakan teknologi untuk memuaskan kebutuhannya; 2) mengungkap motif yang mendasari individu menggunakan teknologi digital; 3) mengidentifikasi konsekuensi positif dan negatif dari penggunaan teknologi digital pada anak. Keputusan untuk menggunakan teknologi digital termotivasi oleh tujuan dan kebutuhan dimana penggunaannya berdasarkan keinginan pribadi. Berbeda individu cenderung menampilkan jenis penggunaan yang berbeda, dalam situasi komunikasi yang berbeda dan pada waktu yang berbeda dimana proses komunikasi terjadi (Levy, 1984).

Seperti halnya menonton televisi, penggunaan teknologi tersebut menggambarkan keterlibatan aktif anak menonton siaran

program televisi. Anak-anak tertarik secara emosional, mereka memperbincangkan tontonan dalam percakapan dengan teman, merasa terhubung dengan segala yang terjadi diberbagai dunia merupakan bagian dari bentuk khalayak aktif (Alia & Irwansyah, 2018). *Uses and Gratifications*, teori penggunaan dan pemenuhan kebutuhan ini berfokus terhadap audiens member dimana teori ini mencoba menjelaskan bagaimana audiens memilih media yang mereka inginkan. Dimana mereka merupakan audience atau khalayak yang secara aktif memilih dan memiliki kebutuhan dan keinginan yang berbeda-beda dalam mengkonsumsi media. Pada penelitian menunjukkan bahwa anak sangat mempunyai peluang terpapar penggunaan *gadget*, baik karena merasa terhibur akan konten dalam teknologi tersebut maupun karena orang tua yang merasa lumrah dan wajar memberikan akses *gadget* pada anaknya di era digital ini. Hal ini sesuai dengan teori *uses and gratification*, yang memusatkan perhatian pada penggunaan (*uses*) teknologi untuk mendapatkan kepuasan (*gratification*) atas kebutuhan seseorang.

Motif orang tua memberikan teknologi pada anak salah satunya yaitu dengan alasan untuk belajar. Orang tua menganggap anak dapat belajar dari mana saja, contohnya anak bisa belajar mengenal huruf dan angka dari menonton channel lagu anak-anak lewat youtube, dll. Hal ini merupakan awal dimana orang tua percaya bahwa dengan menggunakan teknologi digital anak bisa secara mandiri mengetahui tentang hal-hal yang bermanfaat yang dianggap sebagai sumber ilmu. Selanjutnya, orang tua memanfaatkan teknologi digital dari aplikasi-aplikasi lain seperti game edukasi untuk anak agar anak tidak merasa bosan karena belajar dengan konsep yang terlalu monoton. Dalam penjelasan salah satu orang tua, ketika anak belajar di rumah tidak selalu memberikan anak *gadget* setiap hari, penggunaan *gadget* hanya digunakan jika dibutuhkan saja, misalnya pada materi yang sudah dikuasai lewat buku lalu kemudian orang tua mencari materi lain lewat *youtube* atau google. Cara ini digunakan orang tua untuk mengasah kemampuan anaknya agar lebih mahir dalam pembelajaran yang diajarkan.

4. Dampak Positif Teknologi Digital bagi Anak

Akibat kemajuan teknologi, banyak permainan-permainan kreatif dan menantang yang banyak disukai oleh anak-anak. Hal ini secara tidak langsung sangat menguntungkan untuk anak-anak karena sangat memberi pengaruh terhadap tingkat kreativitas anak. Beberapa hal yang menjadi dampak positif perkembangan teknologi informasi (Susanto), antara lain: 1) dapat menambah wawasan anak; 2) anak dapat menggunakan sebuah teknologi perangkat lunak pendidikan seperti program-program untuk pengetahuan dasar membaca, berhitung, sejarah, geografi, dan sebagainya. Dengan perkembangan teknologi kini perangkat pendidikan dapat dibuat dengan unsure hiburan (entertainment) yang berhubungan dengan materi pendidikan, sehingga anak secara tidak langsung mau untuk belajar (video lagu anak-anak); 3) menjadi solusi bagi orang tua yang menghadapi seorang anak yang bosan belajar; 4) membangun kreatifitas anak.

Terkait dengan adanya peran orang tua pada pendampingan anak dalam pemanfaatan teknologi digital untuk mendukung belajar anak di rumah tentu saja akan berpengaruh pada keaktifan anak. Keaktifan adalah usaha yang dilakukan oleh siswa dalam proses belajar, dimana anak ikut berperan aktif dalam proses tersebut sehingga anak tidak hanya menjadi penerima yang pasif. Adanya peran orang tua yang baik juga akan berdampak positif pada perkembangan belajar anak selama menggunakan teknologi digital dimana pada setiap prosesnya orang tua berperan sebagai pembimbing, pengawas, dan pengarah dalam proses belajar anak di rumah. Peran teknologi digital juga membantu agar memudahkan proses belajar mengajar sehingga orang tua tidak kebingungan dan memiliki bahan, jadi peran orang tua dan teknologi digital harus saling bekerja sama sehingga menjadi suatu hal yang positif dan menghasilkan proses belajar anak di rumah menjadi lebih menyenangkan.

Seorang anak dapat yang dapat memanfaatkan teknologi dengan baik untuk menambah pengetahuan maupun keterampilan

nya, maka ia akan mendapat prestasi yang bagus dan memuaskan. Sebaliknya, jika anak tidak tahu bagaimana cara memanfaatkan teknologi untuk menambah pengetahuan dan keterampilannya, maka ia tidak akan mendapat prestasi yang bagus bahkan teknologi dapat berpengaruh negatif terhadap anak tersebut, itulah mengapa peran orang tua sangat dibutuhkan dalam hal ini untuk membimbing anak yang belum pandai memanfaatkan teknologi untuk belajar atau meningkatkan potensi dalam aspek kehidupan khususnya pendidikan.

5. Dampak Negatif Teknologi Digital bagi Anak

Kehadiran teknologi digital memang banyak memberikan manfaat bagi manusia. Pekerjaan bisa dilakukan dengan mudah karenanya dan informasi menjadi jauh lebih cepat diakses dengan internet. Akan tetapi dibalik itu semua, ada sejuta ancaman yang mengintai, khususnya pada anak-anak. Mereka sampai rela menghabiskan sebagian besar waktunya bersama gadget dibandingkan dengan bermain dilingkungannya. Sungguh kenyataan yang memilukan, gadget telah menjadi kehidupan baru mereka. Maka dalam hal ini pentingnya peran orang tua menjadi salah satu solusi untuk menghindari beberapa efek samping atau dampak negative teknologi digital bagi anak. Berikut dampak negatif dan efek samping dari pemakaian teknologi digital (Rachman, 2016), antara lain: 1) membatasi aktivitas fisik yang dibutuhkan untuk tumbuh kembang anak; 2) perkembangan otak tidak maksimal karena stimulasi perkembangan tidak seimbang; 3) masalah kesehatan mata (seharusnya *screen time* dibatasi maksimal 2 jam per hari); 4) tidak ada *privacy*, memungkinkan pengambilan data pribadi, predator anak, *cyber bullying*, dan lainnya; 5) masalah pornografi, kekerasan, atau penanaman nilai negatif.

Selwyn (2011) mengatakan bahwa teknologi telah melakukan lebih dari sekedar 'menambah' pengaturan sosial yang ada; teknologi telah secara radikal mengubah 3 bidang utama kehidupan sosial, lingkup produksi, konsumsi dan komunikasi. Dalam dunia pendidikan, salah satu keterampilan yang dipelajari adalah keterampilan

berbicara dan berkomunikasi. Jika pembelajaran dilakukan dengan melalui internet atau media interaktif, maka keterampilan peserta didik dalam berkomunikasi akan berkurang, sebab mereka hanya berinteraksi dengan mesin. Hal ini dapat berpengaruh dan menjadi dampak negatif bagi anak, maka kembali lagi kepada peran orang tua untuk menyeimbangkan fungsi teknologi agar tidak menjadi berat sebelah dan menghasilkan dampak yang buruk.

Dampak negatif yang ditemui pada keluarga yang anaknya sudah kecanduan gadget yaitu anak menjadi sulit diatur dan setiap waktu selalu meminta untuk bermain gadget, jika permintaannya tidak dituruti anak tersebut akan melakukan hal yang tidak diinginkan seperti menangis secara berlebihan atau mengamuk. Hal inilah yang harus diperhatikan oleh orang tua, sebagai solusinya sebelum diberikan waktu untuk bermain gadget, anak harus mengetahui durasi waktu bermainnya sehingga ketika waktunya sudah habis anak akan mencoba berhenti dan orang tua harus mengarahkan anak untuk melakukan kegiatan lain agar anak tidak hanya berfikir untuk bermain gadget saja.

E. KESIMPULAN

Kemajuan teknologi yang begitu pesat telah memberikan kemudahan bagi masyarakat dalam menjalankan aktivitas kesehariannya terutama dalam hal pendidikan. Tentunya kemajuan teknologi tersebut harus disikapi secara bijak dan tepat agar memberikan manfaat bagi keluarga terutama dalam mendidik anak. Kemajuan teknologi modern yang begitu pesat telah memasyarakatkan produk-produk teknologi digital baru seperti *smartphone*, komputer, sebagai jaringan sosial dunia maya yang semuanya terkoneksi oleh internet, menawarkan aneka jenis hiburan, bagi tiap orang tua, kaum milenial, dan juga anak-anak. Namun tentunya alat itu tidak bertanggung jawab atas apa yang diakibatkan oleh penggunaannya.

Peran orang tua dalam pemanfaatan teknologi digital sangat diperlukan dalam mendukung belajar anak di rumah. Peran orang tua juga sangat penting untuk memberikan edukasi kepada anak-

anak yang masih belum bisa memahami tentang penggunaan teknologi digital khususnya untuk anak kelas 1-3 sekolah dasar yang rata-rata anak-anak tersebut masih berumur 6-8 tahun. Dalam hal ini tentu peran utama orang tua yaitu mengawasi selama proses belajar dilaksanakan agar anak tidak menyalahgunakan penggunaan teknologi digital. Pembelajaran di rumah dengan memanfaatkan teknologi digital dinilai mampu membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan efektif. Ditambah di era digital yang mendukung proses perkembangan belajar anak dan juga kegiatan sehari-hari lainnya sudah menggunakan teknologi digital. Dalam pelaksanaannya, sebagian orang tua ada yang mengalami kemudahan dan juga ada yang mengalami kesulitan dalam mendukung belajar anak menggunakan teknologi digital, hal tersebut disebutkan dalam beberapa faktor yang terjadi pada orang tua. Namun kegiatan pembelajaran di rumah menggunakan teknologi digital juga membawa banyak dampak baik khususnya terjadi pada hubungan antara anak dan orang tua, hal ini dianggap dapat meningkatkan kedekatan antara anak dan orang tua, proses komunikasi antara anak dan orang tua juga berpengaruh, dan tentu saja orang tua dapat melihat langsung perkembangan kemampuan anaknya.

Membesarkan anak di era informasi ini memiliki tantangan tersendiri bagi orang tua. Kalau orang tua tidak pandai-pandai dalam mengantisipasinya, anak-anak bukan menjadi ahli atau pengguna teknologi informasi tapi jadi korbannya. Bermain gadget tidak selalu membawa dampak negative, asal menggunakannya dengan tepat dan sesuai usia anak, gadget bisa bermanfaat. Di antaranya sebagai media belajar interaktif, sara mengasah kreativitas, dan member dukungan untuk anak yang memiliki kebutuhan pembelajaran berbeda, contohnya anak yang hanya bisa aktif ketika belajar dengan suara music atau anak yang aktif dengan belajar dari gambar animasi. Dalam hal ini tentu saja peran gadget akan sangat berguna dan sangat membantu.

Teknologi digital memang sangat mempermudah hidup manusia dalam berbagai aspek, dan dalam hal ini orang tua memaksimalkan pemanfaatan teknologi digital untuk mendukung belajar anak di rumah. Namun, perlu diingat bahwa teknologi digital tidak harus menjadi satu-satunya media pembelajaran anak, peran buku dan media lainnya juga tidak boleh terlupakan, anak-anak juga harus beradaptasi dengan sumber belajar lain agar anak dapat mendapatkan ilmu tidak hanya dari satu sumber saja. Kemudian peran orang tua di rumah memang sangat dibutuhkan untuk perkembangan belajar anak, agar anak tidak hanya mendapatkan ilmu dari sekolah atau instansi formal lainnya saja.

F. DAFTAR RUJUKAN

- Chusna, P. A., & Utami, A. D. M. (2020). Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Peran Orang Tua Dan Guru Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Daring Anak Usia Sekolah Dasar. *PREMIERE: Journal of Islamic Elementary Education*, 2(1), 11-30.
- Alpian, Y. (PGSD F. K. dan I. P. U. B. P. K. (2019). Pentingnya Pendidikan Bagi Manusia. 1(1), 66-72.
- Valeza, Alsi R. (2017). Peran Orang Tua dalam Meningkatkan Prestasi Anak di Perum Tanjung Raya Permai Kelurahan Pematang Wangi Kecamatan Tanjung Senang Bandar Lampung. Skripsi: UIN Raden Intan Lampung.
- Rowan, C. (2013). The impact of technology on child sensory and motor development. Retrieved March 10, 2017, from <http://www.sensomotorische-integratie.nl/CrisRowan.pdf>
- Ulfa, S. (2015). Pemanfaatan Teknologi Bergerak Sebagai Media Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini, *Jurnal Bimbingan Konseling*.
- Warisyah, Y. (2015). Pentingnya "pendampingan dialogis" orang tua dalam penggunaan gadget pada anak usia dini. Seminar Nasional Pendidikan 2015, 130-138.
- Alia, T., & Irwansyah. (2018). Pendampingan Orang Tua pada Anak Usia Dini dalam Penggunaan Teknologi Digital. *A Journal of Language, Literature, Culture and Education*, 14(1), 65–78.
- Novianti, R., & Garzia, M. (2020). Penggunaan Gadget pada Anak; Tantangan Baru Orang Tua Milenial. *Jurnal Obsesi: Jurnal*

- Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 1000. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.490>
- Lestari, Sri.(2012). Psikologi Keluarga. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Kiftiyah, I. N., Sagita, S., & Ashar, A. B. (2017). Peran Media Youtube Sebagai Sarana Optimalisasi Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini. Prosiding SEMNAS Penguatan Individu Di Era Revolusi Informasi, 1998, 199-208.
- Nurlina. (2019). Peran Orang Tua dalam Pembentukan Kepribadian Anak di Era Digital. *An Nisa ' Jurnal Studi Gender Dan Anak*, 12(1), 549-559. <https://doi.org/10.30863/annisa.v12i1.453>
- Aisyatinnaba, N., & Sutoyo, A. (2016). Peran Orang Tua Dalam Memotivasi Belajar Siswa. *Indonesian Journal of Guidance and Counseling*, 5(3), 52-57. <https://doi.org/10.15294/ijgc.v5i4.13520>
- Luciana, C. V. (2015). Hubungan Peranan Orang Tua terhadap Minat Belajar Anak Usia Dini. *Bunga Rampai Usia Emas*, 1(1), 37-44
- Rachman, D. M. P. (2016). Tantangan mendidik anak di era digital. Retrieved March 10, 2017, from Mungilmu: <http://www.mungilmu.com/single-post/2016/10/22/Tantangan-Mendidik-Anak-di-Era-Digital>
- Selwyn, Neil. 2011. *Education and Technology Key Issues and Debates*. India: Replika Press Pvt Ltd.
- Guosong, S. (2009). Understanding the appeal of user-generated media: A uses and gratification perspective. *Internet Research*, 19(1), 7-25. DOI: <https://doi.org/10.1108/10662240910927795>
- Levy, M. R., & Windahl, S. (1984). Audience activity and gratifications: A conceptual clarification and exploration. *Communication Research*, 11, 51-78. DOI: <https://doi.org/10.1177/009365084011001003>

PENGARUH PROJECT BASED LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DI SMA

¹ Ulvi Aulia ² Supratman Zakir

^{1,2} Universitas Islam Negeri (UIN) Bukittinggi,
West Sumatera, Indonesia

¹auliaulvi789@gmail.com ²supratman@iainbukittinggi.ac.id

A. ABSTRAK

Model pembelajaran pemahaman berbasis proyek adalah model pembelajaran yang mengharapkan siswa memiliki pilihan untuk melakukan suatu usaha yang berkaitan dengan materi dan tujuan yang pasti dari mata pelajaran tersebut.[1] Model pembelajaran memahami pembelajaran berbasis ventura dapat dimanfaatkan sebagai model pembelajaran untuk menumbuhkan kemampuan siswa dalam menyusun, menyampaikan, mengatasi masalah dan menetapkan pilihan-pilihan ideal dari persoalan-persoalan utama yang mendesak. penting karena dalam pengalaman pendidikan memahami apa yang diwujudkan serta membuat siswa mengetahui manfaat mempelajari bagaimana iklim umum.[2] Ketiadaan gerakan siswa dalam mengikuti pembelajaran pada model biasa ternyata menjadi permasalahan dalam hasil belajar siswa. Model pembelajaran yang tepat untuk digunakan adalah model pembelajaran berbasis usaha, karena dengan menerapkan model pembelajaran ini siswa menjadi bersemangat untuk mengikuti pembelajaran dan menjadi dinamis dalam pengalaman yang berkembang.[3] Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran project based learning terhadap hasil belajar siswa. Bentuk penelitian semacam ini adalah penelitian eksperimen. Populasi penelitian adalah 68 siswa. Instrumen tes yang digunakan adalah soal tes. Metode pengujian informasi menggunakan uji statistik independent sample t-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang sangat besar penerapan model pembelajaran *project based learning*

terhadap hasil belajar siswa dengan $F_{hitung} = 3,061 < F_{tabel} = 3,005$.

Kata kunci: hasil belajar, project based learning.

B. PENDAHULUAN

Indonesia adalah negara non-industri dan jelas terus bekerja pada sifat persekolahan sesuai dengan perkembangannya. Ki Hajar Dewantara mengatakan bahwa persekolahan adalah arah dalam adanya perkembangan anak-anak, mengingat maknanya, pembinaan adalah mengarahkan setiap kekuatan normal yang ada pada anak, agar mereka sebagai manusia dan sebagai warga negara dapat mencapai kesejahteraan yang setinggi-tingginya. dan kegembiraan.[4] Pendidikan menurut UU SISDIKNAS No. 20 Tahun 2003 adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak muli, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.[5]

Berdasarkan UU tersebut, maka tujuan dari pendidikan di Indonesia yaitu untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran aktif agar siswa dapat mengembangkan potensi yang dimiliki.[6] Tujuan ini dicapai oleh pemasok sekolah mengenai rencana pendidikan.

Rencana pendidikan sebagai semacam perspektif harus setara sehingga tidak ada perbedaan dalam kepuasan, materi, dan pencapaian tujuan dimulai dengan satu lokal kemudian ke yang berikutnya, sehingga menerapkan kurikulum publik sangat penting. Saat ini, Indonesia memanfaatkan program Pendidikan Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan memanfaatkan rencana pendidikan 2013. Ujian ini akan dipimpin di Sekolah Menengah Atas (SMA) dengan memanfaatkan rencana pendidikan 2013.

Rencana pendidikan 2013 biasa disebut dengan rencana pendidikan perseorangan, karena program pendidikan ini

menitikberatkan pada pemahaman dan kapasitas siswa yang adil dan merata.[7] Dimana siswa diharapkan mampu memahami atau menguasai materi, dinamis dalam belajar, serta memiliki kebiasaan dan disiplin yang tinggi.

Memperhatikan hasil observasi dan wawancara guru kelas X pada tanggal 20 Agustus 2022 di SMA N 1 Batahan, maka penulis mendapatkan informasi bahwa hasil belajar semester gasal kelas XI tahun ajaran 2021/2022 masih agak rendah. Secara umum akan terlihat dari tabel berikut ini.

Tabel 1. Hasil ulangan biologi semester ganjil kelas X1 dan X2 SMA N 1 Batahan Tahun Pelajaran 2022/2023

Nilai	KKM	X1	%	X2	%
>70	Tuntas	16	47%	11	32%
<70	Tidak Tuntas	18	53%	23	68%
Jumlah		34	100%	34	100%

Berdasarkan tabel di atas, sangat terlihat bahwa hasil belajar siswa kelas X SMA N 1 Batahan masih rendah. Hal ini terjadi mengingat karena beberapa unsur, salah satu variabel yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas X SMA N 1 Batahan diantaranya adalah penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat, khususnya dalam penyampaian. Materi atau pembelajaran yang belum selesai secara membosankan atau biasa-biasa saja yang pada umumnya akan membidik para pendidik dibandingkan siswa hal ini terjadi karena tidak adanya kantor dan yayasan yang membantu perkembangan pengalaman, akibatnya hal ini membuat siswa menjadi kurang dinamis dalam pengalaman yang berkembang. Menjadi seorang pendidik tentunya perlu memilih model dalam menyampaikan materi, hal ini dilakukan agar siswa tidak merasa lelah dengan materi yang disampaikan sehingga siswa lebih giat dalam mengikuti pembelajaran.

Melihat permasalahan di atas, dapat diterima bahwa sangat mungkin untuk dikalahkan dengan menerapkan model

pembelajaran yang memungkinkan siswa menjadi dinamis dalam mengakui sehingga siswa dapat memahami materi yang diberikan oleh guru, sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Thomas (dalam Kamdi 2010:99) berpendapat bahwa model pembelajaran yang disukai yang dapat memberikan pengaturan dalam jadwal siswa sehari-hari adalah model pembelajaran berbasis bisnis atau disebut pembelajaran berbasis proyek. Usaha sebagai latihan dilakukan oleh siswa sesuai kesan mereka tentang masalah sebenarnya dalam status mereka saat ini, kemudian bantu mereka.

Model pembelajaran berbasis proyek atau task based learning biasanya dilakukan dalam pembelajaran IPA, dan dalam penelitian ini diterapkan pada mata pelajaran Biologi. Motivasi untuk memberdayakan model pembelajaran berbasis kerja adalah untuk juga menumbuhkan kemampuan siswa untuk berpikir dalam hasil keputusan, karena dengan pembelajaran proyek siswa mengambil bagian langsung dalam membuat tugas sehingga mereka dapat melihat pembelajaran lebih cepat.[8] Pembelajaran berbasis proyek tidak hanya digunakan untuk lebih mengembangkan kemampuan penalaran siswa, tetapi pada saat yang sama berguna untuk melatih kemampuan siswa untuk mengatasi suatu masalah, mendorong tingkat kreativitas siswa dan meningkatkan inspirasi belajar siswa..[9]

Model pembelajaran berbasis proyek adalah suatu bentuk cara belajar yang memberikan kebebasan berfikir pada peserta didik yang berkaitan dengan isi atau bahan pengajaran dan tujuan yang direncanakan (Daryanto, dalam "Panduan Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif").[10] Model pembelajaran berbasis proyek merujuk pada keterlibatan siswa dalam menyelesaikan sebuah proyek dalam konteks kehidupan nyata, dimana siswa mengembangkan pengetahuan dan skill yang berhubungan dengan proyek tersebut (Cavanaugh dalam Chu *et al.*, 2017). Pembelajaran berbasis proyek disajikan sebagai alternatif yang efektif dalam menjawab tantangan, yang merupakan metode kunci dalam mengembangkan keterampilan dasar, kritis dan penelitian. Menurut Sani (2015: 172) pembelajaran berbasis proyek didasarkan pada teori konstruktivisme

dan merupakan pembelajaran siswa aktif, proses pembelajaran melalui pembelajaran berbasis proyek memungkinkan guru untuk belajar dari siswa dan belajar bersama siswa. Pembelajaran melalui pembelajaran berbasis proyek berguna bagi metode pembelajaran siswa untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam merencanakan, memecahkan masalah, berkomunikasi, dan mengambil keputusan.[11]

Pendekatan pembelajaran berbasis proyek dapat dilihat sebagai pendekatan untuk mengelola pengembangan lingkungan belajar yang memungkinkan siswa untuk secara mandiri membangun data dan kemampuan. Karena ada potensi pintu terbuka bagi siswa untuk menumbuhkan pemikiran, memperhatikan pemikiran orang lain, dan menyampaikan pemikiran mereka kepada orang lain adalah jenis pengalaman penguatan individu. Cara paling umum untuk memperdagangkan sentimen dengan rekan-rekan membantu metode yang terlibat dengan menambahkan pengembangan informasi.[12]

Project based learning didukung oleh teori belajar konstruktivisme. Konstruktivisme menyatakan bahwa pengetahuan diciptakan sendiri oleh individu, dan pengalaman merupakan kunci yang paling penting dalam pembelajaran yang bermakna.[13] N-gain dan effect size. Hasil analisis data penelitian memperoleh nilai $Z_{hitung} = 3,178 > \text{nilai } Z_{tabel} (\alpha = 0,025)$

Kemajuan belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar mahasiswa, ada yang berasal dari dalam mahasiswa dan ada yang berasal dari luar mahasiswa. Pada dasarnya banyak unsur yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Menurut Rusmono (2017) hasil belajar adalah perubahan cara berperilaku individu yang meliputi ruang mental, penuh perasaan, psikomotorik. [14] Penyesuaian perilaku diperoleh setelah siswa menjumlahkan program belajarnya melalui asosiasi dengan aset belajar dan kondisi belajar yang berbeda.

Hasil belajar merupakan bagian penting dari pembelajaran, karena hasil belajar merupakan sesuatu yang diperoleh siswa setelah

melakukan pengalaman pendidikan, siswa mengikuti penilaian yang diberikan oleh pendidik dari berbagai macam gerakan yang terorganisir secara efisien.[15] Pendidik dalam pengajaran dan pengalaman pendidikan menyampaikan materi kepada siswa, namun pendidik juga diharapkan dapat membantu siswa dalam menguasai pembelajaran melalui penilaian yang diberikan oleh seorang pendidik.

Hasil belajar secara keseluruhan adalah perubahan informasi, mentalitas, kemampuan, dan perilaku siswa setelah latihan belajar karena suatu pertemuan. Hasil belajar juga dapat diartikan sebagai suatu prestasi yang diperoleh siswa setelah cara mendidik dan latihan yang paling umum diikuti dengan perkembangan dan perubahan cara berperilaku individu yang dikomunikasikan dalam bentuk gambar, huruf, atau kalimat. (Zakki, 2018). Sesuai Suprijono dalam Zakky, 2018 mengungkap bahwa hasil belajar adalah munculnya perubahan dalam cara berperilaku secara umum.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran berbasis usaha dapat lebih mengembangkan kemampuan penalaran imajinatif siswa dan dapat lebih mengembangkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan gambaran yang telah diuraikan, maka tujuan penelitian adalah untuk mengetahui dampak signifikan dari penggunaan model pembelajaran *project based learning* terhadap hasil belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran biologi di SMA N 1 Batahan.

C. METODOLOGI PENELITIAN

Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen. Sugiyono (2009:107) teknik penelitian eksperimen adalah strategi pemeriksaan yang digunakan untuk melacak dampak perlakuan tertentu pada orang lain dalam kondisi terkendali.[16] Objek penelitian ini adalah pengaruh pelaksanaan pembelajaran berbasis *project based learning* (X) terhadap hasil belajar siswa (Y).

Penelitian ini menggunakan desain non-ekuivalen control grup design. Desain ini menggunakan 2 pertemuan, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelas eksperimen adalah kelas yang mencari perlakuan dengan memanfaatkan model pembelajaran project based learning, sedangkan kelas kontrol adalah kelas kontrol yang merupakan kelas yang tidak mencari perlakuan. Dalam desain ini, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara acak.

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA N 1 Batahan Jl. Pembangunan no. 80 ps. Baru. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 19 Juli - 20 Agustus 2022.

Populasi dan sampel

Populasi yang digunakan dalam tinjauan ini adalah seluruh siswa kelas X1 dan X2 di SMA N 1 Batahan yang terdiri dari 68 siswa. Prosedur pemeriksaan dilakukan dengan strategi *purposive testing* dimana metode penentuan contoh dilakukan dengan melakukan perenungan tertentu (Sugiyono, 2016:85). Contoh dalam ulasan ini adalah semua siswa kelas X1 dan kelas X2. Dimana kelas X1 merupakan kelas yang menerapkan teknik project based learning dengan jumlah siswa sebanyak 34 orang, sedangkan kelas X2 merupakan kelas yang menerapkan model pembelajaran kontrol.

Teknik dan alat pengumpulan data

Metode pengumpulan informasi dalam tinjauan ini menggunakan *posttest only control*. Di kelas ini ada dua pertemuan, khususnya kelas eksperimen dan kelas kontrol. Menjelang akhir pembelajaran siswa diberikan *posttest* untuk menentukan tingkat pemahaman materi yang diperkenalkan. Jenis tes yang diberikan dapat berupa gambaran dan berbagai keputusan.

Perangkat pengumpulan informasi dalam penelitian ini menggunakan observasi atau yang sering disebut dengan pengumpulan informasi yang diselesaikan secara langsung,

mengarahkan persepsi langsung di lapangan dan merekam secara sengaja peristiwa-peristiwa yang diteliti. Dokumentasi berkonsentrasi pada nilai ujian semester ganjil yang digunakan pada jam persepsi.

Teknik analisis data

Dalam tinjauan ini, strategi pemeriksaan informasi menggunakan pemeriksaan kuantitatif. Uji coba kebutuhan pemeriksaan informasi untuk uji keteraturan dilakukan dengan menggunakan persamaan chi kuadrat dan untuk uji homogenitas esensial menggunakan uji F. Pengujian teori menggunakan uji contoh bebas dengan aturan pilihan apabila thitung > ttabel, Ha diakui sedangkan jika thitung < ttabel, Ha ditolak. Dengan asumsi Ha diakui, itu berarti bahwa spekulasi yang diajukan dapat diakui.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian

Deskripsi data hasil penelitian

Penelitian ini dilakukan pada dua kelas. Kelas pertama yaitu kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional dan pada kelas kedua menggunakan metode project based learning. Penelitian ini dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan di bulan agustus pada mata pelajaran biologi.

Tabel 2. Nilai pretest siswa, yakni kelas kontrol dan kelas eksperimen

No	Nilai	Kelas			
		X1 (kelas eksperimen)		X2 (kelas kontrol)	
		Frekuensi	%	Frekuensi	%
1	>70 (tuntas)	10	29	9	26
2	<70 (tidak tuntas)	24	71	25	74
Jumlah		34	100	34	100
Rata-rata		59.00		56.00	

Dapat dilihat pada tabel di atas bahwa sebelum pembelajaran dilakukan ada 10 siswa yang menyelesaikan kelas uji coba dan ada 9 siswa yang menyelesaikan kelas kontrol. Sedangkan siswa yang tidak tuntas pada kelas eksploratif berjumlah 24 orang dan pada kelas kontrol terdapat 25 siswa yang tidak tuntas.

Tabel 3. Nilai posttest siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol

No	Klasifikasi	Frekuensi		Rata-rata N-Gain	
		X1	X2	X1	X2
1	>0,7 (Tinggi)	13	12	0 46	0 36
2	0,3-0,7 (Sedang)	18	11		
3	<0,3 (Rendah)	3	11		

Tabel nilai kelas X1

NO	post test	pre test	post-pre	skor ideal (100-pre)	N Gain Score	N Gain Score (%)
1	91	75	16	25	0 64	64 00
2	88	70	18	30	0 60	60 00
3	87	71	16	29	0 55	55 17
4	97	70	27	30	0 90	90 00
5	90	75	15	25	0 60	60 00
6	90	80	10	20	0 50	50 00
7	85	70	15	30	0 50	50 00
8	87	80	7	20	0 35	35 00
9	97	70	27	30	0 90	90 00
10	90	54	36	46	0 78	78 26
11	90	49	41	51	0 80	80 39
12	85	50	35	50	0 70	70 00
13	85	55	30	45	0 67	66 67
14	70	52	18	48	0 38	37 50
15	70	55	15	45	0 33	33 33

NO	post test	pre test	post-pre	skor ideal (100-pre)	N Gain Score	N Gain Score (%)
16	69	45	24	55	0 44	43 64
17	68	40	28	60	0 47	46 67
18	70	54	16	46	0 35	34 78
19	70	49	21	51	0 41	41 18
20	70	50	20	50	0 40	40 00
21	69	55	14	45	0 31	31 11
22	68	52	16	48	0 33	33 33
23	70	50	20	50	0 40	40 00
24	70	50	20	50	0 40	40 00
25	69	55	14	45	0 31	31 11
26	68	45	23	55	0 42	41 82
27	70	40	30	60	0 50	50 00
28	70	54	16	46	0 35	34 78
29	69	49	20	51	0 39	39 22
30	68	50	18	50	0 36	36 00
31	70	55	15	45	0 33	33 33
32	25	10	15	90	0 17	16 67
33	25	15	10	85	0 12	11 76
34	15	10	5	90	0 06	5 56
Rata-rata					0 46	

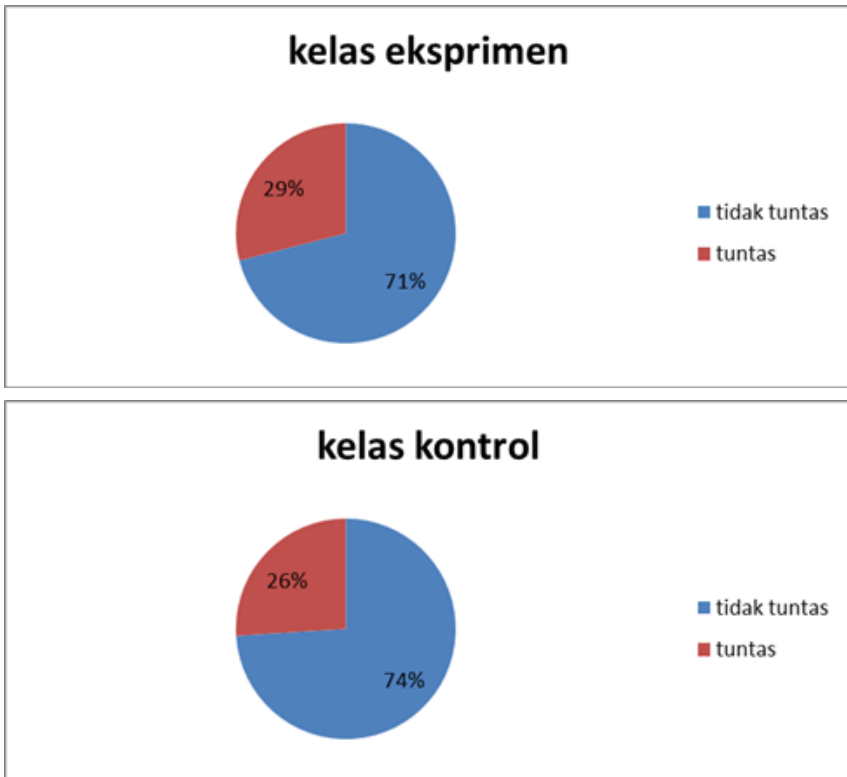
Tabel nilai kelas X2

NO	post test	pre test	post-pre	skor ideal (100-pre)	N Gain Score	N Gain Score (%)
1	90	80	10	20	0 50	50 00
2	85	70	15	30	0 50	50 00
3	87	80	7	20	0 35	35 00
4	97	70	27	30	0 90	90 00
5	90	78	12	22	0 55	54 55
6	90	80	10	20	0 50	50 00

NO	post test	pre test	post-pre	skor ideal (100-pre)	N Gain Score	N Gain Score (%)
7	85	79	6	21	0 29	28 57
8	87	75	12	25	0 48	48 00
9	97	80	17	20	0 85	85 00
10	90	82	8	18	0 44	44 44
11	90	69	21	31	0 68	67 74
12	89	65	24	35	0 69	68 57
13	70	60	10	40	0 25	25 00
14	70	52	18	48	0 38	37 50
15	70	55	15	45	0 33	33 33
16	69	45	24	55	0 44	43 64
17	68	40	28	60	0 47	46 67
18	70	54	16	46	0 35	34 78
19	70	49	21	51	0 41	41 18
20	69	50	19	50	0 38	38 00
21	69	55	14	45	0 31	31 11
22	68	52	16	48	0 33	33 33
23	70	50	20	50	0 40	40 00
24	28	15	13	85	0 15	15 29
25	25	10	15	90	0 17	16 67
26	25	20	5	80	0 06	6 25
27	29	15	14	85	0 16	16 47
28	25	19	6	81	0 07	7 41
29	28	10	18	90	0 20	20 00
30	27	15	12	85	0 14	14 12
31	26	10	16	90	0 18	17 78
32	25	10	15	90	0 17	16 67
33	25	15	10	85	0 12	11 76
34	29	10	19	90	0 21	21 11
Rata-rata					0 36	

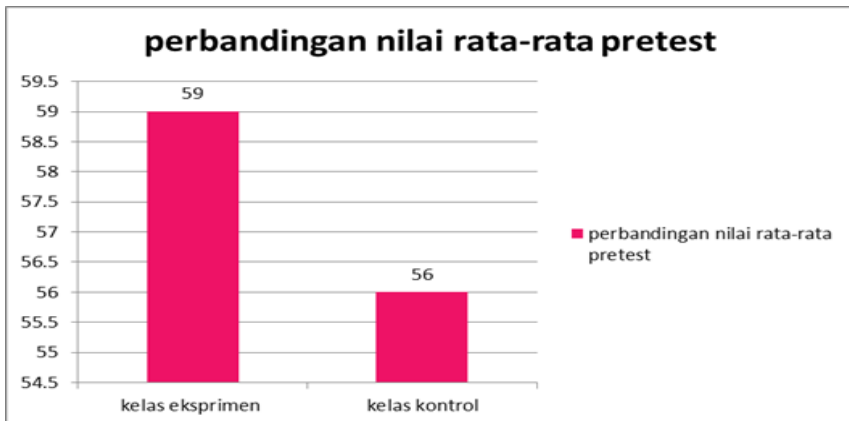
Nilai rata-rata pretest kelas eksperimen adalah 56 dibandingkan dengan kelas kontrol, yaitu 59. Hal ini sebenarnya dimaksudkan bahwa sebelum penerapan model pembelajaran berbasis tugas di kelas eksperimen, kemampuan siswa di kedua kelas itu cukup sesuatu yang sangat serupa.

Efek samping dari mengkarakterisasi skor pretest untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol harus terlihat dalam diagram lingkaran terlampir:



Gambar 1: diagram lingkaran perbandingan nilai pretest berdasarkan KKM

Selanjutnya, berdasarkan nilai rata-rata pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada diagram batang berikut ini:



Gambar 2: diagram batang nilai rata-rata pretest.

Setelah menyelesaikan ilustrasi yang biasanya dilakukan oleh pendidik di kelas kontrol dan menerapkan model pembelajaran berbasis ventura, menjelang akhir contoh dilakukan posttest. Jumlah pertanyaan yang digunakan untuk posttest setara dengan hal-hal dalam pretest.

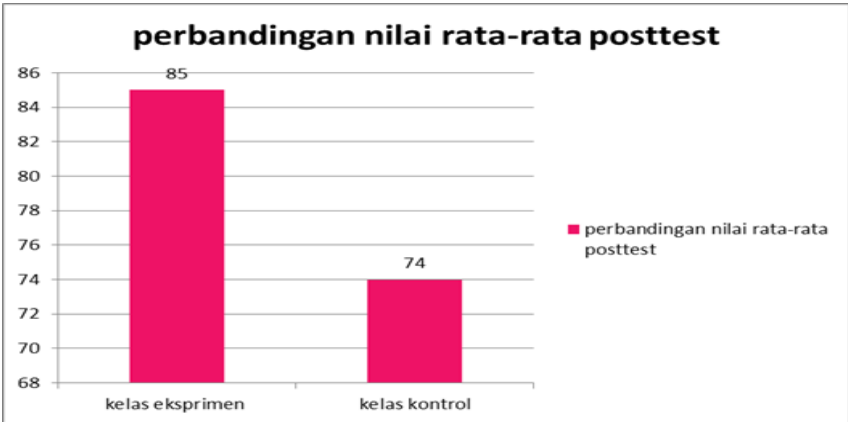
Berdasarkan tabel 3, terlihat bahwa terdapat perbedaan jumlah siswa yang tuntas setelah diberikan perlakuan pada kelas uji coba yang juga lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Korelasi nilai posttest pada kedua kelas tersebut dapat dilihat pada pie outline terlampir:





Gambar 3: diagram lingkaran perbandingan nilai posttest berdasarkan KKM.

Nilai rata-rata posttest siswa dapat dilihat pada diagram batang berikut ini:



Gambar 4: diagram batang perbandingan nilai rata-rata posttest

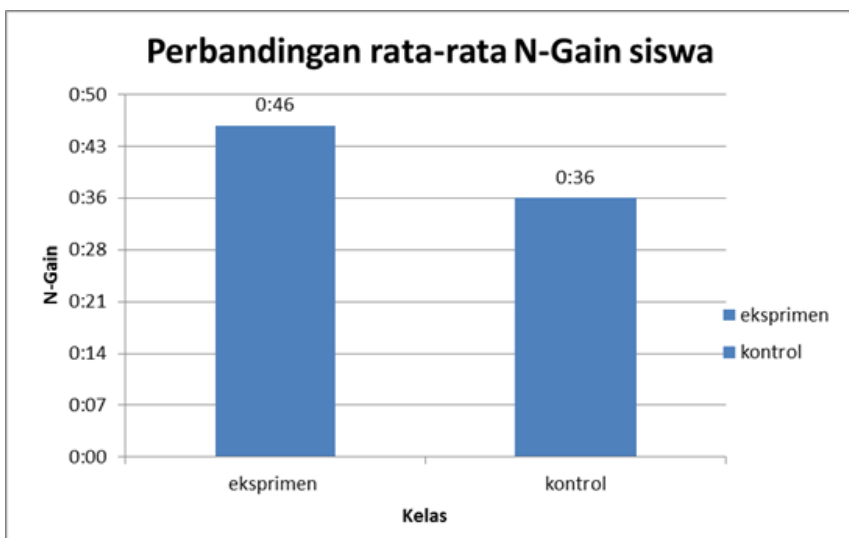
Setelah mengetahui nilai pretest dan posttest kedua kelas tersebut, maka kemudian dipastikan peningkatan hasil belajar siswa selanjutnya diperlakukan dengan menggunakan persamaan N-Gain. Konsekuensi dari estimasi N-Gain kemudian disusun menjadi orde tinggi, sedang, dan rendah. Tabel berikut menunjukkan karakterisasi nilai N-Gain antara kelas uji coba dan kelas kontrol.

Tabel 4. Penggolongan nilai N-Gain siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol

No	Nilai	kelas			
		X1 (eksprimen)		X2 (kontrol)	
		F	%	F	%
1	>70 (tuntas)	30	88	26	76
2	<70 (tidak tuntas)	4	12	8	24
jumlah		34	100	34	100
Rata-rata		85		74	

Informasi N-Gain siswa kelas eksperimen yang mendapat tempat dengan urutan tinggi sebanyak 13 siswa, dan kelas sedang sebanyak 18 siswa, dan klasifikasi rendah sebanyak 3 siswa.

N-Gain tipikal dari kelas eksperimen dan kelas kontrol berada di kelas menengah. Karakterisasi nilai normal N-Gain kelas uji coba setelah diterapkan model pembelajaran berbasis ventura lebih tinggi, tepatnya 0,46, berbeda dengan nilai N-Gain khas kelas kontrol yang menerapkan model pembelajaran adat dalam pembelajarannya. dari 0,36. Korelasi N-Gain tipikal insentif untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol harus terlihat dalam grafik batang terlampir.



Uji persyaratan analisis data

Uji kebutuhan penyelidikan informasi dengan menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas digunakan untuk melihat apakah contoh tersebut berasal dari populasi yang beredar secara teratur, sedangkan uji homogenitas digunakan untuk mendapatkan informasi bahwa tinjauan tersebut berasal dari sesuatu yang sangat mirip atau variasi yang homogen.

Hasil uji normalitas untuk pretest kelas percobaan diperoleh informasi bahwa X^2 hitung = 8,064 < X^2 tabel = 11,502 menyiratkan bahwa pretest kelas eksperimen biasanya disebarluaskan. Sedangkan konsekuensi estimasi tes ordinari untuk informasi pretes kelas kontrol diperoleh X^2 hitung = 10,051 < X^2 tabel = 11,502 menyiratkan bahwa informasi pretes kelas kontrol disebarluaskan secara teratur. Sedangkan konsekuensi estimasi tes normalitas untuk kelas uji coba informasi posttest didapat X^2 hitung = 3,120 < X^2 tabel = 11,502 menyiratkan bahwa informasi posttest kelas eksperimen disebarluaskan secara teratur. Sedangkan konsekuensi estimasi tes normalitas untuk informasi posttest kelas kontrol didapat X^2 hitung = 9,601 < X^2 tabel = 11,502 menyiratkan bahwa informasi pretest kelas kontrol biasanya disebarluaskan. Sementara itu, efek samping dari uji homogenitas ditentukan dengan menggunakan uji F dan menggunakan program Microsoft excel. Aturan pilihan jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka perubahannya homogen, sedangkan jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka fluktuasinya tidak homogen. Tingkat kepentingan yang ditetapkan adalah 0,05. Konsekuensi dari estimasi adalah bahwa F insentif untuk pretest adalah $F_{hitung} < F_{tabel}$ yaitu $1,92 < 1,99$ dan posttest $F_{hitung} < F_{tabel}$ $1,42 < 1,99$. Nilai kedua $F_{hitung} < F_{tabel}$. Dilihat dari pengujian nilai F , cenderung diasumsikan bahwa populasi memiliki perubahan yang homogen.

Uji hipotesis

Setelah pengujian normalitas dan homogenitas, informasi yang diperoleh biasanya beredar dan memiliki perbedaan yang sama, kemudian, pada saat itu, pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis

dalam tinjauan ini dilakukan dengan menggunakan persamaan uji t contoh bebas. Akibat dari perhitungan spekulasi dengan menggunakan persamaan independent uji t-test contoh otonom diketahui bahwa $F_{hitung} = 3,061 < F_{tabel} = 3,005$ Dengan adanya perkiraan tersebut, maka sangat baik dapat diperoleh bahwa model pembelajaran *project based learning* dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

E. KESIMPULAN

Mengingat akibat dari pemeriksaan data dan melihat pembahasan penelitian yang telah selesai, maka secara umum dapat diperkirakan adanya pengaruh model pembelajaran *project based learning* terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar pada tipikal nilai *posttest* dan N-Gain siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Ada nilai *posttest* di kelas eksperimen yang lebih tinggi dari nilai *reguler* di kelas kontrol.

Berdasarkan hasil pendugaan hipotesis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh dasar pemanfaatan model pembelajaran *project based learning* terhadap hasil belajar siswa kelas X SMA N 1 Batahan.

F. DAFTAR RUJUKAN

- [1] D. B. P. Pradana and R. Harimurti, "Pengaruh Penerapan Tools Google Classroom pada Model Pembelajaran Project Based Learning terhadap Hasil Belajar Siswa," *IT-Edu J. Inf. Technol. Educ.*, vol. 2, no. 01, pp. 59–67, 2017, [Online]. Available: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/20527%0Ahttps://ejournal.unesa.ac.id>.
- [2] P. Studi and P. Matematika, "MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH," vol. 6, no. 2, pp. 149–160, 2016.
- [3] P. G. Erick Suryadi, K. Agustini, and N. Sugihartini, "Pengaruh E-Modul Berbasis Model Pembelajaran Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Videografi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Desain Komunikasi Visual Di Smk Negeri 1 Sukasada," *J. Nas. Pendidik. Tek. Inform.*, vol. 7, no. 3, p. 302, 2019, doi: 10.23887/janapati.v7i3.13433.

- [4] I. M. Sugiarta, I. B. P. Mardana, A. Adiarta, and W. Artanayasa, "Filsafat Pendidikan Ki Hajar Dewantara (Tokoh Timur)," *J. Filsafat Indones.*, vol. 2, no. 3, p. 124, 2019, doi: 10.23887/jfi.v2i3.22187.
- [5] A. Sari, "Implementasi Pendidikan Karakter Di Sekolah Melalui Kegiatan Pembiasaan Dan Keteladanan," *Tarbawi J. Keilmuan Manaj. Pendidik.*, vol. 3, no. 02, p. 249, 2017, doi: 10.32678/tarbawi.v3i02.1952.
- [6] T. Oktaviani, E. R. Sulistya Dewi, and K., "Penerapan Pembelajaran Aktif Dengan Metode Permainan Bingo Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika," *Mimb. Ilmu*, vol. 24, no. 1, p. 47, 2019, doi: 10.23887/mi.v24i1.17409.
- [7] D. A. V. Ghasya, "Keterkaitan Penerapan Metode Pembelajaran Montessori Untuk Mencapai Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Dasar Pada Kurikulum 2013," *J. Tunas Bangsa*, vol. 1, no., pp. 1–476, 2019.
- [8] I. W. M. Jagantara, P. B. Adnyana, and N. P. Widiyanti, "Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) Terhadap Hasil Belajar Biologi Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa SMA," *e-Journal Progr. Pascasarj. Univ. Pendidik. Ganesha Progr. Stud. IPA*, vol. 4, no. 1, pp. 1–13, 2014.
- [9] H. P. Sari, I. Rusdi Hasan, and A. Fitriani, "Pengaruh model pembelajaran project based learning terhadap kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa di sma muhammadiyah 4 kota bengkulu," no. xx, pp. 61–80, 2022.
- [10] I. Fahrezi, M. Taufiq, A. Akhwani, and N. Nafia'ah, "Meta-Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Sekolah Dasar," *J. Ilm. Pendidik. Profesi Guru*, vol. 3, no. 3, p. 408, 2020, doi: 10.23887/jippg.v3i3.28081.
- [11] Kurniasih *et al.*, "Penyuluhan Tatanen dalam Meningkatkan Kompetensi Abad 21 Melalui Project Based Learning Berbasis STEM TDBA," *Lentera Karya Edukasi*, vol. 1, no. 2, pp. 70–81, 2021, doi: 10.17509/lentera.v1i2.34552.
- [12] W. Kamdi, "Implementasi Project-Based Learning Di Sekolah Menengah Kejuruan," *J. Pendidik. dan Pembelajaran Univ. Negeri Malang*, vol. 17, no. 1, pp. 98–110, 2010.

- [13] T. Amalia and J. Purwanto, "Pengaruh Model Project Based Learning Berbasis Integrasi-Interkoneksi Terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa Pada Materi Suhu Dan Kalor," *Compt. J. Ilm. Pendidik. Fis.*, no. Vol 4, No 2 (2017): COMPTON: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN FISIKA, pp. 73–80, 2017, [Online]. Available: <http://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/COMPTON/article/view/3084>.
- [14] R. Sutandi, F. Irfani, and A. M. Kosim, "Hubungan Motivasi Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas X Di Man 1 Kabupaten Bogor," *Akrab Juara*, vol. 7, pp. 158–167, 2022, [Online]. Available: <http://akrabjuara.com/index.php/akrabjuara/article/view/1831>.
- [15] D. Harefa, "Kooperatif Make a Match Pada Aplikasi Jarak Dan Perpindahan," *Peningkatan Has. belajar*, vol. 8, no. 1, pp. 1–18, 2020, [Online]. Available: <https://core.ac.uk/download/pdf/327097093.pdf>.
- [16] U. M. K. Abdullah and A. Azis, "Efektifitas Strategi Pembelajaran Analisis Nilai Terhadap Pengembangan Karakter Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam," *J. Penelit. Pendidik. Islam*, vol. 7, no. 1, p. 51, 2019, doi: 10.36667/jppi.v7i1.355.

PERAN ORANG TUA DALAM MINAT BELAJAR TIK SISWA DI SMAN 4 TEBING TINGGI

¹ Sahnia Uli Silitonga ² Supratman Zakir

^{1,2} Universitas Islam Negeri (UIN) Bukittinggi,
West Sumatera, Indonesia

¹sahniauli@gmail.com ²supratman@iainbukittinggi.ac.id

A. ABSTRAK

Penelitian ini sendiri bertujuan untuk melihat bagaimana peran orang tua memainkan perannya terhadap anak agar anak berminat dalam belajar di sekolah nantinya. Penelitian ini sendiri menggunakan penelitian dengan pendekatan kualitatif deskriptif yang mana dilakukan dengan teknik random sampling dengan angket sebagai teknik pengumpulan datanya dan dilakukan di SMAN 4 Tebing Tinggi. Dalam penelitian ini sendiri hasil penelitiannya menunjukkan bahwa orang tua kurang berperan dalam meningkatkan minat belajar siswa di rumah yang mana hal tersebut ditunjukkan dengan data yang telah didapatkan yaitu semua angket menunjukkan pada kategori sedang. Dan dengan hal tersebut, diharapkan agar orang tua lebih memainkan perannya sebagai orang tua untuk memberikan *support system* yang lebih kepada para peserta didik agar hal tersebut nantinya berimbas kepada hasil belajar yang memuaskan.

Kata kunci: Perilaku Orang Tua, Minat Belajar

B. PENDAHULUAN

Pendidikan sendiri merupakan suatu hal yang sangat penting, yang mana dengan pendidikan sendiri berguna untuk generasi bangsa sendiri agar suatu negeri lebih berkembang sesuai dengan apa yang diharapkan. Jika dikaji, pendidikan sendiri adalah suatu proses, yang mana nantinya pendidikan sendiri akan mencakup tiga dimensi, yaitu individu, masyarakat dan semua kandungan realitas, baik itu material maupun spiritual yang mana nantinya

akan memainkan peranan dalam menentukan sifat, nasib dan juga bentuk masyarakat (Nurkholis, 2013: 24). Di satu sisi, pendidikan sendiri merupakan usaha sadar serta terencana untuk mewujudkan pembelajaran yang memiliki suasana baik agar nantinya siswa dapat mengembangkan potensi dirinya secara aktif agar memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, serta keterampilan lainnya yang dirasa diperlukan individu, masyarakat, bangsa dan negara (Undang-Undang RI, 2003: 5).

Membahas mengenai pendidikan sendiri, pendidikan sendiri merupakan suatu hal yang amat penting dalam kehidupan. Tentunya dalam pendidikan sendiri banyak permasalahan yang harus dihadapi. Salah satu hal atau permasalahan dalam dunia pendidikan sendiri adalah bagaimana meningkatkan minat belajar siswa. Dan dalam meningkatkan minat belajar siswa sendiri, hal tersebut tidak hanya dilakukan oleh seorang guru, namun juga keluarga harus memainkan peran mereka dalam meningkatkan minat belajar siswa atau anak mereka agar nantinya siswa bersemangat belajar di sekolah dan mendapatkan nilai atau hasil yang diinginkan.

Keluarga sendiri seperti yang telah disampaikan, memiliki peran yang sangat penting terhadap minat belajar anak. Nantinya, jika orang tua dapat merangsang dan membimbing anak mereka untuk meningkatkan minat belajar anak anaknya, nantinya hal tersebut akan berimbas kepada pembelajaran di sekolah dan begitupun sebaliknya. Sehingga dengan hal tersebut, sesibuk apapun menjadi orang tua, orang tua haruslah tetap memperhatikan anak mereka dan terus membimbing mereka, terutama dalam hal pendidikan.

Jika dikaji minat, minat sendiri dapat dimaknai sebagai salah satu faktor yang mempengaruhi kualitas dan pencapaian dalam proses pembelajaran (Muhibbin Syah, 2007: 151). Disisi lain minat juga dapat dimaknai sebagai sikap dimana fungsi kognisi, konasi dan emosi yang tertuju kepada sesuatu dan ada perasaan yang kuat dalam hubungan tersebut (Abu Ahmadi, 2009: 148). Pada pembelajaran sendiri tentunya peserta didik pasti memiliki kelemahan dan kesulitan tersendiri. Namun, jika nantinya orang tua

tidak dapat memberikan dorongan minat kepada anaknya, kembali lagi kepada siswa nya untuk berusaha sendiri, meskipun hal tersebut merupakan hal yang sulit. Membahas mengenai hal tersebut sendiri, tidak semua orang tua tentunya memiliki pemahaman akan pengetahuan lebih untuk meningkatkan minat belajar anak-anak mereka. Akan tetapi meskipun demikian, minimal orang tua harus memberikan semangat kepada anak mereka agar mereka lebih berminat dan bersemangat lagi dalam belajar.

Dalam membahas minat belajar siswa sendiri, di sekolah siswa sendiri menjadi kurang minat dalam belajar didasari oleh beberapa hal, yaitu seperti metode yang digunakan guru atau dalam media dan lain sebagainya. Sehingga dengan hal tersebut, nantinya orang tua lah yang berperan di sisi lain untuk mengatasi hal tersebut. Dan disisi lain, seorang anak mendapatkan kendala atau kurang berminat dalam belajar disebabkan oleh sibuknya orang tua misalnya, atau kurangnya pemahaman guru akan pembelajaran, terlebih dalam pembelajaran TIK yang kebanyakan orang tua ada yang gaptek. Sehingga dengan hal tersebut, peneliti berminat untuk meneliti bagaimana peran orang tua dalam meningkatkan minat belajar TIK siswa di Kecamatan Tebing Tinggi.

C. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, yang mana penelitian kualitatif merupakan suatu penelitian nantinya lebih menggunakan analisis yang lebih mendalam (Kaharuddin,2021: 2). Sedangkan penelitian deskriptif merupakan suatu penelitian yang nantinya menjelaskan dengan detail apa yang terjadi di lapangan tanpa ada percampuran tangan atau manipulasi, betul apa yang sebenarnya terjadi di lapangan.

Dan dalam penelitian ini sendiri teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu angket, yang mana nantinya diberikan beberapa pertanyaan di dalam angket tersebut dengan beberapa alternatif jawaban seperti kadang-kadang, sering dan lain sebagainya. Dan

dalam penelitian ini sendiri dilakukan di SMAN 4 Tebing Tinggi dengan menggunakan teknik random sampling kepada para orang tua siswa untuk melihat sendiri bagaimana jawaban mereka dan menyimpulkan perilaku mereka terhadap minat belajar siswa terutama pembelajaran TIK.

D. HASIL PENELITIAN

Pada penelitian ini, dalam meningkatkan minat belajar TIK siswa, maka peneliti telah mencoba menyebarkan angket kepada para orang tua murid dalam ajang pertemuan orang tua dengan menggunakan teknik random sampling. Adapun hasil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

Orang Tua Memberikan Bimbingan dan Perhatian

Jawaban	Frekuensi	Persentase
Tidak Pernah	18	30 %
Kadang-Kadang	22	36.6 %
Sering	15	25 %
Selalu	5	8.3 %
JUMLAH	60	100 %

Dari hasil penyebaran angket yang pertama tersebut, dapat dilihat bahwa terdapat 18 orang tua yang tidak pernah memberikan bimbingan kepada anak mereka, 22 orang tua kadang kadang, 15 orang tua sering melakukan dan 5 orang tua selalu memberikan dukungan dan dari hal tersebut dapat kita simpulkan bahwa pada kuesioner tersebut point terbanyak adalah 22 orang tua dengan jawaban kadang-kadang.

Dan dari hal tersebut nantinya ditentukan skala lima absolut agar data di interprestasikan. Adapun skalanya yaitu sebagai berikut:

0,5-1,5 = Sangat Rendah

1,5-2,5 = Rendah

2,5-3,5 = Sedang

3,5-4,5 = Tinggi

4,5-5,5 = Sangat Tinggi

Dan dari angket yang ada tadi, jika dirata-rata kan, maka didapat rata-rata yaitu $(4 \times 18) + (3 \times 22) + (2 \times 15) + (1 \times 5) = 173/60 = 2,88$. Dari rata-rata yang didapat tersebut, didapat kesimpulan bahwa orang tua memberikan bimbingan termasuk ke dalam kategori sedang karena rata-ratanya berada pada interval 2,5-3,5.

Selanjutnya masuk kepada angket yang kedua, yang mana adapun data nya adalah sebagai berikut:

Orang Tua Menerapkan Disiplin Belajar Di Rumah

Jawaban	Frekuensi	Presentase
Tidak Pernah	21	31.81 %
Kadang-Kadang	25	37.87 %
Sering	10	16.66 %
Selalu	4	6.66 %
JUMLAH	60	100 %

Dan dari angket yang ada tadi, jika dirata rata kan, maka didapat rata-rata yaitu $(4 \times 21) + (3 \times 25) + (2 \times 10) + (1 \times 4) = 183/60 = 3,05$. Dari rata-rata yang didapat tersebut, didapat kesimpulan bahwa orang tua menerapkan disiplin belajar di rumah termasuk ke dalam kategori sedang karena rata-ratanya berada pada interval 2,5-3,5.

Dan kemudian dilanjutkan kepada angket selanjutnya yaitu sebagai berikut:

Orang Tua Memfasilitasi Belajar di Rumah

Jawaban	Frekuensi	Persentase
Tidak Pernah	28	46.66 %
Kadang-Kadang	30	50 %
Sering	1	1.66 %
Selalu	1	1.66 %
JUMLAH	60	100 %

Dan dari angket yang ada tadi, jika dirata-rata kan, maka didapat rata-rata yaitu $(4 \times 28) + (3 \times 30) + (2 \times 1) + (1 \times 1) = 205/60 = 3,41$. Dari rata-rata yang didapat tersebut, didapat kesimpulan bahwa orang tua memfasilitasi anak belajar dirumah termasuk kedalam kategori sedang karena rata-ratanya berada pada interval 2,5-3,5.

Dan kemudian dilanjutkan kepada angket yang terakhir yaitu sebagai berikut:

Minta Bantuan Kepada Orang Tua Mencarikan Solusi

Jawaban	Frekuensi	Presentase
Tidak Pernah	40	66.66 %
Kadang-Kadang	8	13.33 %
Sering	2	3.33 %
Selalu	10	16.66 %
JUMLAH	60	100 %

Dan dari angket yang terakhir diatas, jika di rata-rata kan, maka didapat rata-rata yaitu $(4 \times 40) + (3 \times 8) + (2 \times 2) + (1 \times 10) = 198/60 = 3,3$. Dari rata-rata yang didapat tersebut, didapat kesimpulan bahwa orang tua memberikan bantuan kepada anak untuk mencarikan solusi termasuk ke dalam kategori sedang karena rata-ratanya berada pada interval 2,5-3,5.

E. PEMBAHASAN

Orang tua merupakan sosok yang paling penting bagi seorang siswa, termasuk dalam proses pembelajaran. Meskipun seorang guru merupakan sosok yang penting, mau bagaimanapun orang tua merupakan sosok yang paling penting lagi. Dan dari hasil penelitian peneliti di SMAN 4 Tebing Tinggi, telah dilakukan penyebaran angket kepada para orang tua melalui pertemuan para orang tua dengan menggunakan teknik random sampling dan didapatkan sebanyak 60 angket yang telah terisi. Dan dari hal tersebut, jika dibahas, dapat kita lihat bahwa semua angket yang telah disebar berada pada kategori kadang-kadang yang mana hal tersebut terbukti

dari rata-rata dan data yang ada. Dari hal tersebut banyak hal yang harus diperhatikan lagi oleh orang tua, yang mana orang tua harus lebih memainkan peran nya lagi untuk lebih memperhatikan proses pembelajaran TIK siswa di rumah agar siswa lebih berminat lagi dalam proses pembelajaran di sekolah nantinya.

Dan jika dikaji lebih lanjut lagi, terlepas data yang ada menunjukkan pada rentang kadang-kadang, meskipun tergolong kedalam kategori rendah sekalipun, peserta didik juga dapat memiliki minat belajar yang tinggi apabila memang memiliki kesadaran yang tinggi dari dalam diri mereka sendiri. Namun, yang namanya manusia tentunya harus butuh *support system*, yang mana *support system* sendiri merupakan suatu pemberian bantuan tingkah laku maupun materi yang didapat dari hubungan sosial yang membuat seorang individu nantinya merasa diperhatikan, bernilai dan dicintai sehingga dapat menguntungkan bagi kesejahteraan individu tersebut (Benjamin H. Gottlib, 1983: 22). Dan dengan hal tersebut ditegaskan lagi, agar orang tua memiliki kesadaran lebih agar lebih memperhatikan dan berperan lebih dalam memperhatikan minat belajar siswa termasuk dalam pembelajaran TIK.

F. KESIMPULAN

Dan dari penelitian yang sudah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa dari data yang ada bahwa hasil angket nya semuanya menunjukkan pada kategori kadang-kadang dan untuk hal tersebut diminta lebih lanjut kepada pada orang tua untuk memberikan perhatian yang lebih kepada anak-anak mereka terhadap pembelajaran sehingga dapat meningkatkan minat belajar mereka terutama pada pembelajaran TIK.

G. DAFTAR RUJUKAN

Ahmadi, Abu. 2009. *Psikologi Sosial*. Jakarta: Rineka Cipta
Gottlib, Benjamin H. 1983. *Social Support Strategis*. California: Sage Publication

- Kaharuddin. 2021. Kualitatif: Ciri dan Karakter Sebagai Metodologi. *Jurnal Pendidikan*. 9(1): 2
- Nurkholis. 2013. Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi. *Jurnal Kependidikan*. 1(1): 24
- R.I, Undang-undang. 2003. *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: CV Mini Jaya Abadi
- Syah, Muhibbin. 2007. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada

EFEKTIFITAS PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI ZOOM MEETING DI MASA PANDEMI COVID 19 DI SUMATRA SELATAN

¹ Indah Qomaliah Harahap ² Supratman Zakir

^{1,2} Universitas Islam Negeri (UIN) Bukittinggi,
West Sumatera, Indonesia

¹indahqomaliah786@gmail.com

²supratman@iainbukittinggi.ac.id

A. ABSTRAK

Dalam keadaan yang sedang berlangsung, dimana dengan bahaya Covid-19, dipercaya bahwa organisasi instruktif (Perguruan Tinggi) diharapkan dapat melaksanakan latihan-latihan pembelajaran online. Dengan menggunakan aplikasi zoom meeting yang diberikan oleh pihak kampus, sangat memungkinkan untuk mendukung latihan pembelajaran berbasis web. Pada dasarnya, pemeriksaan ini bertujuan untuk rasakan betapa hebatnya pembelajaran jarak jauh menggunakan aplikasi Zoom Pertemuan mahasiswa program studi Ilmu Sosial FKIP-Unpatti. Teknik yang digunakan dalam ulasan ini bersifat subjektif dengan pendekatan hipotesis bumi. Dengan metode bermacam-macam informasi yang terlibat melalui wawancara dan WhatsApp kepada 40 mahasiswa jurusan IPS FKIP-Unpatti. Mengingat hasil pemeriksaan yang diperoleh, memajukan jarak dengan menggunakan zoom pertemuan sama sekali tidak kuat selama siklus bicara. Pokoknya mempertimbangkan apa yang sedang terjadi Saat ini dengan merebaknya Covid-19, penggunaan aplikasi Zoom Meeting sangat relevan dalam mendukung pengalaman pendidikan.

Kata Kunci: Efektifitas, Zoom Meeting, Pembelajaran

B. PENDAHULUAN

Strategi pemerintah terkait dengan Pembatasan berkerumun (*Social Distancing*) untuk area lokal harus dihargai dan memenuhi.

Karena upaya ini menunjuk untuk menahan penyebaran Covid-19. Jelas sekali Pendekatan ini bukan hanya efek dalam bidang sosial, keuangan, politik, namun di samping di sekolah. Mempertimbangkan apa yang terjadi, apakah instruktur diharapkan untuk membuat kemajuan berbasis web dengan menggunakan aksesibilitas inovasi yang ada. Seperti yang ditunjukkan oleh, (Jauh, Rina dan Ima, 2020), Permintaan memajukan dengan menggunakan data dan inovasi korespondensi (*e-learning*) adalah daritentu saja sangat berlaku untuk keadaan saat ini dan keadaan. Hal ini disebabkan oleh dua hal. di tempat pertama, peningkatan cepat data dan kerangka kerja inovasi korespondensi. kedua, keadaan dan kondisi di planet yang menghadapi bahaya Covid-19. Dilihat dari kedua sudut tersebut, belajar dengan strategi biasa yang sering selesai, harus diganti ke dalam pembelajaran internet.

Kemajuan pembelajaran internet, jelas itu banyak dijunjung oleh aksesibilitas inovasi yang ada. Kapan pun diperhatikan, hidup umat manusia hari ini dengan kehadiran globalisasi, khususnya dalam kemajuan Teknologi Informasi dan Korespondensi (ICT) sangat cepat, sepadan dengan usaha dihargai sebagai kemajuan manusia di masa saat ini. Karena pergantian peristiwa manusia Saat ini, dengan hadirnya inovasi, memungkinkan untuk menghubungi semua bagian kehidupan individu pria. Bagaimanapun, seperti yang dikatakan oleh Widja dalam (Susilo dan Sofiarini, 2020) itu, kehidupan masa depan diperiksa dengan arus globalisasi yang kuat dan penyebaran realisme telah membawa keberadaan masyarakat saat ini akan sering menjadi pemborosan.

Kemudian kemajuan Inovasi halus tidak berubah cara manusia berperilaku pada umumnya akan boros. Bagaimanapun, itu cenderung digunakan sebagai media pembelajaran sehingga dapat diawasi dan dikendalikan untuk membantu pemeliharaan keberadaan manusia. Akibatnya, TIK dapat diuraikan karena semua itu membuatnya sederhana orang-orang dalam menyebarkan data cepat dan layak, baik sebagai proyek serta roda gigi. Beberapa jenis TIK umumnya biasa dikenal oleh masyarakat umum normal

adalah PC (PC), workstation, printer, LCD proyektor, web, dan lain-lain. Bagaimanapun sebenarnya, TV, radio, dan ponsel juga diingat untuk perangkat TIK. TIK terdiri dari peralatan dan pemrograman. Peralatan atau sekali lagi peralatan adalah segalanya perangkat keras mekanis sebagai fisik dapat dihubungi. Pemrograman atau pemrograman adalah kerangka kerja yang dapat menjalankan atau berjalan pada peralatan itu. Pemrograman dapat berupa kerangka kerja (OS), aplikasi, atau konten, Sudirman di (Restiyani, Juanengsih, dan Herlanti: 2014).

Seperti yang ditunjukkan oleh (Susanto dan Akmal, 2018) mengatakan bahwa aplikasi pembelajaran adalah media pembelajaran mutakhir lainnya yang memberikan kesempatan langsung kepada anggota cari tahu cara kerjanya. Pada dasarnya, aplikasi pembelajaran memiliki manfaat untuk membuatnya lebih mudah bagi siswa untuk berkonsentrasi pada materi tertentu, (Dwi Saputra, 2020). Dengan cara ini, pengalaman pendidikan yang dilakukan dengan cara di web, akan membutuhkan kantor/media. Dengan cara ini, diperlukan ingin membantu media belajar di organisasi instruktif (kampus). Di eksekusi di kampus ada beberapa tahapan yang digunakan khusus, Whatsapp, Zoom Meeting dan lain-lain. Sebagaimana ditunjukkan oleh (Haqien, Afiiyadiyah Rahman, 2020) menyatakan bahwa, Zoom Meeting adalah sebuah media pembelajaran yang memanfaatkan rekaman. Pelopor di balik aplikasi Zoom Meeting adalah Eric Yuan yang diinisiasi pada tahun 2011 di pusat administrasinya terletak di San Jose, California. Aplikasi ini tidak hanya dimanfaatkan pada latihan belajar saja, namun juga bisa digunakan untuk latihan tempat kerja dan latihan yang berbeda. Tahap ini gratis sehingga sangat baik dapat dimanfaatkan oleh siapa pun dengan batas waktu empat puluh menit dan tidak ada batasan waktu jika akun kami membayar.

Di aplikasi Zoom Meeting ini bisa kita diskusikan langsung dengan siapa saja melalui video. Karenanya, digunakan sebagai media adalah wajar sedang belajar. Dengan demikian, pemeriksaan ini dimaksudkan untuk untuk memahami betapa menariknya maju

dengan memanfaatkan aplikasi zoom meeting selama pandemi Covid-19 Efektivitas Menggunakan Aplikasi Zoom Meeting

C. METODE PENELITIAN

Pemeriksaan ini menggunakan teknik pemeriksaan subjektif. Pemeriksaan subjektif seperti yang ditunjukkan oleh Creswell, bahwa Pemeriksaan subjektif dicirikan sebagai bergerak ke arah itu berarti menyelidiki, dan memahami elemen. Selain itu, metode bermacam-macam informasi melalui ikhtisar pertanyaan yang disebarluaskan melalui aplikasi whatsapp. Hal ini dilakukan mengingat fakta bahwa dengan mempertimbangkan strategi pemerintah tentang Jarak Sosial. Jadi tidak dibayangkan untuk mengarahkan pertemuan terus terang. Juga, pemeriksaan informasi selesai dalam eksplorasi ini memanfaatkan penyelidikan informasi subjektif dengan pendekatan hipotesis membumi. Langkah-langkah dalam pendekatan hipotesis membumi yaitu, melakukan pengkodean, dan mengatur informasi sesuai kekhasan pemanfaatan aplikasi rapat zoom oleh mahasiswa/i di Departemen Ilmu Sosial FKIP Unpatti. sambil mengikuti pembelajaran berbasis web selama pandemi Covid-19.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Siklus Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) di dalam lingkungan Universitas Pattimura umumnya dilakukan di web. Strategi dilakukan dengan pedoman pemerintah pusat (Kemendikbud) dengan dengan mempertimbangkan interaksi organisasi dan Bahaya Covid-19 yang melanda dunia menghitung Indonesia. Hasil efek Coronavirus maka semua yayasan instruktif (halaman sekolah), harus berubah latihan instruksi dan pembelajaran biasa (mata ke mata) dengan pembelajaran jarak jauh (online). Dengan cara ini, untuk mengetahuinya kecukupan pemanfaatan aplikasi zoom meeting dalam belajar, maka ujian ini dilakukan terhadap 48 (48) mahasiswa di divisi Ilmu Sosial, Fakultas Diklat Instruktur, Unpatti Ambon yang tersebar di beberapa proyek Studi (Prodi). Untuk kehalusan tambahan, lihat pada tabel 1 di bawah ini:

Tabel 1: Distribusi Responden (Mahasiswa) Menurut Konsentrasi Program (Prodi) di Jurusan IPS, FKIP Unpatti Ambon

NO	NAMA PROGRAM STUDI	JUMLAH
1	Pendidikan Sejarah	12
2	Pendidikan Ekonomi	12
3	Pendidikan Geografi	12
4	Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PKN)	12

Sementara itu, untuk penyebaran responden (Understudy), memilih mengingat penggambaran kelas/semester sedang terjadi (semester Ganjil) masing-masing program peninjauan yang ada. Dengan pertunjukan seperti pada tabel 2 di bawah ini:

Tabel 2: Persentase Responden (Mahasiswa) berdasarkan kelas/ semester

NO	SEMESTER	JUMLAH
1	I (SATU)	16
2	III(TIGA)	16
3	V (LIMA)	16
JUMLAH		48

Mengingat informasi yang diperoleh itu, mendidik dan mempelajari latihan sebelumnya Covid-19, kan mata ke mata di kelas (biasa). Pergerakan mencari tahu bagaimana mendidik dengan pendekatan Adat ini dijalankan secara menyeluruh berkonsentrasi pada program. Tapi dalam program pelatihan sejarah yang sering dipoles lapangan (kunjungan yang dapat diverifikasi) dengan kunjungi objek warisan yang dapat diverifikasi yang ada di beberapa tempat di Kota Ambon dan lain sebagainya. Bagaimanapun, karena otoritas publik melakukan strategi penghapusan sosial, maka tidak diizinkan lagi untuk latihan akal sehat bidang.

Sejak mendidik dan belajar latihan pindah ke model alamat berbasis web (di web), dan sebagian besar digunakan aplikasi rapat

zoom sebagai media sedang belajar. Kemudian lagi, mengingat hasil eksplorasi didapat dari 48 siswa/siapa sekarang belajar di Jurusan Ilmu Sosial FKIP Unpatti Ambon, mengatakan bahwa pemanfaatan aplikasi rapat zoom di belajar adalah hal yang benar-benar baru terlebih lagi, setiap kali mereka pertama kali mengetahui tentang dunia sekolah. Elemen penggunaan zoom pertemuan di Kolese Pattimura Ambon sudah aktif sejak Mei 2020, pada saat pemerintah pusat mengimplementasikan strategi penghapusan sosial untuk memutuskan mata rantai penyebaran virus corona di Negara.

Meskipun demikian, mengingat penemuan-penemuan itulah yang diperoleh pemeriksaan, latihan maju dengan memanfaatkan aplikasi pertemuan zoom atau pembelajaran berbasis web, dianggap tidak cukup sebagai media sedang belajar. Meskipun demikian, dari perspektif tertentu mempelajari apa yang terjadi, pemanfaatan aplikasi rapat zoom di latihan belajar adalah langkah-langkah Baik. mengingat dunia dan lebih eksplisit Indonesia saat ini sedang dilanda wabah virus corona. Jadi strategi pemerintah (Kemendikbud) menerapkan pembelajaran menggunakan jarak jauh yang berbeda aplikasi di sisi pengelolaan latihan instruktif. Jadi dengan Coronavirus, membutuhkan setiap yayasan sekolah untuk menerapkan pembelajaran jarak yang signifikan. Sehubungan dengan reaksi siswa tentang kelayakan memanfaatkan aplikasi rapat zoom dalam pembelajaran harus terlihat dalam tabel yang menyertai:

Tabel 3: Wawasan Pelajar terkait dengan kelayakan menggunakan aplikasi Zoom Meeting

Tanggapan Mahasiswa	Presetanse
efektif	20%
Tidak efektif	80%
total	100%

Faktor yang menyebabkan jadi pemanfaatan aplikasi zoom meeting dalam pembelajaran dipandang tidak efektif adalah: *Pertama*, keberadaan organisasi yang sering buruk sehingga mempengaruhi

selama pengalaman pendidikan. *Kedua*, pemanfaatan aplikasi rapat zoom saat belajar dipandang sangat merepotkan mempelajari tentang standar (informasi kredit). Sejak mengingat hasil eksplorasi 70% siswa cobalah untuk tidak mendapatkan alokasi kredit dari pemerintah. *Ketiga*, 20% siswa mengatakan itu, mereka beberapa kali tidak mengikuti pengalaman pendidikan dengan alasan bahwa tidak memiliki Kuota itu tidak kuat tentang penggunaan aplikasi rapat zoom. Bagaimanapun, sesuai mempelajari bahwa belajar dengan memanfaatkan aplikasi zoom meeting sangat sederhana dan fungsional. Sejak dalam iklim Pandemi virus corona seperti ini, yang menghalangi masyarakat untuk berkerumun tidak terlalu mengizinkan siswa dan guru untuk melakukan kerjasama yang dekat dan personal (belajar) wajah di kelas. Juga, kenyamanan aplikasi zoom meeting sangat memudahkan siswa untuk mengikuti belajar dari rumah. Pemanfaatan Aplikasi Zoom Meeting untuk Sedang belajar Pemanfaatan aplikasi zoom meeting di belajar di jurusan Sosiologi FKIP Unpatti, untuk sebagian besar tidak semua dieksekusi.

Ada beberapa faktor yang dapat memperkuat penegasan. Contohnya misalnya, dominasi Inovasi Data dan korespondensi untuk guru tertentu juga, Instruksi dan siswa masih rendah. Kemudian lagi aksesibilitas administrasi jaringan yang sering mengalami gangguan sehingga mempengaruhi pengalaman yang berkembang. *Kedua* Masalahnya bagaimanapun juga masalah normal yang terjadi bukan hanya di Perguruan Tinggi Pattimura (cabang IPS, FKIP), namun, hampir sebagian besar perguruan tinggi Sekolah (Perguruan Tinggi) di Indonesia yang terapkan pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi rapat zoom mengalami hal yang persis sama.

Sesuai (Istiyarti terlebih lagi, K. Purnama, 2014) mengatakan bahwa, pengakuan pemanfaatan TIK di Indonesia belum didominasi oleh individu-individu tertentu, khususnya untuk guru dan staf pelatihan dalam melaksanakan tugas pokok dan kemampuan. TIK mengambil bagian penting dalam inovasi instruktif, dengan alasan bahwa TIK dibuat untuk memproses, berbagi, membuat, memeriksa dan melahirkan korespondensi. TIK untuk dunia instruksi seharusnya

berarti aksesibilitas saluran atau implikasi yang dapat digunakan untuk menyiarkan atau mendistribusikan program sekolah. Belajar adalah jiwa dari interaksi bersekolah di yayasan pendidikan. Faktor yang dapat mempengaruhi untuk pelaksanaan pembelajaran, khususnya dari jarak jauh dan di dalam menggabungkan instruktur (pendidik), aset pembelajaran, strategi, media dan inovasi, kondisi dan kerangka belajar, (Jauh, 2020). Sebagai organisasi pendidikan, sekolah memiliki standar sendiri seperti yang ditunjukkan oleh pengaturan masih di udara tentang belajar latihan dan rencana keuangan secara konsisten. Ini adalah hal yang Biasanya yayasan instruktif (dasar) lebih condong ke pergantian peristiwa yang sebenarnya seperti itu. Namun, dengan asumsi pengaturan sudah selesai dengan perenungan perbaikan Inovasi Data dan Korespondensi (TIK) Saat ini, organisasi instruktif (perguruan tinggi) benar-benar sangat pengertian target/bantalan kemajuan TIK.

Pengerahan tenaga Hal ini dapat dibuktikan dengan banyaknya lembaga pendidikan (sekolah dan perguruan tinggi) yang sudah termasuk kantor inovasi Data dan Korespondensi (ICT) yang diadakan sebagai harga kesepakatan. Klarifikasi sesuai dengan apa yang digambarkan oleh (Istiyarti dan K Purnama, 2014), mengungkapkan itu, banyak sekolah telah dimulai menunjukkan kantor TIK sebagai nilai jual, terutama untuk sekolah berbasis biaya kuliah. Cepat Peningkatan TIK, memberdayakan lebih banyak baik dalam organisasi instruktif. Di iklim sekolah, pemanfaatan TIK berencana untuk membantu pelaksanaan selanjutnya, kemajuan instruktif sehingga sekolah atau unit pembelajaran di pada umumnya siap untuk memberi dan menyajikan administrasi data yang lebih baik untuk daerah setempat, baik di dalam maupun di luar pembentukan. Dengan aksesibilitas kantor TIK diklaim, tidak hanya dimanfaatkan untuk mendukung pengalaman yang berkembang. Bagaimanapun lembaga instruktif dapat membuat item/program aplikasi yang berbeda sekolah untuk memiliki nilai finansial. Masalah ini terutama dijunjung tinggi oleh keadaan dunia dan lebih eksplisit lagi Indonesia saat ini. Dengan episode Coronavirus yang masih merusak kemanusiaan di mana-mana dunia. Terlepas dari

kenyataan bahwa tempat TIK memiliki dikenal sejak bagian terakhir tahun 1970-an, namun penggunaan dan kemajuan belum sangat banyak digunakan sebagai review kemampuan inovasi data dan korespondensi, artinya, adalah penyelidikan lengkap memasukkan informasi, data, penanganan, terlebih lagi, teknik pengangkutan. Kepaduan menyiratkan bahwa setiap bagian adalah umum terkait tidak penting untuk fragmentaris atau pecahan. kemajuan TIK telah mendorong sejumlah besar perubahan, mengingat untuk bidang instruksi yang melahirkan ide e-learning, (Istiyarti dan K Purnama, 2014).

Pemanfaatan Kuat dari Aplikasi Zoom Pertemuan (ICT) dalam Pembelajaran Hadirnya aplikasi zoom meeting saat ini adalah salah satu aplikasi yang cukup dipuja dan digunakan dalam latihan sedang belajar. Sebagian besar tempat sekolah (perguruan tinggi dasar) pada umumnya akan menjadi Gunakan. Keputusan tergantung pada untuk penjelasan dasar bahwa, pemanfaatan aplikasi zoom meeting sangat mudah dijangkau dan tanpa biaya yang besar. Dengan manfaat aplikasi zoom pertemuan itu, saya percaya itu cenderung dimanfaatkan sebagai wahana belajar di meningkatkan minat belajar siswa. Namun, penggunaan aplikasi zoom meeting bukan hanya metode untuk berinteraksi seorang guru dengan murid di maju karena efek dari episode virus corona. Latihan belajar berhasil oleh instruktur yang menggunakan aplikasi pertemuan zoom harus memungkinkan tatap muka menarik untuk membuat udara belajar menyenangkan.

Sejak belajar yang sukses adalah tanda hasil unit institusional pelatihan (perguruan tinggi) dalam melaksanakan pelatihan. Penjelasan di atas sesuai dengan apa yang dikatakan oleh (Rohmawati, 2015) itu, latihan dalam pembelajaran langsung menarik ketika seorang guru bisa buat pengalaman yang berkembang itu luar biasa. Kelangsungan belajar adalah bagian dari hasil sekolah dalam memberikan sekolah, sehingga memiliki upaya belajar sangat penting diperlengkapi untuk menghasilkan bunga dan kemampuan siswa dalam latihan mencari tahu bagaimana

membina semua potensi yang tergabung dengan lima bagian dari kemajuan dan perkembangan kualitas ketat yang solid di siswa itu. Selanjutnya, pembelajaran yang layak merupakan titik dimana target pembelajaran yang telah dibentuk secara efektif untuk diterapkan dalam sedang belajar.

Belajar yang sukses bisa tercapai jika siap memberikan wawasan baru, membentuk keterampilan siswa terlebih lagi, bawa mereka ke tujuan mereka idealnya tercapai. Instruktur harus mampu merencanakan dan mengawasi pembelajaran dengan strategi atau model yang tepat (Rohani, 2016). Klasifikasi pembelajaran yang berhasil dalam latihan belajar, khususnya dengan pemanfaatan TIK (aplikasi zoom meeting) maksimal untuk keperluan media mencari tahu bagaimana membantu latihan proses eksekusi pembelajaran. Selain itu, pemanfaatan Inovasi Data dan Korespondensi (ICT) dapat diterapkan dengan: meyakinkan dengan asumsi bahwa pengalaman yang berkembang telah selesai dengan strategi e-learning, sebagai hasilnya penelitian dipimpin, sesuai responden 20% memikirkan pembelajaran itu dengan memanfaatkan strategi *e-learning* siap untuk lebih mengembangkan pembelajaran giat. Karena pemanfaatan strategi *e-learning* sebagai media pembelajaran sejati memudahkan siswa untuk memahaminya setiap materi yang diperkenalkan oleh Dosen.

E. Kesimpulan

Mengingat pemeriksaan bahwa dilakukan, sangat baik dapat disimpulkan bahwa penggunaan Inovasi Data dan Korespondensi (Zoom Meeting) baru-baru ini dilaksanakan pada titik ketika dalam periode Pemisahan Sosial ini, jadi membutuhkan pengalaman pendidikan yang harus dilakukan berbasis online. Alamat tidak menggunakan ICT (Zoom Meeting) dievaluasi kurang menarik mengingat fakta bahwa itu sering diwajibkan oleh aksesibilitas organisasi/sinyal web untuk siswa yang tidak menggunakan wifi dan akan mempengaruhi kualitas pembelajaran terus menerus. Namun, manfaat menggunakan Zoom Meeting Ini dianggap

fungsional dan produktif untuk siswa, karena dengan memanfaatkan Zoom Meeting Ini adalah korespondensi antara mahasiswa dan pembicara lebih lugas daripada menyampaikan direkam sebagai hard copy atau melalui pesan instan (kunjungi) Bahkan dengan hadirnya aplikasi Zoom Pertemuan masih dianggap kurang kuat dalam hal apapun, sekali lagi aplikasi ini dinilai lebih produktif dan fungsional bagi mahasiswa. Oleh Demikian dengan hadirnya aplikasi Zoom Pertemuan ini seharusnya membantu siswa sejauh berbasis pembelajaran di web dan dipercaya bahwa siswa akan dapat memanfaatkan sepenuhnya aplikasi ini bisa dibayangkan. Selanjutnya, siswa dan instruktur harus saling bertemu di jarak tempuh saat pandemi virus corona ini. Elemen di masa pandemi Virus Corona harus kita akui dengan baik. Karena, dengan kekhasan ini adalah panggung dan penghiburan menuju setiap sekolah (Perguruan Tinggi) di pembelajaran berbasis eksploitasi inovasi dan juga merupakan panggung untuk menuju transformasi modern 4.0. Perubahan pembelajaran jarak jauh diarahkan sebagai pembicaraan online, Jelas itu membutuhkan investasi untuk mendapatkannya ubah pembicaraan dengan keadaan yang sedang berlangsung ini. Karena alamat ada di web, membutuhkan aksesibilitas instrumen dukungan sebagai bantuan untuk pengelolaan pengalaman pendidikan berbasis web. Misalnya seperti, aksesibilitas PC/PC, ponsel, organisasi web dan kredit informasi. Selain itu, dibutuhkan kapasitas pembicara dan siswa dalam menggunakan gadget yang ada untuk membantu pengalaman yang berkembang. Semua ini adalah ujian, jika instruktur dan siswa dapat menyesuaikan diri dengan keadaan dan kondisi yang ada. Kemudian tes itu bisa berubah menjadi peluang potensial untuk menciptakan dengan tepat tuntutan zaman dan siap bersaing dunia global.

F. DAFTAR PUSTAKA

Danin Haqien dan Aqilah Afiifadiyah Rahman, (2020). Pemanfaatan Zoom Meeting Untuk pengalaman Bertumbuh Selama Pandemi virus corona. Buku Harian SAP (Permintaan Artikel Instruktur). Jil. 5. nomor 1.

- Dwi Saputra Aji, (2020). Model pembelajaran Sejarah Publik Berbasis E-Learning Dalam Membentuk karakter nasionalisme.
- Artikel Far Gazali, Pusparani Rina dan Ima Wa, (2020). The Utilization of Information and Communication Technology in Online History Learning in the Pandemic Era of Covid-19.
- Istiyarti dan Purnama Eka K, (2014). Pemanfaatan TIK Untuk Sedang belajar. Buku Harian Kwangsan. Jil. 2 Nomor 1. Restiyani Rusi, Juanengsih Nengsih and
- Herlanti Yanti, (2014). Profil Penggunaan Inovasi Data dan Korespondensi (ICT) sebagai Media dan Aset Pembelajaran Oleh Pendidik Sains. Buku Harian Pelatihan. Jil. VI. 01.

MENINGKATKAN KUALITAS PENDIDIKAN DAN TEKNOLOGI DALAM PEMBELAJARAN MELALUI PROGRAM KKN DI DESA NARAS 1

¹ Zulfida Utami ² Supratman Zakir

^{1,2} Universitas Islam Negeri (UIN) Bukittinggi,
West Sumatera, Indonesia

¹zulfidautami017@gmail.com ²supratman@iainbukittinggi.ac.id

A. ABSTRAK

Kenaikan mutu pembelajaran, serta teknologi dalam pendidikan pada hakikatnya bisa dibedakan, namun tidak bisa dipisahkan. Kedua desain ini adalah bagian yang tak terpisahkan dari pelatihan. Belajar adalah titik dukungan dalam mengasumsikan bagian penting dalam membentuk kemampuan bangsa yang sedang berkembang. Teknologi dalam pembelajaran ialah keharusan di masa saat ini ini. Upaya dalam meningkatkan mutu pembelajaran, les serta teknologi dalam pendidikan di tujukan pada warga, supaya ingin serta sanggup dalam membetulkan mutu kehidupan dengan ilmu pengetahuan yang di miliki. Kenaikan mutu pembelajaran, teknologi dalam pendidikan disini pula memiliki sebagian tujuan adalah tingkatkan pengetahuan berartinya pembelajaran, memfasilitasi pendidikan dan tingkatkan pemahaman pemanfaatan teknologi. Tingkatkan keahlian belajar dan tingkatkan atensi belajar. Metodologi yang digunakan dalam gerakan ini adalah metodologi yang ketat, pendekatan koneksi, dan metodologi yang dilihat dari karakter penghuninya. Setelah aksi ini, warga Desa Naras 1 diharapkan lebih sadar akan pentingnya pembelajaran, sekaligus inovasi.

Kata Kunci: *Pendidikan, Teknologi, Masyarakat.*

B. PENDAHULUAN

Kuliah Kerja Nyata (KKN) adalah jenis pelatihan yang memungkinkan mahasiswa memperoleh wawasan di luar lapangan

dan lebih definitif di tengah kehidupan masyarakat setempat. Kuliah Kerja Nyata yang dipimpin di sini diharapkan dapat mendorong hubungan pendidikan lanjutan dengan pergantian peristiwa dan kebutuhan masyarakat akan informasi. Alamat Kerja Asli (KKN) diselesaikan di wilayah yang termasuk wilayah setempat sehingga dipahami dan dapat memberikan manfaat bagi wilayah setempat.

Pendidikan adalah proses terpadu kompleks untuk memisahkan dan mengelola masalah pembelajaran/informasi manusia, Teknologi Pendidikan lebih dari sekadar perangkat. Ini terdiri dari pengaturan dan lingkungan yang menarik siswa. Kemajuan juga dapat berupa metode atau prosedur apa pun yang dapat bergantung pada pembelajaran yang menyelubungi; kerangka dominasi mental dan keterampilan berpikir konklusif. Manfaat, fungsi dan unsur Teknologi Pendidikan adalah sebagai alat untuk membantu peningkatan data, informasi untuk mengetahui data yang mendukung siswa, sebagai pengalihan virtual untuk membantu kemajuan dengan berbicara, sebagai alat bantu logis untuk membantu siswa dan Teknologi Pendidikan dengan pekerjaan pengalengan pada gagasan mempersiapkan / sekolah. Selain itu, dapat memperluas kecukupan dan efisiensi pertemuan mengajar dan instruktif. Kemajuan informatif dapat mempermudah pencapaian tujuan instruktif.(Andri, 2017)

Teknologi pendidikan merupakan perpaduan antara komponen manusia, mesin, pemikiran, strategi, dan papan (Hoba, 1977) maka pengertian ini akan semakin jelas dengan pemahaman bahwa teknologi pada dasarnya adalah penggunaan ilmu pengetahuan atau informasi lain yang terkoordinasi dalam usaha pragmatis (Galbraith 1977). Kehadiran inovasi harus dimaknai sebagai sebuah karya untuk membangun kecukupan dan efektivitas dan inovasi tidak dapat dipisahkan dari isu-isu, karena teknologi dikandung dan diciptakan untuk mengatasi isu-isu yang dilihat orang. Dengan demikian, teknologi pendidikan juga dapat dilihat sebagai item dan siklus (Sadirman, 1993). Sebagai hasil teknologi pendidikan, tidak sulit dijangkau karena lebih konkrit, seperti radio, TV, proyektor, OHP, dll. (R.Cepi, 2011)

Teknologi pembelajaran adalah disiplin logis atau bidang pengembangan. Teknologi pembelajaran digunakan secara timbal balik dengan istilah teknologi pendidikan. Motivasi mendasar di balik inovasi pembelajaran adalah untuk menangani masalah pembelajaran atau bekerja dengan pembelajaran dan untuk lebih mengembangkan eksekusi. Memanfaatkan metodologi fundamental (mencakup semua atau menjangkau jauh). Bidang pendidikan pembelajaran dapat mencakup latihan yang terkait dengan pengujian, perencanaan, peningkatan, penggunaan, pelaksanaan, pelaksanaan dan penilaian baik pengalaman dan aset pendidikan. Inovasi pembelajaran tidak hanya bergerak di sekolah tetapi juga dalam setiap tindakan manusia, (misalnya organisasi, keluarga, perkumpulan, jaringan, dan sebagainya). Sampai di sini, terkait dengan upaya untuk mengatasi masalah pembelajaran dan pengembangan lebih lanjut eksekusi, itu berarti inovasi dari perspektif yang luas, inovasi aktual (*hardtech*), tetapi juga inovasi pemrograman (*softtech*). (Dr. M.Ilyas Ismail, M.Pd., 2020)

Namun dengan perkembangan waktu yang sangat kompleks sehingga kita muncul pada masa gangguan, latihan dapat menyesuaikan perkembangan waktu gangguan yang mendorong kita untuk berpikir cepat dan terarah. Sejak awal memanfaatkan framework yang terkomputerisasi. dengan tujuan agar sistem persekolahan harus cepat menyesuaikan diri dengan kemajuan zaman yang tak terhindarkan ini. Saat gangguan ini membuka pintu bagi kita untuk mendapatkan data dalam struktur apapun.

Dalam pendidikan umum, mau tidak mau, juga harus menyesuaikan dengan perubahan musim di masa penciptaan ini. Penyusunan sebaran data tidak harus memiliki desain yang dapat mendukung pelaksanaan latihan.

Ilmu pengetahuan menciptakan sedikit demi sedikit seiring kemajuan dalam inovasi dan informasi. Kehadiran guru yang berkompeten dan cakap merupakan salah satu syarat yang harus dipenuhi untuk menggarap sifat kepelatihan untuk menyaingi bangsa-bangsa ciptaan lainnya. Kemudian, pada saat itu, sekolah

dan teknologi dalam pembelajaran harus terus meningkat sehingga dapat mengikuti seiring perkembangan zaman.

Permasalahan yang terjadi di Desa Naras 1 yaitu kurangnya minat siswa atau anak-anak dalam belajar dan ke sekolah sehingga menimbulkan permasalahan kurangnya peningkatan kualitas pendidikan di Desa Naras 1.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka pelaksanaan program dalam penelitian ini membahas bagaimana meningkatkan kualitas pendidikan dan teknologi dalam pembelajaran melalui program KKN di Desa Naras 1 yang bertema pendidikan, teknologi dan kemasyarakatan, Dengan adanya program ini diharapkan masyarakat Desa Naras 1 dapat meningkatkan kualitas pendidikan anak-anak di Desa Naras 1. Serta merubah pola pikir serta menambah wawasan masyarakat Desa Naras 1 terhadap pentingnya pendidikan dan teknologi pembelajaran.

Tujuan kegiatan ini adalah untuk meningkatkan kualitas hidup masyarakat di Desa Naras 1, khususnya masalah pendidikan dan teknologi dalam pembelajarannya. Manfaat yang diharapkan dengan terlaksananya kegiatan KKN ini di Desa Naras 1, Bagi masyarakat dan pemerintah desa yaitu membantu meningkatkan kesadaran masyarakat Desa Naras 1 tentang pendidikan dan pentingnya teknologi dalam pembelajaran dan peduli lingkungan bersih serta menumbuhkan minat belajar anak di Desa Naras 1 dan membantu pemerintah desa dalam mengurangi dan meminimalisir masalah pendidikan. Sedangkan bagi pelaksana KKN atau mahasiswa adalah menambah pengetahuan, wawasan, motivasi, dan pengalaman praktis tentang kegiatan pendidikan pada masyarakat desa dan mengembangkan kemampuan komunikasi, kolaborasi dan mampu menyelesaikan masalah yang dihadapi masyarakat serta mendorong pemanfaatan hasil sebagai rujukan penelitian dan pengembangan lebih lanjut untuk sesuai kebutuhan mitra.

C. METODOLOGI PENELITIAN

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan cara mengumpulkan data untuk mengetahui hasil. Arikunto (2007:234) berpendapat bahwa penelitian deskriptif adalah penelitian yang merupakan pertemuan untuk mengumpulkan data tentang suatu kejadian atau kekhasan saat ini, menjadi kekhasan tertentu sesuai kehadirannya pada saat pemeriksaan diarahkan. Strategi subjektif adalah penelitian yang berusaha menggambarkan efek samping, peristiwa, dan peristiwa yang sedang terjadi saat ini. Menurut Gunawan (2013: 80) penelitian kualitatif bertujuan untuk mengembangkan masalah yang dihadapi, menjelaskan kebenaran mengenai teori serta mengembangkan pemahaman terhadap fenomena.

Penelitian kualitatif sifatnya deskripsi analitik. Data yang diperoleh dari penelitian ini seperti hasil pengamatan, wawancara, analisis dokumen, catatan lapangan, disusun dilokasi penelitian dan tidak dibuat dalam bentuk angka. Dalam penelitian ini, berada pada bentuk hasil. Penelitian ini dilakukan di Desa Naras 1.

Jenis data yang digunakan adalah data primer atau sekunder. Berbagai macam informasi melalui metode studi kepustakaan dari berbagai karya tulis seperti buku, artikel, dan buku harian terkait. Selain itu, pengumpulan data dengan studi lapangan seperti observasi dan wawancara dengan masyarakat desa naras 1. Dari hasil penelitian di lapangan, diperoleh data yang berkaitan dengan potensi masyarakat di desa naras 1.

Pelaksanaan program bekerja pada sifat instruksi dan inovasi dalam pembelajaran melalui KKN Desa Naras 1 membutuhkan kemampuan yang kuat harus dalam keadaan yang khas untuk mendapatkan informasi dan data yang tepat karena tidak ada kerentanan. Oleh karena itu, penting untuk memiliki tahapan yang disesuaikan dan persiapan yang matang dalam menjalankannya. Jadi analisis meneliti kasus atau artikel dari atas ke bawah dengan menggunakan berbagai macam informasi seperti pertemuan, persepsi lapangan dan dokumentasi.

1. Wawancara

Wawancara adalah diskusi dengan alasan tertentu. Diskusi dilakukan dengan dua pertemuan, yaitu penanya yang mengajukan pertanyaan dan orang yang diwawancarai yang memberikan jawaban atas pertanyaan tersebut.

Teknik wawancara ini dilakukan dengan mengajukan beberapa pertanyaan kepada beberapa sumber di beberapa daerah tempat dimana item tersebut sedang dikonsentrasikan oleh anggota KKN. Sumber yang digunakan sebagai sumber data antara lain kepala kota, sekretaris kota dan staf, serta orang-orang lokal itu sendiri.

2. Metode observasi

Observasi sebagai berbagai informasi memiliki kualitas tegas bila dibandingkan dengan strategi yang berbeda, seperti urusan sosial dan survei tertentu. Jika pertemuan dan tinjauan biasanya berbicara dengan orang-orang, kebijaksanaan tidak terbatas pada orang-orang dan artikel biasa lainnya.

3. Survey lapangan

Survey salah satu teknik yang digunakan untuk menatap lurus ke arah tujuan atau latihan yang dilakukan pada area tujuan dengan tujuan mendapatkan data yang jelas, tepat dan valid dan asli. Studi selesai untuk memberikan hasil yang tegas tentang item yang diharapkan dengan tujuan bahwa tidak ada pertimbangan data apapun.

4. Metode dokumentasi

Prosedur dokumentasi adalah mencari data tentang hal-hal atau faktor-faktor seperti catatan, buku, makalah, majalah, rencana, dan sebagainya.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan pencapaian target hasil diuraikan menurut runtutan metode pelaksanaan dengan beberapa modifikasi sesuai kondisi lapangan, dan selanjutnya secara detail diuraikan sebagai berikut.

Setelah mengadakan sosialisasi kepada masyarakat. Secara keseluruhan pelaksanaan program tersebut telah meningkatkan kualitas pendidikan dan teknologi pembelajaran melalui KKN di Desa Naras 1. Hal ini ditunjukkan dengan adanya kerjasama dan kerjasama daerah dalam pelaksanaan program sehingga program dapat diakui secara tepat.

Desa Naras 1 merupakan desa yang terletak di Kecamatan Pariaman Utara, Kabupaten Padang Pariaman. Melalui program KKN dalam pelaksanaan bimbingan belajar mendapatkan banyak dukungan dari para siswa dan anak-anak serta masyarakat Desa Naras 1. Hal ini dibuktikan berdasarkan pelaksanaan bimbingan belajar. Sehingga pelaksanaan kegiatan meningkatkan kualitas pendidikan, teknologi dalam pembelajaran melalui program KKN berjalan sesuai dengan yang direncanakan. Tindakan ini dalam mendidik dan mewujudkan yang diharapkan dapat mempermudah siswa yang mengalami kesulitan belajar dan mengerjakan pekerjaan rumah, agar tidak tenggelam, bermain sambil belajar, jadi siswa menghargai belajar, memberikan semangat dan motivasi untuk belajar karena mereka dapat belajar dengan teman-teman mereka.

1. Peningkatan Kualitas Pendidikan Dan Teknologi Pendidikan

Menurut Umaedi (2000), peningkatan kualitas pendidikan merupakan interaksi yang terkoordinasi dengan cara kerja yang paling umum pada sifat SDM itu sendiri. pentingnya cara paling umum untuk bekerja pada sifat SDM, otoritas publik bersama dengan area rahasia sama-sama telah dan terus memahami perintah ini melalui berbagai upaya untuk mendorong pendidikan lanjutan yang berkualitas, anantara lain, melalui pengembangan dan perbaikan sarana pengajaran, peningkatan dan perolehan materi pengajaran, serta mempersiapkan guru dan staf sekolah lainnya.

Program peningkatan mutu pengajaran tidak akan dilanjutkan dengan asumsi pengamatan dan penilaian selesai tidak ditindak lanjuti. Kemampuan pengendalian dalam administrasi sangat berharga untuk membuat eksekusi dewan sesuai dengan pengaturan

yang telah ditentukan sebelumnya. Mengamati berarti mengevaluasi kelebihan dan kekurangan. Apa pun yang ternyata buruk diperbaiki tanpa henti. Tidak ada lanjutan yang dapat ditimbulkan oleh sikap kerja keras pengawas sekolah, lingkungan berwibawa yang tidak baik. (Yanti Sri Danarwati SS, SE, 2013)

Teknologi pendidikan memainkan peran penting untuk meningkatkan kualitas kualitas dan sifat sekolah namun melaksanakan nilai-nilai instruktif adalah penting. Hal ini akan menjadi persoalan dalam ranah persekolahan jika tidak dapat dipertahankan, mengingat akan mempengaruhi keberadaan wilayah yang lebih luas. Inovasi instruktif dapat menjawab masalah yang ada, sekali lagi bagaimana teknologi pendidikan dimanfaatkan dengan baik atau tidak, bergantung pada persiapannya. Hal ini mempengaruhi efek samping dari pemanfaatan teknologi dalam pendidikan. Dengan cara ini, penting untuk memberikan persiapan dan peningkatan kepada SDM yang ingin dibangun organisasi pendidikan yang unggul dan kompetitif.

Keberadaan teknologi pendidikan dapat meningkatkan efisiensi pendidikan yang sekarang dapat mempercepat tahap memahami, membantu instruktur dengan meningkatkan konsentrasi pada waktu yang tepat sehingga dapat membina praktik belajar dan belajar dengan materi yang beragam. juga, lebih banyak data substansial. Siswa juga diberikan kesempatan untuk berkreasi sesuai kemampuan mereka. Ini telah mengubah banyak standar tentang guru sebagai sumber utama pembelajaran, saat ini ada banyak aset pembelajaran yang dapat diakses, misalnya, buku, buku harian, artikel, hiburan berbasis web, dan lainnya yang dapat bertindak sebagai sumber korelatif. Juga, saat ini adalah masa gangguan yang mengubah cara berperilaku orang, masyarakat tanpa memasuki alam semesta persekolahan. Perkembangan latihan yang awalnya dilakukan secara nyata berbeda dengan virtual menjelang awal kali ini. Ditakdirkan untuk dijunjung tinggi oleh kompleksitas inovasi yang ada.

Peningkatan kualitas pembelajaran adalah usaha-usaha yang dilakukan dalam memahami dan mencapai tingkat kualitas belajar yang normal. Sifat memperoleh harus dilihat dari dua sudut pandang, khususnya: mengenai siklus dan menyangkut hasil belajar. Hakikat belajar sejauh kualitas adalah kerja untuk bekerja pada sifat menemukan yang mendorong munculnya atau peningkatan dorongan belajar siswa. Hal ini dapat terjadi dengan asumsi bahwa prosedur memperoleh yang dilakukan berangkat dari pembentukan hipotetis yang masuk akal, khususnya yang memberikan lebih banyak pintu terbuka bagi siswa untuk menghadapi perkembangan pembelajaran. Hal penting yang terkait dengan metodologi ini adalah cara untuk mengoordinasikan iklim sehingga pembelajaran benar-benar merupakan tindakan yang membosankan, memacu, dan menyegarkan bagi siswa. Ini tidak dalam banyak kasus diabaikan dalam pembelajaran saat ini para eksekutif.

Peningkatan kualitas juga mencerminkan adanya iklim belajar yang memungkinkan siswa untuk berlatih menguasai kepuasan perasaan mereka, mengikuti keputusan yang memungkinkan mereka untuk benar-benar, batin, dan intelektual terkait dengan pengalaman pendidikan, dan yang memutuskan keputusan belajar sesuai kapasitas dan kapasitas mereka. Pembelajaran yang berkualitas menempatkan siswa sebagai subjek dan memungkinkan mereka untuk diuji untuk membangun informasi, nilai, dan perspektif dengan mudah, energi dan inspirasi, dan kebodohan.

Sifat pembelajaran juga dapat ditemukan mengenai hasil. Menyinggung kualitas sejauh siklus, sifat maju sejauh hasil harus terlihat dari sejauh mana siswa merasa sejahtera dalam belajar serta mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan dalam rencana pendidikan. Rujukan bantuan pemerintah kepada siswa tersebut ditampilkan sebagai semangat dan kegigihan dalam belajar, kegembiraan berada dalam iklim sekolah, dan semangat atau semangat untuk melakukan usaha dalam belajar.(Ismaniati, 2013)

Pembelajaran yang berkualitas Menunjukkan adanya iklim belajar yang memungkinkan siswa mempraktikkan perintah atas

kepuasan perasaan mereka, mengikuti keputusan yang membantu mereka untuk secara tulus, batiniah, dan intelektual terkait dengan pengalaman pendidikan, serta iklim yang menentukan pembelajaran keputusan sesuai dengan kapasitas dan keinginan mereka. Banyak elemen yang mempengaruhi atau mendukung pengakuan pengalaman yang berkembang berkualitas dengan tujuan akhir untuk menyelesaikan pelatihan, salah satunya adalah pemanfaatan atau penggunaan inovasi dalam pengalaman sekolah dan pendidikan. inovasi/ICT) untuk mengatasi masalah instruktif dan pembelajaran, memiliki banyak keunggulan atau manfaat (Herman D. Surjono, 2010). Dengan mempertimbangkan keuntungan dari berbagai jenis inovasi pembelajaran, teknik penggunaan yang cocok dan ideal dapat ditarik untuk bekerja pada kualitas dan kecukupan dan kemahiran pembelajaran.

2. Peran Teknologi Pendidikan Dalam Meningkatkan Pendidikan

Peran teknologi pendidikan dalam mewujudkan pendidikan yang berkualitas yaitu: (Salsabila et al., 2021)

- a. Menyediakan fasilitas belajar mengajar melalui metode yang terlibat dengan mengatur, membuat, menggunakan, membuat, dan menemukan aset belajar.
- b. Menyelesaikan masalah belajar yang ada dan konsentrasikan sepenuhnya dengan mengoordinasikan berbagai disiplin logis dengan cara yang terintegrasi.
- c. Memanfaatkan teknologi dapat membuat pekerjaan menarik dan efektif, baik sebagai item dan siklus untuk mengatasi masalah pembelajaran.
- d. Memberikan jawaban elektif untuk masalah pelaksanaan instruktif secara terorganisir dengan memanfaatkan pelaksanaan dan rencana pendidikan.
- e. Dapat melahirkan kemajuan-kemajuan baru di bidang pelatihan dan membantu mengurus masalah-masalah yang ada.

3. Pengembangan dan Penerapan Teknologi Pada Pendidikan

Pengembangan dan penerapan teknologi informasi juga bermanfaat untuk pendidikan antara lain:(Marryono Jamun, 1996)

- a. Maraknya komunikasi luas, khususnya media elektronik sebagai sumber informasi dan fokus pendidikan.
- b. Munculnya strategi pembelajaran baru, yang bekerja dengan siswa dan pendidik dalam pengalaman pendidikan.
- c. Kerangka pembelajaran tidak perlu dekat dan pribadi.
- d. Adanya informasi penilaian kerangka kerja dewan yang memanfaatkan penggunaan inovasi.
- e. Mengatasi kebutuhan untuk kantor instruktif dapat dipenuhi dengan cepat.

Manfaat, peran dan fungsi teknologi pendidikan adalah sebagai berikut:

- a. Teknologi pendidikan sebagai peralatan untuk membantu perkembangan informasi
- b. Teknologi pendidikan untuk data untuk menentukan informasi yang mendukung siswa.
- c. Teknologi pendidikan sebagai hiburan virtual untuk membantu kemajuan dengan berbicara.
- d. Teknologi pendidikan sebagai pendamping ilmiah untuk membantu siswa.
- e. Teknologi pendidikan dapat bekerja pada sifat pelatihan/sekolah.
- f. Teknologi pendidikan dapat memperluas kelangsungan hidup dan kecakapan pengalaman mendidik dan mendidik.
- g. Teknologi pendidikan dapat membuatnya lebih mudah untuk mencapai tujuan instruktif.

4. Fungsi Pendidikan

Fungsi pendidikan menyinggung komitmen pada pergantian peristiwa dan dukungan pengajaran di berbagai tingkat sosial. Pada

tingkat tunggal sekolah membantu siswa dengan belajar bagaimana belajar dan membantu pendidik bagaimana mengajar. Individu yang seharusnya memiliki perhatian untuk belajar selamanya (*longlasting learning*), secara konsisten menguasai sisa-sisa data, ilmu pengetahuan dan inovasi dengan tujuan agar mereka terus maju dan terus belajar.

Sedangkan pendidikan nasional berfungsi meningkatkan kemampuan dan kemajuan negara yang terhormat dalam rangka mencerdaskan kehidupan negara, artinya menumbuhkan kemampuan siswa agar menjadi manusia yang bertakwa dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, terpelajar, cakap, imajinatif, dan berakhlak mulia. dapat diandalkan. (Nurkholis, 2013)

5. Upaya Dalam Mencapai Tujuan Pendidikan

Upaya yang dapat dilakukan dalam mencapai tujuan pembelajaran adalah untuk mengatur pengalaman pendidikan yang tepat, dan mempengaruhi peningkatan kemampuan siswa dari sudut pandang mental, emosional, dan psikomotorik. Untuk membantu pelaksanaan pembelajaran, khususnya dalam pelatihan di tingkat sekolah, pendidik dapat mengonfigurasi pembelajaran dengan perkembangan zaman. (Purnasari dkk., 2020)

Setiawan, 2017 mengungkap bahwa kemajuan mekanis berpengaruh, khususnya munculnya berbagai sumber belajar yang berani, misalnya perpustakaan yang valid, bahkan percakapan yang kini bisa dilakukan bertekad kuat untuk bekerja pada kualitas. Untuk memiliki pilihan untuk mengembangkan teknik pembelajaran dengan menggunakan inovasi, diperlukan instruktur yang cakap.

6. Dampak Positif dan Negatif Dari teknologi Serta Upaya Mengatasinya.

Kemajuan pesat ilmu pengetahuan dan inovasi memiliki konsekuensi positif dan negatif. Peningkatan ilmu pengetahuan dan inovasi memiliki kontak positif dengan penerimaan dan penyebaran

data dan informasi dari dan ke seluruh planet melalui batas-batas keberadaan. Konsekuensi yang merugikan adalah penyesuaian perilaku

Peningkatan pesat ilmu pengetahuan dan inovasi memiliki konsekuensi positif dan negatif. Peningkatan ilmu pengetahuan dan inovasi memiliki kontak positif dengan penerimaan dan penyebaran data dan informasi dari dan ke seluruh planet melalui batas-batas keberadaan. Konsekuensi yang merugikan adalah penyesuaian perilaku, Karena keadaan saat ini, tugas sekolah sangat penting untuk mendorong pasca-pengaruh dan konsekuensi yang merugikan yang tepat. Upaya untuk mengatasi akibat buruk dari pemanfaatan inovasi data dalam pelatihan adalah dengan:

- a. Sebuah. Pikirkan tentang pemanfaatan inovasi data dan surat menyurat di sekolah, terutama untuk anak di bawah umur.
- b. Tidak melibatkan teknologi informasi dan korespondensi sebagai media atau teknik dasar untuk belajar, dalam mengunduh buku yang terkomputerisasi, tetapi membeli buku cetak sebagai sumber mata air.
- c. Pemanfaatan data dan inovasi korespondensi yang ideal tetapi tanpa kehilangan moral.
- d. Otoritas publik harus jeli dalam memindahkan/memisahkan data yang dapat diakses oleh mahasiswa.
- e. Menerapkan kemampuan legitimasi material, misalnya landasan tugas digital yang menentukan prinsip kerja pengendalian pemanfaatan teknologi, kerangka ringkasan informasi, serta kemampuan menangani anak di bawah umur
- f. Penggunaan ponsel canggih termasuk oleh anak di bawah umur dan lebih memperhatikan penggunaannya.

E. KESIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan KKN dengan masyarakat di Desa Naras 1 secara umum berjalan dengan lancar dan terus meningkat sesuai dengan yang telah di terapkan, meski target waktu yang

direncanakan tidak sesuai dengan hal tersebut, namun hal tersebut tidak merubah esensi pelaksanaan program tersebut.

Berdasarkan kegiatan-kegiatan yang telah terlaksana disimpulkan bahwa semua program dapat terlaksana dengan baik, lancar, tepat, mudah dan esensial. Dengan terlaksananya program-program tersebut diharapkan dapat bermanfaat bagi masyarakat Desa Naras 1, khususnya dalam meningkatkan semangat siswa dalam pendidikan, sikap mental positif, pola pikir kritis, serta wawasan yang luas

Teknologi pendidikan adalah proses yang membingungkan dan terkoordinasi untuk menyelesaikan masalah pembelajaran manusia/ instruktif, teknologi pendidikan dapat juga terdiri segala teknik atau metode yang dapat dipercaya untuk melibatkan pelajaran: strategi belajar kognitif dan keterampilan berfikir kritis. Belajar teknologi dapat dilingkungan manapun yang melibatkan siswa belajar secara aktif, konstruktif, autentik dan koooperatif serta bertujuan.

Manfaat, peran dan fungsi teknologi pendidikan adalah sebagai peralatan untuk mendukung konstruksi pengetahuan, informasi untuk menyelidiki pengetahuan yang mendukung pelajar, sebagai media sosial untuk mendukung pelajar, sebagai mitra intelektual untuk mendukung pelajar dan teknologi pendidikan dapat meningkatkan mutu pendidikan/sekolah, serta dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses belajar mengajar. Teknologi pendidikan dapat mempermudah mencapai tujuan.

Pendidikan berperan penting untuk mengembangkan manusia secara komprehensif baik mengenai informasi, kemampuan, maupun perspektif untuk merencanakan individu individu yang dapat memberikan manfaat dan kontribusi secara praktis. Untuk memiliki pilihan untuk benar-benar mempengaruhi mentalitas yang layak untuk pandangan pembangunan, dibutuhkan pendidikan yang layak dan berkembang sesuai dengan perkembangan zaman demi meningkatkan kualitas pendidikan.

F. DAFTAR RUJUKAN

- Andri, R. M. (2017). Peran dan Fungsi Teknologi Dalam Peningkatan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Research Sains*, 3(1), 122–129. <http://www.jurnalmudiraindure.com/wp-content/uploads/2017/04/PERAN-DAN-FUNGSI-TEKNOLOGI-DALAM-PENINGKATAN-KUALITAS-PEMBELAJARAN.pdf>
- Dr. M.Ilyas Ismail, M.Pd., M. S. (2020). *Teknologi Pembelajaran Sebagai Media Pembelajaran* (Syariffudin (ed.)). Cendekia Publisher. <https://doi.org/978-602-53861-5-2>
- Ismaniati, C. (2013). *Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Peningkatan Kualitas Pembelajaran*. 15. [http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/penelitian/Dr. Christina Ismaniati, M.Pd./Penggunaan Teknologi Informasi dan komunikasi dalam peningkatan kualitas pembelajaran.pdf](http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/penelitian/Dr.Christina.Ismaniati,M.Pd./Penggunaan_Teknologi_Informasi_dan_komunikasi_dalam_peningkatan_kualitas_pembelajaran.pdf)
- Marryono Jamun, Y. (1996). *Dampak Teknologi Terhadap Pendidikan*. 10, 48–52.
- Nurkholis. (2013). *Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi Oleh: Nurkholis Doktor Ilmu Pendidikan, Alumnus Universitas Negeri Jakarta Dosen Luar Biasa Jurusan Tarbiyah STAIN Purwokerto*. 1(1), 24–44.
- R.Cepi. (2011). Peranan Teknologi Dalam Pembelajaran Cepi. *Revue de Medecine Interne*, 32(3), 1.
- Salsabila, U. H., Ilmi, M. U., Aisyah, S., Nurfadila, N., & Saputra, R. (2021). Peran Teknologi Pendidikan dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan di Era Disrupsi. *Journal on Education*, 3(01), 104–112. <https://doi.org/10.31004/joe.v3i01.348>
- Yanti Sri Danarwati SS, SE, M. (2013). Manajemen Pembelajaran Dalam Upaya Meningkatkan Mutu Pendidikan. *Jurnal Mimbar Bumi Bengawan*, 6(13), 1–18.

PENGARUH *ICE BREAKING* TERHADAP SEMANGAT BELAJAR SISWA DI SDN 19 PADANG TONGGA

¹ Risma Sauri ² Supratman Zakir

^{1,2} Universitas Islam Negeri (UIN) Bukittinggi,
West Sumatera, Indonesia

¹rismasauri1@gmail.com ²supratman@iainbukittinggi.ac.id

A. ABSTRAK

Strategi pembelajaran sudah banyak mengalami perkembangan. Salah satunya yaitu adanya strategi pembelajaran *Ice Breaking*. *Ice Breaking* bermanfaat untuk meningkatkan semangat belajar peserta didik dan tentu akan berdampak juga terhadap hasil belajar peserta didik di sekolah. Tenaga pendidik yang baik yaitu tenaga pendidik yang mampu mengendalikan kelas, mampu mengontrol semangat belajar dari siswa itu sendiri, namun sepertinya pada saat sekarang terjadinya penurunan dari semangat belajar siswa dikarenakan beberapa faktor internal dan eksternal dari peserta didik tersebut. Hal tersebut dapat diatasi dengan menerapkan strategi pembelajaran *Ice Breaking* didalam kelas sebelum masuk ke pembelajaran inti. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh dari penerapan *Ice Breaking* terhadap semangat belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode Eksperimen Semu/Kuasi (*Quasi Experimental Design*) yang dilakukan di kelas III SDN 19 Padang Tongga. Hasil yang diperoleh adalah penelitian tentang pengaruh penerapan *Ice Breaking* terhadap semangat belajar siswa bahwa proses pembelajaran yang menggunakan penerapan *Ice Breaking* didalam kelas dapat meningkatkan semangat belajar dari peserta didik. Sehingga, jika semangat belajar peserta didik sudah meningkat, maka tentu akan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik didalam kelas. Bisa dilihat dari evaluasi pembelajaran yang telah dilakukan oleh guru kelas III, dimana persentase siswa yang memiliki nilai di atas kkm mencapai 90%.

Kata kunci: Strategi Pembelajaran, Ice Breaking, Semangat Belajar, Eksperimen.

B. PENDAHULUAN

Siswa merupakan bagian dari suatu populasi yang berusaha meningkatkan kemampuan dengan proses pembelajaran yang terjadi di jalur Pendidikan, baik pendidikan resmi maupun pendidikan yang tidak resmi, pada jenjang pendidikan dan jenis Pendidikan tertentu. Siswa merupakan materi masukan pada sistem pendidikan, yang nantinya akan dioperasikan dalam proses pendidikan, sehingga menjadi pribadi yang berkualitas dan sesuai dengan tujuan Pendidikan yang ada.

Pendidikan ialah sebuah wahana dalam mencerdaskan kehidupan anak bangsa, dengan Pendidikan siswa mampu memiliki peluang untuk mendapatkan pengalaman pada pembelajaran yang bermanfaat bagi kehidupannya kelak. Pengalaman belajar itu diharapkan mampu lebih menyebarkan potensi yang dimiliki oleh siswa tersebut, persis seperti yang termuat pada Undang-Undang nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 Ayat 1 yang menyatakan bahwa Pendidikan ialah usaha sadar serta terencana pada penyebaran potensi peserta didik supaya mempunyai kepribadian, kecerdasan, dan keterampilan buat dirinya, masyarakat, bangsa serta negara melalui proses pembelajaran nasional (Deswanti, Santosa, and William 2020:20).

Proses Pembelajaran ialah suatu hubungan antara siswa dan guru juga bahan ajar di suatu lingkungan belajar. Sehingga, terjadi hubungan yang kompleks dalam suatu tingkat Pendidikan. Pembelajaran bisa juga diartikan sebagai proses untuk membantu peserta didik agar peserta didik bisa belajar dengan baik. Atau sederhananya pembelajaran bisa dipahami sebagai usaha sadar dari seorang pengajar agar menjadikan siswa belajar, yakni dengan menciptakan suatu perubahan dari kebiasaan dari peserta didik tersebut.

Proses pembelajaran didalam kelas membutuhkan semangat yang besar dari peserta didik dan dorongan semangat dari pengajar. Karena jika peserta didik hilang semangat pada kegiatan pembelajaran, maka kegiatan pembelajaran takkan berjalan dengan lancar dan tidak akan bisa mencapai tujuan Pendidikan nasional.

Melalui pelaksanaan pembelajaran, ada beberapa ragam cara yang digunakan sebagai pembelajaran, diantaranya yaitu pembelajaran yang terdapat di sekolah. Melalui pelaksanaan pembelajaran di sekolah, ada beberapa keadaan yang mempengaruhi keberhasilan dalam proses belajar mengajar diantaranya yaitu: siswa, guru, kurikulum, lingkungan belajar dan lain-lain. Belajar adalah suatu kegiatan kompleks yang bisa dilihat dari dua arah, yaitu dari guru dan siswa. Dari segi siswa, pembelajaran melalui suatu proses yang biasa disebut proses mental, yang mana mereka mempelajari tentang tumbuhan, alam, manusia, hewan dan materi yang disediakan dalam buku pembelajaran. Dari segi guru, pembelajaran dibagi dalam beberapa tahapan, diantaranya tahapan menyiapkan yang merupakan cara guru memperhatikan psikologi dengan membereskan pembelajaran yang sesuai dengan peserta didik dan strategi pembelajaran lainnya. "Guru adalah pengatur jalannya pembelajar yang mempunyai tugas yang tidak mudah seperti yang dibayangkan, dikarenakan guru adalah faktor yang sangat berpengaruh pada pencapaian kualitas pembelajaran yang baik". (Winkel 2007:53)

Di era modern saat ini, guru hendaknya harus bisa lebih kreatif untuk menghasilkan kondisi dalam kelas yang bersemangat dan tidak membosankan. Guru hendaknya bisa memotivasi siswa supaya punya semangat yang besar ketika proses pembelajaran dikelas. Motivasi belajar juga tidak kalah penting untuk siswa dikarenakan dengan adanya motivasi peserta didik bisa lebih bersemangat dalam proses belajar didalam kelas. Meskipun materi pelajaran yang tersedia termasuk dalam klasifikasi sukar dipahami, peserta didik akan berupaya semaksimal mungkin agar bisa melakukan yang terbaik dikarenakan mempunyai motivasi belajar yang besar.

Semangat belajar atau yang biasa disebut dengan motivasi belajar merupakan semangat atau motivasi yang muncul dari internal dan eksternal diri seseorang selama proses pembelajaran yang mendorong semangat dalam diri peserta didik untuk belajar didalam kelas. Semangat belajar sangat berpengaruh pada sikap peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. naik turunnya semangat belajar sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Siswa yang punya semangat belajar yang besar cenderung akan mempunyai hasil belajar yang lebih berkualitas. Sehingga untuk memperoleh hasil pembelajaran yang berkualitas diperlukan upaya untuk membangun kembali semangat belajar peserta didik di sekolah. sebagaimana yang Allah sampaikan dalam firmanNya Q.S Az-zumar ayat 9 yang berbunyi:

أَمْ مَنْ هُوَ قَانِتٌ أَنْاءَ اللَّيْلِ سَاجِدًا وَقَائِمًا يَحْذَرُ الْآخِرَةَ وَيَرْجُوا رَحْمَةَ رَبِّهِ قُلْ هَلْ يَسْتَوِي
الَّذِينَ يَعْلَمُونَ وَالَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ إِنَّمَا يَتَذَكَّرُ أُولُو الْأَلْبَابِ (٩)

Artinya: "(Apakah kamu orang musyrik yang lebih beruntung) ataukah orang yang beribadah pada waktu malam dengan sujud dan berdiri, karena takut kepada (azab) akhirat dan mengharapkan rahmat Tuhannya? Katakanlah, "Apakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui?" Sebenarnya hanya orang yang berakal sehat yang dapat menerima pelajaran."

Membangun kembali semangat pembelajaran bisa dilaksanakan bermula dari lingkungan luar dan lingkungan dalam dari peserta didik. Semangat atau motivasi pembelajaran peserta didik pada hakikatnya yang lahir dari dalam diri peserta didik itu sendiri. Sedangkan yang lain di sekitar, hanya sekedar membantu dan mengingatkan agar bisa membangkitkan semangat saja. Hal yang bisa dikerjakan seorang guru untuk membangkitkan semangat belajar peserta didik diantaranya yaitu dengan menggunakan strategi pembelajaran yang bervariasi, mempunyai strategi pembelajaran yang pas dan tepat sasaran, dan dilakukan penilaian ketika selesai pada proses pembelajaran. Salah satu strategi dalam proses pembelajaran yang dapat membantu agar bisa menjadikan suasana didalam kelas

menjadi aktif dan seru sehingga dapat membangkitkan semangat belajar siswa adalah dengan menggunakan *Ice Breaking*.

Cara yang dapat membantu menjadikan proses pembelajaran agar menyenangkan, fokus, aktif dan produktif yaitu seorang guru berkreasi dalam kelas dengan menggunakan strategi *Ice Breaking* dalam proses pembelajaran didalam kelas. Sunarto (2012:3) mengatakan *Ice Breaking* bertujuan agar bisa melahirkan suasana ketika pembelajaran di kelas menjadi antusias, penuh semangat dan dinamis. Suasana belajar didalam kelas yang seru dan bisa dikendalikan diperlukan betul oleh seorang siswa dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah untuk membawa peserta didik ke dalam lingkungan yang nyaman dalam belajar. Penerapan strategi *Ice Breaking* pada proses pembelajaran juga dapat menolong untuk melahirkan suasana belajar didalam kelas menjadi lebih berfaedah(DIKRIANSYAH 2018:6). Berdasarkan uraian di atas, penelitian yang dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui pengaruh penerapan ice breaker terhadap hasil belajar siswa pada kelas III SD N 19 Padang Tongga. Dengan demikian, dilakukanlah penelitian dengan judul "Pengaruh Penerapan *Ice Breaking* Terhadap Semangat Belajar Siswa di SDN 19 Padang Tongga Tahun pelajaran 2022/2023".

C. METODOLOGI PENELITIAN

Metode yang peneliti gunakan pada penelitian ini yaitu metode eksperimen. Metode eksperimen digunakan untuk mengidentifikasi ada atau tidaknya pengaruh suatu perlakuan tertentu. Ada beberapa jenis metode eksperimen, dan yang peneliti gunakan adalah metode eksperimen Semu/Kuasi (*Quasi Experimental Design*).

Peneliti melakukan eksperimen terhadap siswa kelas III di SDN 19 Padang Tongga yang beralamat di Kecamatan Lubuk Basung, Kabupaten Agam. Populasi dalam penelitian Penerapan *Ice Breaking* ini menggunakan semua siswa yang berada di kelas III, yaitu sebanyak 23 orang. Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan pengisian angket.

Bentuk dari desain eksperimen kuasi ini adalah peningkatan dari eksperimental design yang susah untuk dilaksanakan. Eksperimen kuasi ini mempunyai kelompok kontrol, tapi tidak bisa digunakan seluruhnya untuk mengontrol variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Sugiyono, 2017:114). Contohnya ketika melakukan administrasi atau manajemen, ada kalanya tak bisa menggunakan sebagian pegawai untuk eksperimen dan sebagiannya lagi tidak. Sebagian menggunakan prosedur kerja baru, sebagian lagi tidak.

Rancangan dari eksperimen kuasi merupakan kreasi eksperimen yang menggunakan kontrol terhadap suatu variabel non eksperimental dan ada satu gerombolan kontrol yang berfungsi menjadi grup komparatif untuk memahami efek dari perlakuan. Metode penelitian eksperimen kuasi diartikan juga sebagai metode penelitian semu. Metode penelitian eksperimen kuasi merupakan penelitian yang bersifat mendekati penelitian eksperimen, tidak dapat dikatakan benar-benar eksperimen, dikarenakan subjek dari penelitiannya adalah manusia yang berarti subjek tersebut tidak dapat dimanipulasi dan dikontrol secara intensif.

Jenis dari penelitian eksperimen kuasi banyak dimanfaatkan pada bidang pendidikan atau bidang lainnya yang melibatkan manusia sebagai subjek penelitiannya. Tujuan dari penelitian eksperimen semu ini yaitu untuk mendapatkan informasi yang merupakan perkiraan dari suatu informasi yang dapat didapatkan dari eksperimen yang sesungguhnya dengan keadaan yang tidak mungkin untuk mengontrol atau memanipulasi semua variabel yang relevan (Khoerunisa and Amirudin 2020; Roihan, Rahayu, and Aji 2020).

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Ice Breaking artinya yaitu istilah yang biasa dipergunakan untuk mengungkapkan tentang suatu proses yang perlu dilakukan oleh fasilitator untuk dapat merubah state of mind siswa. Penyelenggaraan *Ice Breaking* ini biasanya berupa suatu lelucon, yang kadang

juga membuat malu, juga kadang hanya sekedar informasi dan pencerahan. Bila memakai kegiatan yang sesuai dengan syarat pada peserta, *Ice Breaking* mampu menjadi indera yang sempurna buat memfasilitasi kesuksesan sebuah program termasuk pada proses pembelajaran.

Menurut Abduh mengatakan bahwa *Ice Breaking* merupakan suatu aktivitas kecil pada suatu pendidikan yang bertujuan untuk peserta didik saling akrab serta saling berinteraksi kemudian komunikatif serta merasa nyaman dengan lingkungan. kegiatan ini biasanya berupa suatu humor, kegiatan berupa informasi, pencerahan, atau berbentuk permainan sederhana. Kegiatan ini berfungsi untuk membangkitkan semangat dari peserta didik. Jika dipilih kegiatan yang cocok, *Ice Breaking* bisa menjadi kegiatan yang efektif untuk memfasilitasi pondasi, opening atau pembuka dalam suatu kegiatan semisal dalam suatu pendidikan dengan diadakanya salam-salam dengan tepuk-tepuk, untuk menambah semangat peserta didik. Adanya Kegiatan *Ice Breaking* ini berlangsung bertujuan mendapat kecakapan berpikir dan pancingan atau penarikan perhatian agar para peserta didik yang hadir dapat menumbuhkan semangat akan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan (Pendidikan and Belajar n.d.:2).

Faktor yang mempengaruhi untuk kesuksesan penerapan *Ice Breaking* ini yaitu mengkhususkan kegiatan ini berfungsi untuk menunjang kegiatan yang ada. Berikut adalah beberapa faktor mengapa penerapan *Ice Breaking* perlu didalam kelas, yaitu:

1. Peserta didik banyak pikiran.
2. Peserta didik banyak diam.
3. Peserta didik ingin perubahan.
4. Peserta didik takut salah dalam bertindak.

Kegiatan *Ice Breaking* berfungsi agar bisa memenuhi pemikiran yang diinginkan. Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang membuat peserta didiknya senang dan memiliki rasa ingin tau yang tinggi. Karena pada kondisi tersebut peserta menjadi santai dan

rileks. Jadi, tenaga pendidik harus bisa berada pada dua kondisi yang ada.

1. Profil Sekolah



Gambar 1 Profil sekolah

SDN 19 Padang Tongga adalah sekolah dasar yang beralamat di Padang Tongga Nagari Manggopoh Kecamatan Lubuk Basung. Di akreditasi pada tanggal 21 Desember 2013.

2. Tahapan Penerapan *Ice Breaking*

Dari proses tanya jawab yang telah peneliti lakukan dengan guru kelas III di SDN 19 Padang Tongga yang bernama ibu Nurcaya, bahwa pada kegiatan pembelajaran di kelas III ini belum diterapkan *Ice Breaking*, dimana ada siswa yang masih mempunyai semangat yang rendah dalam mengikuti proses pembelajaran yang berlangsung. Tenaga Pendidik masih menggunakan metode pembelajaran yang monoton dan tidak bervariasi. Jadi, peneliti penelitian dilakukan di SDN 19 Padang Tongga pada kelas III, yaitu dengan menerapkan *Ice Breaking* dan bagaimana pengaruh *Ice Breaking* terhadap semangat belajar siswa. Dibawah ini merupakan beberapa tahapan penerapan *Ice Breaking* yang telah dilakukan oleh peneliti, yaitu:

a. Tahapan Pertama



Gambar 1.1 Pendekatan pertama

Tahapan pertama pada penerapan *Ice Breaking* di kelas III adalah Peneliti melakukan pendekatan terlebih dahulu kepada peserta didik di kelas III, dengan melakukan pengenalan kepada seluruh siswa. Pada pertemuan pertama, peneliti melihat banyak sekali peserta didik yang tidak bersemangat memulai pembelajaran di sekolah. Peneliti bertanya pada siswa apa yang membuat siswa tidak semangat dalam kegiatan belajar di dalam kelas. Siswa menjawab mereka mengantuk, belum sarapan, tidak adanya pendahuluan yang bervariasi pada awal pembelajaran, dikarenakan guru langsung memberikan materi di awal pembelajaran. Itulah beberapa penyebab kurangnya semangat siswa dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Selanjutnya peneliti memberikan angket tentang Penerapan *Ice Breaking* kepada 23 orang siswa yang ada di kelas III.

Hasil angket:

- 1) Variabel X (Penerapan *Ice Breaking*) yang didapatkan dengan tes angket yang disebarakan kepada 23 peserta didik di kelas III, menghasilkan nilai presentase 70% berada pada interval 69% - 100% yang termasuk dalam kategori kurang baik. Dengan demikian dapat diartikan bahwa penerapan *Ice Breaking* pada kelas III di SDN 19 Padang Tongga termasuk dalam kategori kurang baik.

- 2) Variabel Y (Semangat Belajar Siswa) pada kelas III di SDN 19 Padang Tongga berdasarkan angket, dihasilkan nilai presentase sebesar 66% berada pada interval 60% - 100% termasuk dalam kategori rendah. Dengan demikian dapat diartikan bahwa semangat belajar siswa kelas III di SDN 19 Padang Tongga masuk dalam kategori kurang baik.

b. Tahapan kedua



Gambar 1.2 Penerapan *Ice Breaking*

Pada tahapan kedua ini, peneliti mencoba mengarahkan peserta didik di kelas III untuk melakukan salah satu *Ice Breaking* yaitu tepuk yel-yel. Setelah 2 kali percobaan, peserta didik melakukan tepuk yel-yel dengan kompak, kemudian peserta didik mengikuti tepuk yel-yel dengan sangat antusias dan tampaknya mereka sangat bersemangat setelah melakukan tahapan *Ice Breaking ini*.

c. Tahapan ketiga



Gambar 1.3 Pengambilan alih oleh guru kelas

Pada tahapan ketiga, peneliti menyerahkan agar kelas diambil alih oleh guru. Setelah guru mengambil alih kelas III, guru bisa melakukan kembali variasi *Ice Breaking* yang lainnya seperti *Ice Breaking* pesan yang tersembunyi, menyambung kata dan *Ice Breaking* lainnya. Kemudian, setelah melakukan *Ice Breaking* guru bisa langsung mulai masuk kepada materi pembelajaran yang akan di ajarkan di dalam kelas.

d. Tahapan Penutup



Gambar 1.4 guru melakukan penutupan

Pada tahapan penutup ini, setelah guru selesai memberikan materi pembelajaran selanjutnya guru melakukan tanya jawab dan mengevaluasi tentang pembelajaran yang telah berlangsung. Kemudian, guru melakukan evaluasi tentang materi yang sudah dipelajari didalam kelas dengan memberikan siswa Lembar kerja, lalu guru mengkoreksi nilai. Disini, guru bisa melihat nilai siswa yang semangat dalam pembelajaran akan lebih tinggi daripada nilai siswa yang tidak semangat dalam mengikuti pembelajaran.

3. Kelebihan dan kelemahan *Ice Breaking*

Kelebihan:

- a. Waktu terasa lebih panjang.
- b. Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.
- c. Suasana kelas menjadi kompak.

kelemahan:

Menghabiskan waktu agak Panjang untuk memulai menerapkan *Ice Breaking* di dalam kelas.

Berdasarkan Hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti di SDN 19 Padang Tongga dengan penerapan *Ice Breaking* membuktikan bahwa *Ice Breaking* dapat membangkitkan semangat peserta didik agar lebih fokus dalam proses pembelajaran dikarenakan peserta didik nantinya akan menggunakan ilmu yang telah dipelajari dengan sebaik-baiknya. Sehingga peserta didik lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran secara antusias untuk dapat bermain sesuai dengan perannya. Peserta didik mampu belajar sambil bermain supaya mereka tidak merasa tertekan dalam memahami konsep yang tidak beraturan, sehingga peserta didik mampu mempelajari pelajaran dengan antusias dan semangat belajar yang tinggi, dikarenakan mereka menyadari begitu pentingnya suatu pelajaran yang dipelajari dengan cepat, mudah, dan lebih menyenangkan.

Penelitian yang menggunakan metode eksperimen yaitu peneliti menerapkan *Ice Breaking* didalam kelas sebelum proses pemberian materi pembelajaran untuk membangkitkan semangat belajar dari peserta didik untuk mengikuti pembelajaran yang akan berlangsung. Jika sebelumnya siswa banyak yang tidak semangat, banyak bicara dengan siswa lain, maka dengan *Ice Breaking* ini siswa lebih mampu mengontrol perilakunya.

Dengan demikian hasil penelitian yang telah penulis teliti di SDN 19 Padang Tongga pada kelas III dengan menggunakan strategi pembelajaran *Ice Breaking*. *Ice Breaking* membuat siswa menjadikan pembelajaran menjadi suatu kebutuhan yang harus ada dan bukan hanya sekedar tuntutan semata saja. Siswa yang lebih bersemangat dalam pembelajaran akan lebih memahami pembelajaran yang sedang berlangsung daripada siswa yang kurang semangat dalam proses pembelajaran. Dalam pelaksanaan strategi *Ice Breaking* ini, diperlukan partisipasi dari semua siswa yang ada di dalam kelas agar dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Jika ada siswa

yang tidak berpartisipasi, maka proses penerapan *Ice Breaking* ini akan gagal dalam pelaksanaannya untuk meningkatkan semangat belajar siswa didalam kelas pada proses pembelajaran.

E. KESIMPULAN

Dalam melakukan penelitian, peneliti menggunakan eksperimen terhadap siswa dikelas III di SDN 19 Padang Tongga Kecamatan Lubuk Basung. Dengan menerapkan *Ice Breaking* pada beberapa kali pertemuan dan dilakukan evaluasi oleh guru didalam kelas penerapan *Ice Breaking*.

Ice Breaking merupakan suatu peralihan dari situasi yang membuat mengantuk, menjenuhkan, membosankan dan tegang menjadi rileks, lebih bersemangat, tidak membuat mengantuk, serta ada perhatian dan ada rasa senang untuk mendengarkan atau melihat orang yang berbicara di depan kelas atau ruangan pertemuan.

Peneliti melakukan beberapa tahapan pada penelitian ini yaitu: Melakukan pengenalan terhadap peserta didik didalam kelas, Menerapkan *Ice Breaking* didalam kelas, Mengalihkan kelas kepada guru kelas III, Guru melanjutkan pembelajaran, Melakukan evaluasi pembelajaran diakhir jam pelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti di SDN 19 Padang Tongga dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran yang menggunakan penerapan *Ice Breaking* didalam kelas dapat meningkatkan semangat belajar dari peserta didik. Sehingga, jika semangat belajar peserta didik sudah meningkat, maka tentu akan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik didalam kelas. Bisa dilihat dari evaluasi pembelajaran yang telah dilakukan oleh guru kelas III, dimana persentase siswa yang memiliki nilai di atas kkm mencapai 80%.

F. DAFTAR RUJUKAN

- Deswanti, Ida Ayu Putu, Agus Budi Santosa, and Nanda William. 2020. "Pengaruh *Ice Breaking* Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran Tematik." *Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar* 1(1):20–28.
- Khoerunisa, Tiyara, and Amirudin Amirudin. 2020. "Pengaruh *Ice Breaking* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Di Kelas III Sekolah Dasar Islam Terpadu Nuurusshiddiiq Kedawung Cirebon." *EduBase: Journal of Basic Education* 1(1):84. doi: 10.47453/edubase.v1i1.47.
- Pendidikan, Psikologi, and Evaluasi Belajar. n.d. "WS.Winkel, Psikologi Pendidikan Dan Evaluasi Belajar, (Jakarta: Gramedia, 1983), Hlm.15." 1–128.
- Roihan, Ahmad, Nina Rahayu, and Danang Saputro Aji. 2020. "Perancangan Sistem Kehadiran Face Recognition Menggunakan Mikrokomputer Berbasis Internet of Things." *Technomedia Journal* 5(2):155–66. doi: 10.33050/TMJ.V5I2.1373.
- Winkel, W.. . 2007. *Psikologi Pengajaran*. Bandung: PT Rosda karya.
- Deswanti, Ida Ayu Putu, Agus Budi Santosa, and Nanda William. 2020. "Pengaruh *Ice Breaking* Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran Tematik." *Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar* 1(1):20–28.
- Khoerunisa, Tiyara, and Amirudin Amirudin. 2020. "Pengaruh *Ice Breaking* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Di Kelas III Sekolah Dasar Islam Terpadu Nuurusshiddiiq Kedawung Cirebon." *EduBase: Journal of Basic Education* 1(1):84. doi: 10.47453/edubase.v1i1.47.
- Pendidikan, Psikologi, and Evaluasi Belajar. n.d. "WS.Winkel, Psikologi Pendidikan Dan Evaluasi Belajar, (Jakarta: Gramedia, 1983), Hlm.15." 1–128.
- Roihan, Ahmad, Nina Rahayu, and Danang Saputro Aji. 2020. "Perancangan Sistem Kehadiran Face Recognition Menggunakan Mikrokomputer Berbasis Internet of Things." *Technomedia Journal* 5(2):155–66. doi: 10.33050/TMJ.V5I2.1373.
- Winkel, W.. . 2007. *Psikologi Pengajaran*. Bandung: PT Rosda karya.

BAB IV
MULTIMEDIA PEMBELAJARAN
ABAD 21

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA UNTUK SISWA SMP KELAS 8 MENGUNAKAN GOOGLE SITE

¹ Ainil Fitri ² Supratman Zakir

^{1,2} Universitas Islam Negeri (UIN) Bukittinggi,
West Sumatera, Indonesia

¹ainilfitri2512@gmail.com ²supratman@iainbukittinggi.ac.id

A. ABSTRAK

Pembelajaran konvensional atau disebut juga dengan metode ceramah, tidak lagi mengikuti perkembangan zaman yang memasuki era Revolusi Industri 4.0. Metode pembelajaran sebenarnya adalah bagaimana seorang pendidik menyampaikan informasi kepada seorang siswa selama proses pembelajaran. Pembelajaran menggunakan perangkat lunak dan teknologi lainnya merupakan inovasi baru dalam pendidikan dan jawaban atas tantangan memiliki akses ke berbagai sumber belajar. Penggunaan media dalam pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Proses pembelajaran membutuhkan media pembelajaran agar siswa tidak cepat bosan dan berpartisipasi lebih antusias dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dimaksudkan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang media pembelajaran yang praktis dan efektif dalam proses pembelajaran di sekolah dan di rumah menggunakan Google site untuk mata pelajaran matematika pada kelas 8 SMP semester 1. Metode yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah metode *Research And Development* (R&D), model 4D yang terdiri dari beberapa tahapan yaitu: definition (definisi), design (desain), development (pengembangan), dan Disseminate (Penyebarluasan).

Kata kunci: Perancangan, Media Pembelajaran, Google Site

B. PENDAHULUAN

Perkembangan era serba teknologi saat ini menjadi bukti bahwa kehidupan berkembang dan inovatif dalam banyak hal. Teknologi modern dalam bidang komunikasi dengan produk-produk seperti perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*) yang dihadirkan berdampak pada segala bidang, termasuk pendidikan. Perkembangan teknologi semakin maju seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan, dan banyak inovasi-inovasi baru yang diciptakan dan dikembangkan sebagai cara untuk memperluas jangkauan kehidupan manusia dan memulai kembali aktivitas manusia. Di era Revolusi Industri 4.0 ini, pendidik diibaratkan sebagai agen yang berperan penting dalam proses pembelajaran, sehingga proses pembelajaran lebih inovatif dan guru perlu menguasai dan menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Contoh perkembangan yang dimulai di sini adalah teknologi yang menggunakan jaringan internet, yang tidak dibatasi oleh jarak, ruang, atau waktu. Keuntungan menggunakan jaringan internet adalah memudahkan proses pembelajaran yang dapat dilakukan kapan saja, di mana saja (Nasution et al., 2021).

Pendidikan adalah proses mengembangkan dan meningkatkan kelebihan dan potensi yang ada pada diri manusia. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional, Pasal 1 Ayat 1, pendidikan adalah upaya mengembangkan potensi manusia melalui proses pembelajaran, yaitu untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Suasana yang tercipta, menimbulkan minat dan semangat siswa, memotivasi mereka untuk tetap semangat dan belajar dengan baik. Karena kondisi belajar yang nyaman berpengaruh positif terhadap pencapaian keberhasilan belajar yang optimal. (Pubian, 2022). Proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas menentukan hasil pendidikan selanjutnya. Oleh karena itu, perlu tidak hanya mengembangkan media pembelajaran, tetapi juga mendorong pendidik untuk menggunakan media pembelajaran lebih kreatif untuk membantu siswa memahami apa yang mereka pelajari dan apa yang mereka tahu.

Memilih metode pembelajaran merupakan salah satu cara untuk membuat proses belajar mengajar menjadi menyenangkan dan menyenangkan, dan merancang media pembelajaran adalah salah satunya. Media tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran, karena nantinya menjadi salah satu alat yang digunakan guru untuk menyampaikan informasi (materi pembelajaran) kepada siswa. Selain itu, media yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat memotivasi siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Tanpa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, pembelajaran mungkin tidak menarik dan bervariasi, dan siswa menjadi cepat bosan. Penggunaan media masuk akal bagi guru untuk mendukung proses pembelajaran. Hal ini akan meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa selama pembelajaran. Siswa tampil lebih baik ketika mereka memahami mata pelajaran yang diajarkan guru.

Pada saat menyajikan materi pembelajaran kepada siswa, penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan agar pembelajaran dapat dilakukan dengan cara yang efektif dan beragam untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana penunjang proses pembelajaran. Selain slide presentasi dan media whiteboard, Anda juga dapat membuat media pembelajaran berupa website yang dapat diakses siswa dari handphone dan komputer untuk mendukung pembelajaran mandiri. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu untuk membantu Anda mencapai tujuan pembelajaran Anda. Dari pengertian di atas dapat dikatakan bahwa media adalah alat untuk menyampaikan informasi (materi pembelajaran) kepada siswa agar guru dapat mencapai tujuan pendidikannya (Saputra & Effendi, 2022).

Media pembelajaran adalah komponen yang terhubung dengan sistem pembelajaran. Ada banyak jenis media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan hendaknya dipilih agar fitur-fiturnya mendukung efektifitas dan efisiensi dalam proses pembelajaran yang maksimal. *Blended learning* merupakan model pembelajaran

yang secara bersamaan menggabungkan dua model pembelajaran yaitu pembelajaran tatap muka dan media pembelajaran online. *Blended learning* adalah konsep pembelajaran baru yang memungkinkan penyampaian materi tatap muka di kelas dan online (Teknologi *et al.*, 2021). Media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai media yang dapat digunakan sebagai saluran informasi untuk mengembangkan pola pikir, emosi, minat, dan tekad siswa sehingga dapat mendukung proses pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran harus mendukung partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.

Proses belajar mengajar di kelas pada dasarnya juga memiliki hal-hal yang menyebabkan tidak terlaksananya program pembelajaran yang sudah di rancang, misalnya yaitu dari pihak guru dan siswa, infrastruktur sekolah dan lingkungan. Ternyata hal pertama yang terjadi mungkin karena guru kurang menguasai teknologi dan mengembangkan media pembelajaran, sehingga pembelajaran terkesan monoton. Yang kedua bisa disebabkan oleh siswa. Siswa memiliki kepribadian dan pemahaman yang berbeda-beda, sehingga guru perlu pandai memilih media yang mereka gunakan untuk pembelajaran. Proses keberhasilan belajar yang rendah menjadi kendala dalam pengembangan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan integrasi antara *software* (bahan pembelajaran) dan *hardware* (alat pembelajaran). Kedua unsur tersebut saling terkait dan memberikan informasi (materi pembelajaran) kepada siswa. Dengan demikian media pembelajaran dapat dikatakan sebagai perangkat lunak (*software*) sebagai sarana transmisi informasi (bahan ajar) yang disajikan untuk menyampaikan informasi kepada siswa dengan menggunakan peralatan perangkat keras (*hardware*). Meskipun media berbeda dari perangkat, kita dapat menyimpulkan bahwa keduanya adalah komponen yang saling berhubungan yang bertindak sebagai perantara untuk memberikan informasi kepada siswa.

Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi modern merupakan faktor kunci dalam mendukung proses belajar mengajar

untuk tujuan pembelajaran yang lebih efektif. Tentu saja, kita semua tahu Google. Google adalah mesin pencari internet. Namun, masih banyak orang yang belum mengetahui tentang produk Google seperti Google Sites yang dapat digunakan untuk membangun website (Dewi, 2022).

Google site adalah salah satu pilihan media yang dapat digunakan untuk mendukung proses belajar Anda. Google Sites merupakan salah satu media pembelajaran sederhana berbasis web. Selain sebagai media pembelajaran jarak jauh, Google Sites mudah digunakan dan diakses kapan saja, di mana saja dengan koneksi internet. Keunggulan lain dari Google Sites adalah Anda dapat menambahkan banyak fitur seperti Google Sites, sehingga memudahkan untuk mendapatkan informasi yang Anda butuhkan dengan cepat. google docs, spreadsheet, formulir, slide, kalender, Tautan Video dari YouTube, dll. Selain itu, Google Sites tidak menggunakan bahasa pemrograman, sehingga mudah digunakan oleh pemula dan gratis untuk diakses.

Google Sites adalah fitur online yang disediakan oleh Google untuk membuat situs web yang berisi informasi dan dapat dibagikan sesuai kebutuhan pengguna. Perancangan situs web dengan memanfaatkan Google Sites sangat mudah untuk dikelola oleh orang awam. Sehingga siapa pun dapat menggunakan Google Sites. Fitur situs Google dapat disisipkan materi, silabus, gambar (Sites et al., 2022). Belajar dengan google site menawarkan manfaat bagi guru atau siswa antara lain, belajar dengan menggunakan google sites lebih lengkap dan menarik karena bisa menggunakan fitur google materi yang diunggah ke google sites tetap berada di google site dan kebal terhadap virus dan gangguan lainnya. Google sites memungkinkan siswa dan guru dengan cepat mengambil informasi untuk pembelajaran, menggunakan informasi yang diunggah oleh guru (Bungo, 2021).

Siswa dapat dengan mudah mengakses materi pembelajaran melalui media pembelajaran Google berbasis halaman ini. Selama proses pembelajaran, siswa mungkin mengalami beberapa

kesulitan belajar. Misalnya, salah satu masalah dalam pembelajaran matematika adalah materi pembelajaran yang sulit dipahami karena siswa sulit memahami metode dan gaya mengajar guru. Guru kurang kreatif dengan media pembelajaran yang berbeda dalam proses pembelajaran. Misalnya, Google Sites sebagai media pembelajaran dapat digunakan oleh guru untuk melakukan hal-hal seperti mengunggah video pembelajaran. Materi dan sifat-sifat video ini sangat abstrak sehingga memudahkan siswa dalam mengakses materi. Guru juga dapat menyematkan beberapa tautan sumber daya, tautan siswa, dan tautan ke tautan lain melalui Google Sites (Boalemo, 2020).

C. METODOLOGI PENELITIAN

Dalam melakukan penelitian ini, peneliti menggunakan metodologi *Research and Development* (R&D). Metodologi *Research and Development* (R&D) adalah metodologi penelitian yang digunakan untuk memproduksi produk tertentu dan menunjukkan keefektifan produk tersebut. Penelitian, atau analisis kebutuhan, digunakan (penelitian terapan atau metode kualitatif) untuk memproduksi produk tertentu, dan untuk menguji keefektifan produk ini saat bekerja di masyarakat luas. Studi diperlukan untuk menguji kemandirian produk ini (Sri Haryati, 2012). *Research and Development* (R&D) adalah proses atau fase dalam pengembangan produk baru atau penyempurnaan produk yang sudah ada yang memungkinkan pengujian dan pembuktian keefektifan produk. Dari sisi pendidikan, produk-produk hasil *Research and Development* (R&D) diharapkan mampu meningkatkan produktivitas pendidikan, yakni banyaknya lulusan yang berkualitas dan berkualitas. Ada beberapa tahapan *Research and Development* (R&D) metode penelitian menggunakan model 4D dalam penelitian ini. Di bawah ini adalah langkah-langkah yang terlibat dalam mengembangkan model 4D.:

1. *Define* (Pendefinisian)

Kegiatan yang dilakukan selama fase ini membantu menetapkan dan menentukan kondisi untuk pengembangan produk. Fase ini

sering disebut analisis kebutuhan, dan tentu saja produk yang berbeda memerlukan analisis yang berbeda pula. Tidak hanya itu, juga mendefinisikan analisis kebutuhan pengembangan, spesifikasi pengembangan produk yang memenuhi kebutuhan pengguna, dan model R&D yang sesuai untuk pengembangan produk.

2. *Design* (Perancangan)

Pada tahap ini peneliti merancang produk pertama. Sebagai bagian dari perencanaan media pembelajaran, tahap ini dilakukan untuk membuat media pembelajaran di Google Sites sesuai dengan bahan ajar.

3. *Develop* (Pengembangan)

Sebagai bagian dari perancangan media pembelajaran, tahap pengembangan dilakukan oleh para ahli dan siswa yang terlibat dalam memvalidasi desain menggunakan media pembelajaran yang dirancang.

4. *Disseminate* (Penyebarluasan)

Tingkat ini dicapai dengan menerapkan media yang dikembangkan untuk berbagai guru dan siswa. Tujuannya adalah untuk mendapatkan tanggapan dan umpan balik terhadap media pembelajaran yang direncanakan. Jika reaksinya baik, media pembelajaran yang direncanakan dapat didistribusikan secara luas dan digunakan sebagai media pelengkap untuk proses pembelajaran di kelas..

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Saat merancang situs web ini, peneliti menggunakan alat tambahan seperti Google Formulir. Ini membantu menghitung kehadiran siswa, menetapkan tugas, dan kemudian mengumpulkan tugas yang dikirim langsung ke alamat email guru dan perangkat yang terakhir dikirim. Dengan kata lain, Google Sites sendiri adalah alat Google Sites yang digunakan untuk mendesain situs web. Peneliti mengembangkan media pembelajaran yang menggunakan

model 4D. Dalam model ini, ada beberapa tahapan yang peneliti lakukan:

1. Tahap pendefinisian (*define*)

Tahap definisi bertujuan untuk mengidentifikasi dan mendefinisikan kebutuhan Anda dalam proses pembelajaran dan mengumpulkan banyak informasi terkait produk yang Anda rancang. Fase *define* memiliki beberapa fase:

a. Analisis Awal (*Front-end Analysis*)

Analisis awal dilakukan untuk mengidentifikasi masalah dalam pengembangan media pembelajaran. Pada titik ini, berbagai fakta dan solusi alternatif muncul yang memfasilitasi definisi sarana awal untuk merancang media pembelajaran yang di desain.

b. Analisis Peserta (*Learner Analysis*)

Analisis siswa harus dilakukan pada awal perencanaan. Analisis siswa dilakukan dengan memantau perilaku dan disposisi siswa. Analisis ini dilakukan dengan mengkaji karakteristik, kemampuan, dan pengetahuan siswa dari sudut pandang siswa sebagai anggota kelompok atau individu. Analisis siswa meliputi kemampuan akademik siswa, usia, dan motivasi belajar.

c. Analisis Tugas (*Task Analysis*)

Analisis tugas dilakukan untuk mengidentifikasi tugas utama yang akan dilakukan siswa. Analisis tugas melibatkan analisis fitur yang digunakan dalam merancang media pembelajaran.

d. Analisis Konsep (*Concept Analysis*)

Analisis konsep bertujuan untuk mengetahui tampilan yang akan ditampilkan pada media yang dirancang. Analisis konsep dilakukan dengan melihat fitur-fitur yang tersedia untuk navigasi yang diperlukan dan pengujian langsung di situs web Google sebelum desain sebenarnya.

e. Analisis Tujuan (*Specifying Instructional Objectives*)

Analisis tujuan pembelajaran dilakukan untuk menentukan indikator keberhasilan pembelajaran berdasarkan analisis materi. Dengan menganalisis tujuan, peneliti dapat mempelajari apa yang akan ditampilkan di media yang mereka desain, konten apa yang ada di setiap halaman, dan seberapa baik desain media dijalankan.

2. Tahap Perancangan (*design*)

Setelah memahami tantangan dari tahap sebelumnya, kita beralih ke tahap desain. Tahap perancangan ini bertujuan untuk merancang media pembelajaran yang dapat digunakan untuk pembelajaran matematika. Tahapan desainnya adalah:

a. Penyusunan Tes (*criterion-test construction*)

Persiapan alat tes didasarkan pada pengembangan tujuan sebagai ukuran kinerja siswa sebagai sarana penilaian setelah kegiatan selesai.

b. Pemilihan Media (*media selection*)

Pemilihan media bertujuan untuk mengetahui pentingnya media pembelajaran yang dirancang terhadap materi pembelajaran dan perilaku siswa. Pemilihan media disesuaikan dengan analisis peserta, analisis konsep dan tugas, penggunaan dan diseminasi menggunakan model yang berbeda dari media yang berbeda.

c. Pemilihan Format (*format selection*)

Format dipilih dalam tindakan pertama. Format dipilih agar format yang dipilih sesuai dengan topik kajian. Pilihan format presentasi Anda disesuaikan dengan media pembelajaran yang Anda gunakan. Pemilihan format dalam penyuluhan digunakan untuk merencanakan isi pembelajaran, memilih pendekatan dan sumber belajar, menata dan merencanakan media pembelajaran, serta membuat rencana pengembangan ide pembelajaran. Ini termasuk mendesain header, layout, gambar, dan teks.

d. Desain Awal (*initial design*)

Desain awal adalah desain media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti dan dievaluasi serta dibimbing oleh guru matematika. Saran dari guru matematika telah diubah menjadi media pembelajaran yang direvisi peneliti dan beberapa halaman, termasuk halaman profil guru untuk bidang studi, halaman presentasi tujuan pembelajaran, dan ruang diskusi guru-siswa.

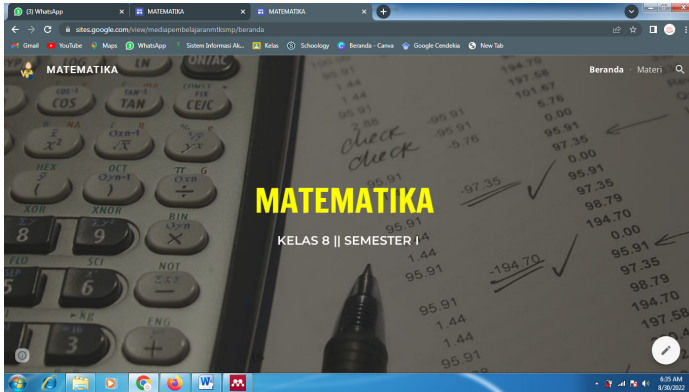
Google Sites merupakan salah satu media pembelajaran yang digunakan oleh siswa sekolah menengah pertama (SMP) dalam praktek khususnya kelas 8. Dengan menggunakan situs web Google sebagai sarana untuk proses pembelajaran, siswa memiliki akses ke lebih banyak sumber belajar yang praktis dan tidak bergantung pada buku. Siswa dapat mengakses link yang disediakan oleh guru untuk melihat materi yang disampaikan oleh guru. Tidak seperti menggunakan situs web lain, situs web kami memiliki banyak keunggulan menarik untuk membantu Anda belajar. Pertama, situs web Google nyaman dan gratis untuk diakses. Yang kedua adalah untuk memungkinkan pengguna untuk berkolaborasi. Ketiga, ia menawarkan 100MB penyimpanan online gratis. Keempat, tentunya hanya bisa dicari (diakses) dengan mesin pencari Google (*browser*). Siswa tidak perlu lagi mendownload materi yang disampaikan oleh guru, sehingga tidak memakan kuota internet atau banyak ruang penyimpanan. Tidak hanya itu, kamu juga tidak perlu repot saat guru menjelaskan materi. Hal ini karena siswa dapat mengaksesnya melalui website Google. Media pembelajaran Google Sites dapat semenarik mungkin untuk membuat peserta didik tetap terlibat dalam kegiatan pembelajaran (Kompetensi et al., 2021).

Menggunakan Google Sites sebagai media pembelajaran sangatlah penting, terutama saat belajar matematika. Ini termasuk memudahkan guru untuk mengirim atau berbagi materi, video, tutorial, tugas dan banyak kegunaan dan manfaat lainnya. Itu tidak semua. Google Sites juga memiliki kerentanan yang memerlukan koneksi internet. Situs Google ini tidak dapat diakses tanpa terlebih dahulu terhubung ke Internet.

TAMPILAN

1. Halaman Beranda

Di halaman Beranda, terdapat halaman header, dimana pengguna bisa melihat bahwasannya media ini merupakan media pembelajaran untuk pembelajaran matematika kelas 8 semester 1 dan pada pojok kanan atas terdapat tombol beranda dan materi.



Gambar 1. Bentuk Tampilan Halaman Beranda

2. Halaman Materi Pembelajaran

Halaman Materi memiliki beberapa tombol yang mewakili materi yang Anda pelajari untuk semester tersebut. Pengguna dapat mengakses materi berdasarkan apa yang ingin mereka pelajari.



Gambar 2. Bentuk Tampilan Halaman Materi Pembelajaran

a. Halaman Beranda Materi

Halaman ini memiliki 4 tombol yaitu tombol materi, video, latihan dan absensi.



Gambar 3. Bentuk Tampilan Halaman Beranda Materi

3. Halaman Isi Materi

Pada halaman isi materi, terdapat pembahasan materi yang akan dipelajari oleh pengguna (siswa).

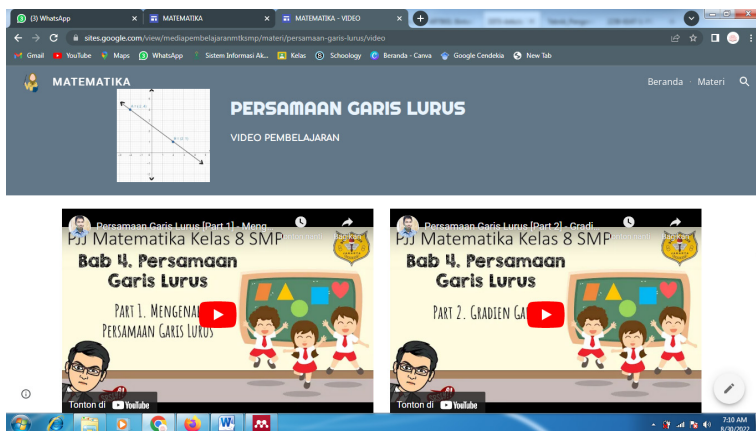


Gambar 4. Bentuk Tampilan Halaman Isi Materi

4. Halaman Video

Pada halaman video pengguna bisa mengakses video pembelajaran yang telah disajikan oleh guru. Pada bagian ini

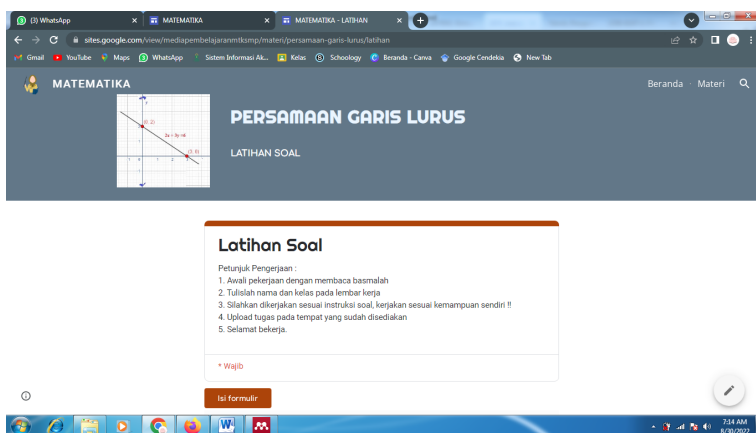
guru bisa menyimpan link video dari youtube, nantinya siswa bisa langsung mengakses video tersebut tanpa harus ke laman youtube.



Gambar 5. Bentuk Tampilan Halaman Video

5. Halaman Latihan

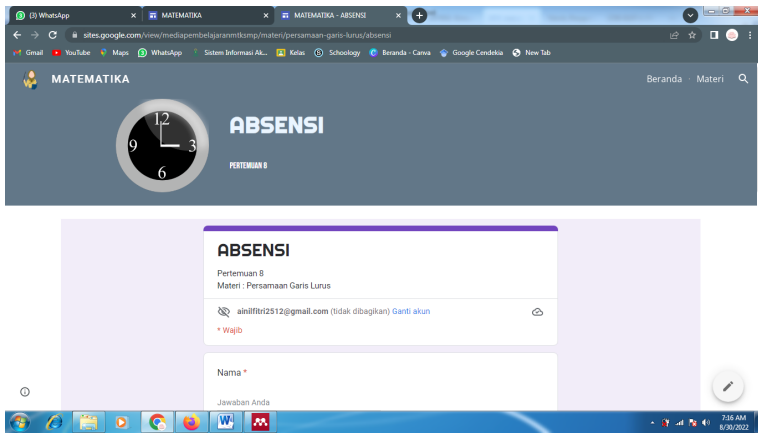
Pada halaman latihan, pengguna bisa mengakses soal latihan melalui halaman google form, saat siswa mengklik isi formulir, maka siswa akan diarahkan pada halaman google form yang sudah terdapat soal latihan, dan siswa tinggal mengerjakan sesuai instruksi yang sudah guru cantumkan pada google form tersebut.



Gambar 6. Bentuk Tampilan Halaman Latihan

6. Halaman Absensi

Pada halaman absensi, pengguna bisa mengisi absensi kehadiran pada form yang sudah disediakan guru, pengisian absensi bisa dilakukan oleh siswa apabila sudah mengikuti pembelajaran.



Gambar 7. Bentuk Tampilan Halaman Absensi

E. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengembangan Google Sites sebagai media pembelajaran di SMP Kelas VIII mata pelajaran matematika semester 1 dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: Dalam melakukan penelitian ini, peneliti menggunakan metodologi Research and Development (R&D) Metode penelitian yang melibatkan proses pengembangan dengan menggunakan model 4D. Dimana peneliti melakukan tahapan definisi dan desain. Pada tahap definisi, peneliti mengumpulkan berbagai informasi terkait media yang mereka rancang, dan pada tahap desain, peneliti melakukan desain awal untuk mendesain header, navigasi, konten, dll.

F. DAFTAR RUJUKAN

Boalemo, S. (2020). 1), 2). 3(2), 78–82.

Bungo, N. (2021). (*jurnal vokasi informatika*). 1(3), 38–44.

- Dewi, E. M. (2022). *Pengembangan Google Site Sebagai Media Unisono di Kelas VII SMP Islam Pariskian Kota Serang*. 7(1), 23–37.
- Kompetensi, H., Materi, H., Evaluasi, H., Games, H., & Pengumuman, H. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites Pada*. 12(2), 59–70.
- Nasution, H. N., Tanjung, R., Pendidikan, F., Dan, M., & Pengetahuan, I. (2021). *Perancangan Media Pembelajaran Berbasis E-Learning Menggunakan Google Site Pada Mata Pelajaran*. 1(2), 16–20.
- Pubian, Y. M. (2022). *Penggunaan Media Google Site Dalam*. 163–172.
- Saputra, M. E. Y., & Effendi, H. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Google Site Pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik Untuk Kelas XI TITL DI SMK N 2 PAYAKUMBUH*. 47–53.
- Sites, G., Sma, D. I., & Junjung, N. (2022). *IRJE: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*. 2(1), 164–175.
- Sri Haryati. (2012). (R & D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan. *Academia*, 37(1), 13.
- Teknologi, J., Jtsi, I., Novitasari, Y. S., Adrian, Q. J., Kurnia, W., Informasi, S., Teknik, F., & Indonesia, U. T. (2021). *Rancang Bangun Sistem Informasi Media Pembelajaran Berbasis Website (Studi Kasus: Bimbingan Belajar De Potlood)*. 2(3), 136–147.

EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID

¹Yora Dita Zahyyah ²Supratman Zakir

^{1,2} Universitas Islam Negeri (UIN) Bukittinggi, West Sumatera, Indonesia

¹ditazahyyahyora@gmail.com ²supratman@iainbukittinggi.ac.id

A. ABSTRAK

Teknologi informasi telah berkembang dengan sangat cepat sehingga mengharuskan dunia pendidikan melakukan perubahan ke arah digitalisasi untuk menarik kembali minat siswa yang saat ini mengikuti arus zaman. Salah satu perubahan digitalisasi yang ada pada dunia pendidikan terjadi pada media pembelajaran. Media pembelajaran digunakan sebagai pendukung dan penunjang pembelajaran yang sangat mempengaruhi hasil dari pembelajaran siswa. Dengan banyaknya pengembangan media pembelajaran dengan basis teknologi informasi mulai dari berbasis web sampai yang terbaru berbasis *android* maka perlu adanya peninjauan. Penelitian ini berfokus kepada media pembelajaran dengan basis *android*. Media pembelajaran yang dirancang dengan sedemikian rupa sehingga dapat menarik perhatian siswa lebih banyak daripada menggunakan media pembelajaran konvensional yang mempertimbangkan arah perkembangan zaman menuju era digitalisasi. Namun masih ada beberapa sekolah khususnya guru yang meragukan media pembelajaran berbasis *android* ini. Kurangnya pengalaman dan kekhawatiran guru atas mempertimbangkan dampak negatif penggunaan *smartphone android* menjadikan sekolah khususnya guru ragu untuk menggunakannya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis *android* dalam pembelajaran. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode *literature review* dan mengandalkan *database google scholar* yang terbit dalam bahasa Indonesia sebagai sumber datanya. Untuk mengambil

artikel jurnal yang relevan penelitian ini menggunakan istilah dan frasa kunci perancangan media pembelajaran berbasis *android*. Pengolahan data yang diambil dari uji efektivitas akan menuntun kita untuk mencari tahu jawaban dari permasalahan pada penelitian ini. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *android* efektif dipakai dalam pembelajaran pada saat ini. Jawaban ini mengacu pada hasil uji efektivitas jurnal hasil *literature review* yang menunjukkan hasil efektivitas tinggi dengan nilai yang lebih dari 0,70.

Kata kunci: Efektivitas Pembelajaran, Media Pembelajaran, *Android*

B. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era Industri 4.0 telah mempengaruhi proses belajar mengajar dalam skala yang besar [1]. Pendidikan pada sekarang ini lebih banyak menggunakan teknologi modern dari pada teknologi tradisional. Proses pembelajaran yang sekarang sudah mulai beralih ke pembelajaran modern yang dulunya hanya bersifat tradisional. Hal ini dikarenakan adanya suatu perubahan pola belajar kita sehingga peserta didik akan lebih aktif dan mudah untuk menerima ilmu pengetahuan sesuai dengan perkembangan zaman.

Android adalah salah satu bentuk perkembangan teknologi. *Android* merupakan salah satu sistem operasi mobile yang tumbuh di tengah sistem operasi lain yang berkembang saat ini [2]. *Android* yang menjadi OS terbanyak yang dipakai pada *smartphone* menjadikannya pilihan terbaik untuk arah perkembangan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan sarana atau alat bagi guru untuk menyampaikan pesan dan informasi dalam pembelajaran. Menurut Gagne dan Briggs (1975), media pembelajaran meliputi alat-alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi bahan ajar, antara lain buku, tape *recorder*, tape, *camcorder*, video *recorder*, film, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Atau

dapat dikatakan jika media merupakan sumber belajar atau alat yang dapat memotivasi siswa untuk belajar [3].

Media pembelajaran yang menjadi salah satu kunci keberhasilan dalam pembelajaran juga mengalami perubahan. Perubahan media pembelajaran dari versi konvensional menjadi berbasis teknologi informatika telah banyak diterapkan di berbagai lembaga pendidikan dalam berbagai tingkatan. Hal ini di buktikan dengan banyaknya artikel yang membahas tentang perancangan media pembelajaran berbasis teknologi informatika. Perubahan media pembelajaran tentu diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Efektivitas pembelajaran merupakan tingkat keberhasilan guru selama proses pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran. Efektivitas pembelajaran dapat tercapai salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan situasi dan kondisi, baik dari konten materi ataupun keadaan lingkungan peserta didik [4]. Efektivitas pembelajaran dapat dilihat dari aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung, respon siswa terhadap pembelajaran dan penguasaan konsep siswa [5].

Dengan banyaknya artikel yang memuat tentang perancangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi, maka peneliti merangkum tingkat efektivitas yang dihasilkan oleh media pembelajaran berbasis teknologi informasi guna memperoleh kesimpulan tentang media pembelajaran berbasis teknologi informasi dari sisi efektivitas. Kesimpulan ini peneliti harapkan dapat menjadi bahan ilmu pengetahuan kedepannya.

C. METODOLOGI PENELITIAN

Pada karya tulis ini metode yang dipakai adalah *literature review* dengan analisis. Metode analisis berarti penyusunan penelitian ini yaitu dilakukan dengan cara pengumpulan data yang mana data dan sumbernya bisa disampaikan melalui dokumen, menggunakan teknik pengumpulan data berupa informasi dari buku, artikel, web, jurnal [6]. Pengumpulan data diambil dari data sekunder, yaitu data diperoleh secara tidak langsung, atau data di ambil dari penelitian

terdahulu. Pencarian *literature* dikhususkan dari jurnal tentang perancangan media pembelajaran berbasis *android* pada tahun 2020 sampai 2022. Sumber data yang digunakan merupakan *database* yang ada pada *google scholar* berupa artikel jurnal yang terbit pada kisaran tahun 2020 sampai 2022.

Hasil Pencarian *literature review* pada *database* yang ada di *google scholar* dengan keyword "Perancangan Media Pembelajaran Berbasis *android*" dengan filter mulai dari tahun 2020 sampai 2022, kemudian di seleksi dan diambil 8 jurnal berdasarkan tingkat relevansi tertinggi. *Literature review* yang digunakan akan di ambil data uji efektivitas untuk menjawab tujuan penelitian dengan melakukan penulisan narasi ilmiah.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pencarian *literature review database google scholar* menggunakan kata kunci "Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Android", peneliti menemukan 100 jurnal lalu diseleksi dan dipilih 8 jurnal yang disesuaikan dengan tingkat relevansi pada *google scholar*. *Literature review* yang telah didapatkan di olah data-datanya dengan mengelompokkan data yang sejenis, sesuai dengan hasil yang dinilai untuk menjawab tujuanpada penelitian ini. Jurnal yang sudah diseleksi berdasarkan tingkat relevansi dikumpulkan menjadi dan diringkas data jurnal berupa judul jurnal, basis media, dan hasil efektivitasnya.

Penyajian hasil kepustakaan dalam penelitian ini meliputi rangkuman dan rangkuman hasil untuk setiap artikel yang dipaparkan dalam bentuk tabel, dengan isi tabel dijelaskan dalam bentuk paragraf di bawah tabel.

NO	Judul Artikel	Basis Media	Hasil Efektivitas
1	Perancangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Android Menggunakan Smart Apps Creator 3	Smart Apps Creator 3	0,90

NO	Judul Artikel	Basis Media	Hasil Efektivitas
2	Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Fikih Untuk Kelas XI IPS Di MAN 1 Pasaman	Smart Apps Creator 3	0,93
3	Perancangan Media Pembelajaran Administrasi Infrastruktur Jaringan Berbasis Android	Smart Apps Creator 3	0,88
4	Perancangan Media Pembelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar Menggunakan Smart Apps Berbasis Android Di SMK N 1 Rao Selatan	Smart Apps Creator 3	0,93
5	Perancangan Dan Pembuatan Aplikasi Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Produk Kreatif Dan Kewirausahaan	Smart Apps Creator 3	0,85
6	Perancangan Media Pembelajaran Sejarah Menggunakan MIT APP Inventor Berbasis Android Di SMK N 2 Panyabungan	MIT App Inventor	0,83
7	Perancangan Media Pembelajaran Mobile Programming Berbasis Android Di Prodi PTIK IAIN Bukittinggi	Adobe Flash CS 6	0,78
8	Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran Iqra (Studi Kasus PAUD/TK di Padang)	Adobe Flash CS 6	0,86

Penelitian yang dilakukan *literature review* ini diambil dari tahun publikasi rentang 2020 sampai 2022 dengan menggunakan metode *research and development*. Penelitian *literature review* yang diambil semuanya menggunakan mode 4d. peneliti hanya mengambil model 4d untuk memperoleh nilai efektivitas dari media pembelajaran melalui uji efektivitas yang ada dimodel 4d. uji efektivitas yang dilakukan diolah menggunakan rumus *statistic G-Score* pada masing-masing jurnal akan di ratakan dan dijabarkan secara deskriptif.

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu alat atau bahan atau produk yang dapat dimanfaatkan oleh guru maupun siswa yang berisi informasi atau pesan pembelajaran dan dapat menunjang proses pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk menarik perhatian dan minat siswa yang memiliki lima kriteria:

1. Kualitas tampilan menarik

Tampilan yang menarik menjadi pertimbangan penting karna berpengaruh besar untuk menarik minat siswa terhadap media yang dibuat.

2. Bersifat Unik

Yaitu media pembelajaran yang dibuat memberikan kesan khas kepada siswa sehingga dapat terus digunakan.

3. Kemudahan Penggunaan

Kemudahan dituntut agar siswa dapat cepat beradaptasi dengan media pembelajaran untuk memastikan proses pembelajaran berjalan efektif.

4. Meningkatkan hasil belajar

Suatu media pembelajaran yang berstatus sebagai penunjang kegiatan proses pembelajaran haruslah dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang menjadikan penggunaannya tidak sia-sia.

5. Pengalaman kepada siswa

Pengalaman siswa tercermin dari seberapa baik mereka memahami pembelajaran lanjutan dengan menggunakan media yang dibuat.

Media pembelajaran tipe lama atau konvensional tidak memakai teknologi informasi sebagai basisnya, melainkan alat atau bahan-bahan seperti kertas, *styrofoam*, kaleng, dan sejenisnya. Dengan berkembangnya dunia pendidikan sekarang murid-murid lebih tertarik kepada hal-hal yang berbasis teknologi informasi. Karena hal ini maka diperlukan media berbasis teknologi informasi khususnya berbasis *android* yang menjadi populer dan banyak dipakai oleh

khalayak ramai termasuk juga para murid. Mengesampingkan efek negatif dari media pembelajaran berbasis *android* dinilai dapat lebih menarik perhatian murid karena zaman yang berkembang kearahnya.

Efektivitas pembelajaran adalah tingkat keberhasilan yang dicapai dalam pembelajaran yang meliputi kuantitas, kualitas, dan waktu Steers (1985: 87) berpendapat bahwa efektivitas adalah kemampuan sumber daya tertentu untuk mencapai tujuan dan tujuannya tanpa mengorbankan sarana atau sumber daya dan tanpa tekanan yang tidak semestinya pada pelaksanaannya. Ini menyatakan bahwa itu adalah tingkat upaya yang dilakukan oleh program. sebagai suatu sistem dengan sarana [1]. Perencanaan yang matang diperlukan dalam pembelajaran seperti, mulai dari pembuatan alat pembelajaran, media, pemilihan strategi, model pembelajaran, teknik, hingga penilaian pembelajaran, semuanya saling berkesinambungan dan mencapai efek pembelajaran yang baik. Kemudian penggunaan media-media pembelajaran yang efektif dan inovatif terjadi dalam pembelajaran, dan pembelajaran menjadi lebih beragam dan lancar. Penggunaan media pembelajaran juga disesuaikan dengan materi yang diajarkan, sehingga keserasian antara keduanya dan semua komponen menjadikan media pembelajaran yang sesuai.

Uji efektivitas yang dilakukan pada berbagai media pembelajaran berbasis *android* yang telah dirancang pada masing-masing jurnal yang diambil dari hasil *literature review* yaitu; Perancangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis *Android* Menggunakan Smart Apps Creator 3 [7], Perancangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran Fikih Untuk Kelas XI IPS Di MAN 1 Pasaman [8], Perancangan Media Pembelajaran Administrasi Infrastruktur Jaringan Berbasis *Android* [9], Perancangan Media Pembelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar Menggunakan Smart Apps Berbasis *Android* Di SMK N 1 Rao Selatan [10], Perancangan Dan Pembuatan Aplikasi Media Pembelajaran Berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran Produk Kreatif Dan Kewirausahaan [11], Perancangan Media Pembelajaran

Sejarah Menggunakan MIT APP Inventor Berbasis *Android* Di SMK N 2 Panyabungan [12], Perancangan Media Pembelajaran Mobile Programming Berbasis *Android* Di Prodi PTIK IAIN Bukittinggi [13], dan Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis *Android* pada Mata Pelajaran Iqra (Studi Kasus PAUD/TK di Padang) [14]. Semua artikel jurnal menunjukkan hasil efektivitas tinggi atau memiliki angka efektivitas *g-score* diatas 0,7. Dengan hasil ini maka menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *android* dengan basis media dari smart apps creator, mit app inventor, dan adobe flash CS 6 efektif untuk menunjang proses kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran berbasis *android* juga dapat digunakan oleh siswa di luar proses pembelajaran berlangsung. Hal ini selaras dengan jurnal [7] yang menyimpulkan aplikasi media pembelajaran fisika berbasis *android* ini dapat membantu para siswa terutama siswa Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) kelas X SMKN 1 Bukittinggi yang bisa membantu dalam memahami materi pembelajaran fisika, serta belajar dimana saja tanpa harus membawa buku dan hanya memanfaatkan *smartphone* mereka. Juga disebutkan pada jurnal [8] bahwa aplikasi media pembelajaran fikih berbasis *android* yang peneliti rancang dapat membantu siswa kelas XI IPS di MAN 1 Pasaman dalam memahami materi pembelajaran fikih, serta belajar dimana saja tanpa harus membawa buku dan hanya memanfaatkan *smartphone* mereka. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *android* selain dapat digunakan dalam proses pembelajaran, juga dapat digunakan di luar proses pembelajaran dengan memanfaatkan *smartphone* yang dimiliki siswa.

Berdasarkan pemaparan diatas maka media pembelajaran berbasis *android* dapat dikatakan media pembelajaran yang baik karena dapat meliputi 5 kriteria media pembelajaran yang baik. Media pembelajaran berbasis *android* memiliki tampilan yang menarik sebagaimana media yang peneliti lihat pada artikel jurnal hasil *literature review*. Media di design semenarik mungkin sesuai dengan objek yang dituju pada masing-masing jurnal. Media

pembelajaran berbasis *android* dapat bersifat unik karna harus di pakai menggunakan *smartphone android*. Media pembelajaran berbasis *android* mudah digunakan karena *smartphone android* sudah umum digunakan dikhalayak ramai pada berbagai kalangan. Hal ini juga dapat dilihat pada jurnal hasil *literature review* yang menampilkan gambaran media dengan petunjuk penggunaan. Media pembelajaran berbasis *android* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan menampilkan hasil uji keefektifan media pembelajaran yang digunakan. Selain itu, media pembelajaran berbasis *android* telah terbukti dapat meningkatkan pengalaman belajar bagi siswa. Hal ini sejalan dengan peningkatan hasil belajar siswa.

E. KESIMPULAN

Dari hasil survey literatur pada delapan jurnal penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *android* ini dapat digunakan secara efektif untuk pembelajaran seperti smart apps creator, mit app inventor, dan adobe flash cs 6 yang sudah di jelaskan pada bagian pembahasan. Dengan banyaknya *smartphone android* yang mudah digunakan dan dibawa kemana-mana menjadikan *android* trend pada saat ini, media pembelajaran berbasis *android* ini memudahkan guru dalam menunjang pembelajaran dan lebih menarik perhatian siswa. Rancangan media pembelajaran berbasis *android* yang dirancang pada jurnal hasil *literature review* membuktikan bahwa pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *android* efektif. Yang ditunjukkan dengan adanya hasil uji efektivitas yang tinggi pada masing-masing jurnal hasil *literature review*.

F. DAFTAR RUJUKAN

- [1] D. O. Wardaini, "Efektivitas pembelajaran daring di masa pandemi Covid-19 terhadap hasil belajar siswa SD," vol. 1, no. 5, pp. 473–477, 2022.
- [2] S. R. Nurhalimah, S. Suhartono, and U. Cahyana, "Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android pada

- Materi Sifat Koligatif Larutan," *JRPK J. Ris. Pendidik. Kim.*, vol. 7, no. 2, pp. 160–167, 2017, doi: 10.21009/jrpk.072.10.
- [3] N. S. Dipurnomo and F. Rahayu, "Efektivitas Perangkat Lunak Adobe Photoshop sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Biografi di SMA Efektivitas Perangkat Lunak Adobe Photoshop sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Biografi di SMA Pendahuluan," *GURINDAM*, vol. 2, no. 1, pp. 21–28, 2022.
- [4] D. Yuliana, "Efektivitas Penggunaan Google Meet Sebagai Media Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19," *J. Pendidik. Teknol. Inf.*, vol. 5, no. 1, pp. 8–19, 2022.
- [5] A. Rohmawati, "Efektivitas Pembelajaran," *J. Pendidik. USIA DINI*, vol. 9, no. 1, pp. 15–32, 2015.
- [6] F. A. Zahwa and I. Syafi'i, "Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran," *Equilib. J. Penelit. Pendidik. dan Ekon.*, vol. 19, no. 01, pp. 61–78, 2022.
- [7] I. Prasetyo and H. A. Musril, "Perancangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Android Menggunakan Smart Apps Creator 3," *J. Manaj. Inform.*, vol. 8, no. 2, pp. 91–100, 2021.
- [8] R. Ramadani and L. Efriyanti, "Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Fikih Untuk Kelas Xi IPS di MAN 1 Pasaman," *Humantech J. Ilm. multi disiplin Indones.*, vol. 2, no. 1, pp. 106–115, 2022.
- [9] R. H. Arsyah, I. Wijaya, and M. Heldiana, "Perancangan Media Pembelajaran Administrasi Infrastruktur Jaringan Berbasis Android," *J. Karya Ilm. Multidisiplin*, vol. 2, no. 1, pp. 99–105, 2022.
- [10] Ikhsan, Supriadi, Z. Sesmiarni, and S. Zakir, "Perancangan Media Pembelajaran Komputer dan Jaringan Dasar Menggunakan Smart Apps Creator Berbasis Android di SMK N 1 Rao Selatan," *Humantech J. Ilm. multidisiplin Indones.*, vol. 2, no. 1, pp. 222–228, 2022.
- [11] Nurhayati, Y. Yunus, and A. I. Juwita, "Perancangan Dan Pembuatan Aplikasi Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan," *J. PTI (Pendidikan Teknol. Informasi)*, vol. 8, no. 1, pp. 45–56, 2021.
- [12] N. Jannah, S. Zakir, W. Aprison, and M. Melani, "Perancangan Media Pembelajaran Sejarah Menggunakan Mit App Inventor

Berbasis Android di SMK N 2 Panyabungan Design Of History Learning Media Using Android-Based Mit App Inventor At SMK N 2," *COMSERVA*, vol. 1, no. 7, pp. 313–327, 2021, doi: 10.36418/comserva.v1i7.41.

- [13] D. Candra and R. Okra, "perancangan media pembelajaran mobile programming berbasis android di PRODI PTIK IAIN BUKITTINGGI," *Humantech J. Ilm. multidisiplin Indones.*, vol. 2, no. 1, pp. 183–190, 2022.
- [14] J. Veri, Surmayanti, and S. Andini, "Perancangan Dan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Iqra (Studi Kasus PAUD / TK Di Padang)," *J. PTI (Pendidik. Teknol. Inf.)*, vol. 7, no. 2, pp. 1–9, 2020.

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERKATIF BERBASIS POWERPOINT PADA MATA PELAJARAN ADMINISTRASI INFRASTRUKTUR JARINGAN

¹Yenni Mardiah ²Supratman Zakir

^{1,2}Universitas Islam Negeri (UIN) Bukittinggi,
West Sumatera, Indonesia

¹yennimardiah2519045@gmail.com

²supratman@iainbukittinggi.ac.id

A. ABSTRAK

Laju peningkatan media informasi dan inovasi (IPTEK) saat ini berkembang pesat, kemajuan ini karena berbagai bidang persekolahan. Pemanfaatan inovasi dalam pembelajaran sudah cukup lama dimanfaatkan untuk membantu menggarap hakikat pembelajaran, motivasi di balik eksplorasi ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran intuitif dengan memanfaatkan powerpoint yang pas dan mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi. Pendidik sebagai salah satu bagian dalam latihan pembelajaran memiliki tempat yang sangat menentukan hasil belajar, mengingat kemampuan utama pendidik adalah mengkonfigurasi, melaksanakan, melaksanakan dan menilai pembelajaran. Seorang pendidik harus pandai memilih sistem, teknik dan media pembelajaran yang akan diperkenalkan kepada siswa. Penelitian ini bertujuan untuk: 1. Menumbuhkan Power Point-media intuitif yang berkaitan dengan mata pelajaran Organisasi Yayasan Organisasi pada siswa kelas XI di SMK IT Adus Susanto. 2. Mengetahui ketercapaian Force Point-mengumpulkan media pembelajaran cerdas berbasis penilaian oleh pendidik dan siswa. Jenis teknik yang digunakan adalah Research and development dan memanfaatkan peningkatan ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Power Point dibuat melalui lima tahapan, yaitu: 1). Pemeriksaan 2). Rencana 3). Pengembangan

4). Eksekusi 5). Penilaian. Strategi untuk bermacam-macam informasi adalah dengan Persepsi, Wawancara dan Poll. Tingkat kemungkinan media yang dibuat berdasarkan evaluasi pendidik dan penyelesaian survei oleh siswa mendapat Insentif Penuh Layak Digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, PowerPoint

B. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan cara bertingkah laku sesuai kebutuhan dengan melalui berbagai metode tertentu [1] Sekolah juga merupakan upaya untuk menjadikan sesuatu pembelajaran yang dinamis, sehingga dapat menumbuhkan kemampuan seseorang. Hal ini sesuai Peraturan no. 20 Tahun 2003 Ayat 1 Pasal 1 tentang Sistem Persekolahan Umum yang mengartikan bahwa pengajaran adalah suatu pekerjaan yang disadari dan disusun untuk menciptakan suasana belajar dan pengalaman yang berkembang sehingga siswa secara efektif mengembangkan kemampuannya untuk memiliki kekuatan duniawi, kebijaksanaan, watak, wawasan, kehormatan. orang dan kemampuan. diperlukan tanpa orang lain, masyarakat, negara dan negara.

Dari perspektif dasar, pelatihan dalam banyak kasus diartikan sebagai pekerjaan manusia untuk menumbuhkan karakternya sesuai dengan kualitas di mata publik dan budaya. Pemikiran tentang pelatihan telah tercipta, meskipun pada dasarnya tidak sepenuhnya berbeda.

Sebagaimana dikemukakan oleh Ahmad D. Marimba, persekolahan adalah suatu arahan atau prakarsa yang disadari oleh guru terhadap peningkatan jasmani dan dunia lain dari pengetahuan menuju pengembangan karakter dasar. Lebih lanjut dikemukakan bahwa komponen yang terkandung dalam pelatihan adalah: a) usaha (latihan) usaha yang diarahkan (wewenang atau bantuan) dan dilakukan dengan sengaja, b) ada guru, tutor atau mitra, c) ada

siswa atau diinformasikan, d) arah memiliki premis dan alasan, e) dalam pekerjaan itu jelas ada aparatur yang digunakan

Kemampuan pelatihan menurut Hasan Langgulung secara luas dibagi menjadi tiga. Pertama, menyiapkan usia yang lebih muda untuk dapat memiliki pilihan untuk berperan di kemudian hari di tengah kehidupan individu. Kedua, memindahkan informasi yang berhubungan dengan pekerjaan dari usia yang lebih berpengalaman ke usia yang lebih muda. Ketiga, memindahkan sisi atas usia yang lebih berpengalaman ke usia yang lebih muda dengan tetap menjaga kejujuran dan solidaritas daerah, sebagai syarat utama bagi kemajuan eksistensi masyarakat umum dan peradaban.[2]

Seiring perkembangan zaman, ilmu pengetahuan dan inovasi berkembang pesat di kalangan masyarakat setempat. Hal ini dapat ditunjukkan dari pemanfaatan hasil mekanis dari sudut yang berbeda, tidak terkecuali dalam kerangka berpikir sekolah.

Kehadiran inovasi harus diartikan sebagai sebuah karya untuk membangun kecukupan dan produktivitas dan inovasi tidak dapat dipisahkan dari isu-isu, karena inovasi dikandung dan diciptakan oleh manusia. Dengan demikian, inovasi instruktif dapat dilihat sebagai item dan siklus (Sudirman 1993). Sebagai hasil dari inovasi edukatif, mudah dilihat dari sifatnya yang lebih substansial, seperti radio, TV, proyektor, dll. Sebagai proses inovasi instruktif adalah konseptual. Untuk situasi ini, inovasi instruktif dapat dianggap sebagai proses yang membingungkan dan terkoordinasi yang mempengaruhi individu, metode, pemikiran, perangkat, dan asosiasi untuk memeriksa masalah, melacak cara mengatasi masalah, melaksanakan, mengevaluasi, dan memproses masalah berpikir kritis yang mencakup semua bagian dari pembelajaran manusia..

Istilah inovasi data (TI) mulai dikenal di akhir tahun 70-an, di masa lalu inovasi data biasa disebut inovasi PC dan penanganan informasi elektronik (*electronic information handling*). pemrograman, korespondensi PC dan gadget canggih.[3]

PC merupakan salah satu gadget Inovasi Data yang paling banyak digunakan khususnya dalam bidang pendidikan, kehadiran aplikasi PC ini sangat membantu masyarakat dalam menyelesaikan pekerjaan. Di bidang pendidikan sendiri, aplikasi PC yang paling banyak digunakan adalah Microsoft word dan Microsoft powerpoint, kedua aplikasi ini akan menjadi aplikasi yang ada untuk mengambil bagian dalam bidang pelatihan.

Pekerjaan TIK dalam pelatihan dapat mencakup semua sudut pandang, di mana TIK tampaknya telah berubah menjadi pengganti buku, pendidik, dan kerangka pembelajaran yang sebelumnya masih tradisional. Pengajaran di masa depan akan dapat disesuaikan, terbuka, dan tersedia bagi setiap individu yang membutuhkannya dengan sedikit memperhatikan pengalaman pembelajaran yang matang, tipe, atau masa lalu. Instruksi di masa depan masih akan ditayangkan oleh jaringan data yang memungkinkan kerja sama dan upaya terkoordinasi, bukan fokus pada gedung sekolah. Pola kemajuan dan kemajuan dalam ranah kepelatihan akan terus terjadi dan memupuk memasuki abad 21 saat ini. Kemajuan ini meliputi: lebih mudah untuk melacak aset pembelajaran, lebih banyak keputusan untuk memanfaatkan dan menggunakan TIK, meningkatnya pekerjaan media dan multi-media dalam latihan pembelajaran. Pola kemajuan dan kemajuan ini memiliki konsekuensi yang sangat luas di bidang persekolahan, khususnya perubahan dalam proyek restorasi dan inovasi pembelajaran, perubahan dalam program pembelajaran tanpa henti menggunakan teknik eksplorasi, lebih banyak perintah untuk mencari tahu cara belajar, tingkat kecerdasan yang meningkat (pengetahuan). kuantitas) yang disesuaikan dengan menumbuhkan EQ (dekat dengan rumah), dan SQ (spiritual quotient), dan meminta koordinasi TIK dalam latihan pembelajaran. Inovasi dapat membangun kualitas dan jangkauan jika digunakan secara cerdas untuk sekolah dan persiapan

Menurut Rusman (2013) berpendapat bahwa Microsoft PowerPoint adalah aplikasi yang paling terkenal dan paling umum digunakan dalam berbagai tujuan pertunjukan, baik pembelajaran,

pengenalan materi, gathering, kursus, studio, dll yang juga diperkuat oleh penilaian Mardi (2007). yang berpendapat bahwa Microsoft Powerpoint merupakan salah satu program Microsoft yang dapat digunakan untuk pengenalan, baik untuk mengarahkan suatu pertemuan maupun mengatur berbagai latihan, termasuk digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah. Dari sebagian perasaan ini cenderung dianggap bahwa Microsoft PowerPoint adalah program PC yang digunakan untuk pengenalan di bawah sponsor Microsoft Office yang mampu di berbagai bidang saat ini.

Ada banyak cara untuk menjadi pendidik imajinatif dalam pemanfaatan media pembelajaran dalam pengalaman pendidikan. Pemanfaatan media pembelajaran merupakan bagian yang tidak terpisahkan dan sampai saat ini merupakan penggabungan dari strategi pembelajaran yang digunakan. Tempat media pembelajaran memegang peranan penting karena dapat membantu siswa mengembangkan pengalamannya. Pemanfaatan media pembelajaran, materi pembelajaran konseptual dapat disemen dalam pembelajaran.

Dengan pemanfaatan media dapat lebih mengembangkan prestasi dan inspirasi siswa. Dengan media pembelajaran akan membuat pengalaman yang berkembang menjadi sangat menarik, misalnya sejauh penampilan digabungkan dengan beberapa presentasi dan gerakan. Kualitas penampilan yang menarik sangat mempengaruhi pengalaman belajar, semakin menarik tayangan media, semakin terdorong siswa untuk menyadari sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa. [4]

Pembelajaran adalah suatu karya yang dibuat oleh pendidik dengan tujuan agar siswa memperoleh informasi. Skinner mengungkapkan bahwa dalam mewujudkan adanya penyesuaian perilaku siswa dan adanya perilaku siswa serta komunikasi antara pendidik dan siswa membawa pada tingkat perbaikan diri yang serius dalam pembelajaran. Abdulrahman (1999) bahwa penyesuaian perilaku yang diperoleh dari pembelajaran bersifat dinamis

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang menyampaikan atau membawa data kepada penerima data. Dalam mendidik dan pengalaman pendidikan yang pada dasarnya merupakan siklus korespondensi. Data atau pesan yang disampaikan merupakan isi atau bahan ajar yang telah ditetapkan dalam program pendidikan. Sumber data adalah pendidik, penulis, buku, pencipta dan produsen media pembelajaran lainnya, sedangkan penerima data adalah mahasiswa atau penghuni pembelajaran (Sueherman 2009). Pengalaman yang berkembang memuat lima bagian korespondensi, khususnya pendidik (komunikator), materi pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikator), dan sasaran pembelajaran (Santyasa, 2007).

Elemen Media Pembelajaran Ada beberapa perasaan tentang kemampuan media pembelajaran. Tugas media dalam latihan pembelajaran adalah bagian yang sangat konklusif dari kelangsungan hidup dan efektivitas mencapai tujuan pembelajaran. McKown dalam bukunya "Media Umum Membantu Untuk Bimbingan" merekomendasikan empat elemen media. Keempat kemampuan tersebut adalah sebagai berikut. Pertama, mengubah aksentuasi pelatihan formal, dan itu sebenarnya dimaksudkan agar dengan media pembelajaran yang dulu dinamis menjadi konkret, penemuan yang tadinya bersifat hipotetis menjadi utilitarian dan layak. Kedua, ciptakan inspirasi belajar, untuk keadaan ini media menjadi inspirasi asing bagi siswa, karena pemanfaatan media pembelajaran ternyata sangat menarik dan konsentrasi siswa. Ketiga, memberikan kejelasan, sehingga informasi dan pengalaman siswa dapat lebih jelas dan lebih jelas, media dapat menjelaskannya. Terakhir, keempat, secara khusus memberikan kegairahan belajar, khususnya minat siswa. Minat harus dijiwai dengan tujuan agar minat pada umumnya muncul yang harus dipenuhi melalui penataan media.[5]

Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan efektifitas dari proses pembelajaran adalah dengan membangun media pembelajaran interaktif (Amalia, Ambarsari, dan wigoyo 2014).[6]

C. METODOLOGI PENELITIAN

Adapun metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan *Reserch and Development* (R&D). serta produk yang dikembangkan berupa PowerPoint interaktif. Penelitian R&D adalah aktifitas riset dasar untuk mendapatkan informasi kebutuhan pengguna (*needs assessment*), kemudian dilanjutkan kegiatan pengembangan (*development*) untuk mendapatkan hasil produk dan menguji keefektifitasan produk tersebut. Dalam bidang pendidikan, penelitian dan pengembangan atau *Reserch and Depvelopment* (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.[7] Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan R&D karena dalam penelitian ini akan menghasilkan produk yang berupa media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Administrasi Infrastruktur Jaringan (AIJ)

Penelitian ini menggunakan ADDIE yang dibuat oleh Dick dan Carrey. Tahapan yang dilakukan adalah (1) Investigasi, khususnya mengkaji masalah (2) Rencana, khususnya rencana perbaikan item yang akan disampaikan (3) Perbaikan, khususnya pergantian peristiwa (4) Eksekusi, menjadi pengujian item tertentu (5) Penilaian adalah mengetahui alasan peningkatan item

Sistem pembuatan media pembelajaran cerdas berbasis powerpoint ini mengacu pada langkah-langkah penerimaan ADDIE dalam penerapannya terhadap kebutuhan materi dan materi pembelajaran yang dibuat oleh ADDIE yang dapat dimanfaatkan untuk berbagai jenis kemajuan seperti model, teknik pembelajaran, strategi pembelajaran, media dan materi pertunjukan (Endang M, 2012;183-184). Metodologi media pembelajaran cerdas berbasis powerpoint adalah:

1. Tahapan Analisis (*Analysis*)

Tahapan ini dilakukan dengan menganalisis kebutuhan untuk memperoleh informasi dan kebutuhan media pembelajaran yang bisa digunakan didalam kelas

2. Tahapan Desain (*Design*)

Tahapan design ini peneliti mulai merancang konsep desain media pembelajaran, menyusun materi, soal dan kunci jawaban serta memilih background, gambar, dan karakter

3. Tahapan pengembangan (*Development*)

Tahapan ini peneliti mulai melakukan pembuatan produk media pembelajaran dan melakukan validasi kepada ahli (Guru)

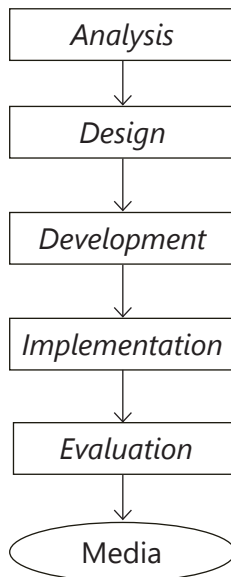
4. Tahapan implementasi (*implementation*)

Tahapan ini dilakukan dengan melakukan ujicoba

5. Tahapan evaluasi (*Evaluation*)

Tahapan ini dilakukan untuk mengatur keberhasilan tujuan pengembangan produk media pembelajaran.[8]

Langkah-langkah prosedur pengembangan tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:



Eksplorasi dilakukan di SMK IT Agus Susanto Pasaman Barat yang terletak di jl. Penyelidikan Komplek Pasar Kuamang Dekat Pemerintah Ujung Gading. Jam eksplorasi selesai pada Agustus 2022.

Strategi pemilahan informasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah persepsi, pertemuan dan jajak pendapat. Persepsi dilakukan saat ujian akan selesai untuk mendapatkan informasi sebagai alasan untuk melakukan karya inovatif. Wawancara dilakukan dengan dosen mata kuliah Organisasi Kerangka Kerja Organisasi dan mahasiswa untuk memperoleh informasi tentang kebutuhan kerja yang inovatif. Jajak pendapat digunakan untuk mendapatkan informasi penelitian tentang sifat keterjangkauan media oleh spesialis media, spesialis materi dan mahasiswa di pendahuluan lapangan.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Materi yang disampaikan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran cerdas tentang materi organisasi yayasan organisasi

Eksplorasi yang telah dilakukan bahwa rencana media pembelajaran cerdas berdasarkan Force Point ini benar-benar layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran oleh mahasiswa. Metodologi kerja inovatif dalam penelitian ini disesuaikan dari rundown Education Plan dengan pendekatan ADDIE Robert Maribe Branch (2009) dalam Sugiyono (2017:38-39) yang terdiri dari lima fase, yaitu: 1). Investigasi 2). Rencana 3). Pengembangan 4). Eksekusi 5). Penilaian[9]

1. Tahapan Analisis (*Analysis*)

Pada tahap pemeriksaan, ilmuwan mengarahkan wawancara dengan pendidik mata pelajaran Organization Framework Organization (AIJ) di kelas XI TKJ. Mengingat pertemuan dengan dosen mata kuliah Organisasi Yayasan Organisasi, Ibu Respi S.kom. Berkenaan dengan pentingnya media pembelajaran, sampai saat ini pendidik hanya menyimpan materi dalam buku paket. Latihan yang biasanya akan berulang-ulang membuat siswa kelelahan. Hal ini ditunjukkan dengan banyaknya siswa yang duduk di belakang tidak fokus pada penjelasan guru dan kunjungan dengan rekan-rekan mereka. Mereka tampak kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Penggunaan

kantor harus dimanfaatkan sebaik mungkin, misalnya penggunaan proyektor LCD untuk membantu pengangkutan material. Bagaimanapun, dalam pengalaman pendidikan pemanfaatan kantor belum diperkuat. Berdasarkan penelitian ini, ilmuwan berencana untuk membuat media pembelajaran cerdas berbasis powerpoint.

2. Tahapan Desain (Design)

Pada tahapan desain peneliti merancang konsep desain pembelajaran secara keseluruhan penyusunan materi, pemilihan background, gambar dan karakter. Konsep dari media pembelajaran ini adalah berupa buku panduan Administrasi Infrastruktur Jaringan yang berisi materi

3. Tahapan Pengembangan (Development)

Pada tahapan development peneliti membuat media pembelajaran dengan Powerpoint. Seluruh komponen yang telah disiapkan kemudian dirangkai dalam suatu kesatuan media pembelajaran berbasis powerpoint. Tampilan dari media terdiri dari pokok materi dan pembahasan

Adapun produk yang dihasilkan yaitu sebagai berikut:





4. Tahapan Implementasi (*Implementation*)

Berdasarkan penilain yang diperoleh dari pengisian angket oleh siswa kelas XI TKJ pada mata pelajaran Administrasi Infrastruktur Jaringan terhadap media pembelajaran yang di persentasikan memperoleh nilai **Sangat Layak Digunakan**

Berikut adalah angket yang diberikan kepada siswa:

No	Pertanyaan	STS	TS	S	SS
1.	Pertama kali saya melihat media pembelajaran, saya percaya bahwa pembelajaran ini akan mudah bagi saya				
2.	Pada awal pembelajaran ada sesuatu yang menarik bagi saya				
3.	Media pembelajaran membantu untuk memahami materi				
4.	Adanya kesesuaian warna dalam media pembelajaran				
5.	Kualitas Animasi Membuat saya tertarik untuk belajar				
6.	Adanya kesesuaian media dengan materi yang di ajarkan				

No	Pertanyaan	STS	TS	S	SS
7.	Media yang di buat kurang di mengerti oleh siswa				
8	Media mempersulit siswa dalam belajar				
9.	Saya yakin mampu dengan adanya media pembelajaran meningkatkan nilai saya				
10	Penggunaan media tidak membuat jenuh dalam belajar				

STS = Sangat Tidak Setuju

S = Setuju

TS =Tidak Setuju

1

Ss = Sangat Setuju

5. Tahapan Evaluasi (Evaluation)

Tahap penilaian diselesaikan dengan melihat efek samping dari pemeriksaan di setiap tahap. Minat dan hasil belajar siswa apabila kehadiran media pembelajaran menurut penilaian pendidik dan siswa benar-benar layak untuk digunakan. Sebuah media seharusnya bagus jika dapat membangun imajinasi, minat, dan inspirasi siswa[10]

E. KESIMPULAN

Pelatihan adalah siklus untuk mendapatkan informasi. Kemampuan pelatihan yang ditunjukkan oleh Hasan Langgulung secara luas dibagi menjadi tiga. Pertama, menyiapkan usia yang lebih muda untuk dapat memiliki pilihan untuk berperan di kemudian hari di tengah kehidupan individu. Kedua, memindahkan informasi yang berhubungan dengan pekerjaan dari usia yang lebih berpengalaman ke usia yang lebih muda. Ketiga, memindahkan sisi atas dari zaman yang lebih mapan ke zaman yang lebih muda dengan tetap menjaga kejujuran dan solidaritas daerah setempat, sebagai syarat utama bagi keselarasan keberadaan masyarakat umum dan kemajuan manusia.

PC adalah salah satu gadget Inovasi Data yang paling umum digunakan, khususnya di bidang pelatihan

Belajar adalah karya yang dibuat oleh pendidik agar siswa memperoleh informasi

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang menyampaikan atau membawa data kepada penerima data. Dalam mendidik dan menumbuhkan pengalaman yang pada dasarnya merupakan siklus korespondensi. Elemen Media Pembelajaran Ada beberapa perasaan tentang kemampuan media pembelajaran. Tugas media dalam latihan pembelajaran adalah bagian yang sangat definitif dari kelangsungan dan efektivitas pencapaian target pembelajaran

Dari sebagian anggapan di atas, cenderung beralasan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk menyalurkan pesan (materi pembelajaran), sehingga dapat menjiwai pertimbangan, minat, renungan, dan perasaan siswa, dalam latihan-latihan pembelajaran untuk mencapai prestasi. Tujuan Pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Peningkatan media pembelajaran cerdas dalam pandangan PowerPoint pada mata kuliah Organisasi Yayasan Organisasi menggunakan model kemajuan ADDIE. Tahap pemeriksaan merupakan tahap yang mendasari untuk menyelidiki kebutuhan siswa dan pemeriksaan materi untuk media pembelajaran yang akan dibuat. Tahap perencanaan terdiri dari merencanakan ide rencana pembelajaran, membuat bahan, dan memilih landasan dan gambar. Tahapan perbaikan meliputi pengembangan media pembelajaran, penilaian oleh instruktur, kemudian PowerPoint-menggabungkan media pembelajaran cerdas terhadap mata pelajaran Organisasi Yayasan Organisasi layak untuk dilaksanakan. Tahap pelaksanaan terdiri dari evaluasi siswa terhadap media yang dilakukan dengan menyelesaikan polling. Tahap penilaian dilengkapi dengan membandingkan keunggulan siswa dalam memahami penggunaan media pembelajaran dan tanpa media pembelajaran.

2. Penilaian kelayakan media pembelajaran berbasis powerpoint pada mata pelajaran Administrasi Infrastruktur Jaringan **Sangat Layak digunakan**
3. Penilaian siswa terhadap media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Administrasi Infrastruktur Jaringan dilihat dari pengisian angket yaitu **Sangat Layak digunakan**. Berdasarkan penelitian tersebut media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran di SMK



Gambar: Wawancara dengan Guru Mata pelajaran Administrasi Infrastruktur Jaringan





Gambar: Sosialisasi Pengenalan Media Pembelajaran

F. DAFTAR RUJUKAN

- [1] Idar Wahyuni Amnan, "Penerapan Sistem Poin Terhadap Tingkat Kedisiplinan Siswa di SMA Negeri 1 Makale," 2017.
- [2] afrita angrayni, "Problematika pendidikan di Indonesia," *Fak. Ushuluddin Dan Dakwah IAIN Ambon* |2, pp. 1–10, 2019.
- [3] S. Suryadi, "Peranan Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Kegiatan Pembelajaran Dan Perkembangan Dunia Pendidikan," *J. Inform.*, vol. 3, no. 3, pp. 9–19, 2019, doi: 10.36987/informatika.v3i3.219.
- [4] J. Kuswanto and F. Radiansah, "Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI," vol. 14, no. 1, 2018.
- [5] M. Miftah, "Fungsi, dan Peranan Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa," *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 1, no. 2, pp. 95–105, 2013.
- [6] D. Gede, H. Divayana, P. W. A. Suyasa, and N. Sugihartini, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Matakuliah Kurikulum dan Pengajaran di Jurusan Pendidikan Teknik Informatika Universitas Pendidikan Ganesha," vol. 5, pp. 149–157, 2016.
- [7] Hanafi, "*Konsep Penelitian R & D Dalam Bidang Pendidikan*," vol. m, no. 1989, pp. 129–150, 2017.
- [8] N. L. Purnamasari, "Metode Addie Pada Pengembangan Media Interaktif Adobe Flash Pada Mata Pelajaran TIK," *J. Pendidik. Dan Pembelajaran Anak Sekol. Dasar*, vol. 5, no. 1, pp. 23–30, 2019,

[Online]. Available: <https://jurnal.stkipppgritulungagung.ac.id/index.php/pena-sd/article/view/1530>.

- [9] A. Mahmudah, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire Pada Materi Jurnal Penyesuaian Untuk Siswa Kelas X Akuntansi Dan Keuangan Lembaga Smk Negeri 1 Tempel Tahun Ajaran Development Of Interactive Learning Media Based On Lectora Inspire In ad," vol. XVII, no. 1, 2019.
- [10] E. Hutabri and A. D. Putri, "Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk Anak Sekolah Dasar," *J. Sustain. J. Has. Penelit. dan Ind. Terap.*, vol. 8, no. 2, pp. 57–64, 2019, doi: 10.31629/sustainable.v8i2.1575.

PEMANFAATAN GOOGLE FORM DALAM PEMBELAJARAN TIK DI SMKN 1 KANDIS

¹ Elvina Novianti ² SupratmanZakir

^{1,2}Universitas Islam Negeri (UIN) Bukittinggi,
West Sumatera, Indonesia

¹elvinanovianti2001@gmail.com²supratman@iainbukittinggi.ac.id

A. ABSTRAK

Pemanfaatan aplikasi google Form ini dilakukan sebagai kegiatan pilihan pada saat penyelenggaraan SMKN 1 KANDIS. Kemudahan aplikasi google form untuk latihan sehari-hari, khususnya: menyimpan catatan penting atau tugas sekolah, tidak takut hilang. Google form adalah aplikasi yang sederhana sejauh yang kami ketahui untuk digunakan untuk pemula, (tidak ada angsuran), umumnya konsekuensi dari informasi dimasukkan ke dalam dokumen yang berhasil sehingga tidak sulit untuk diproses dan programnya sangat ringan. Penggunaan struktur google form untuk membantu staf atau pekerja SMKN 1 KANDIS agar menjadi kuat dan mahir dapat dibuat sebagai berikut: Permudah staf atau perwakilan untuk mengumpulkan informasi tanpa bertemu langsung dengan pimpinan. Informasi yang diperlukan adalah laporan pergerakan yang mungkin tidak memerlukan kehadiran manajemen, sehingga pemulihan informasi melalui perangkat yang dibuat oleh Google Form akan membantu dalam melakukan tugas dengan lebih akurat dan mahir. Aksesibilitas highlight dalam struktur google seperti aksesibilitas grafik, tabel, sukses, dll, sangat kuat untuk kebutuhan informasi yang dibutuhkan di SMKN 1 KANDIS School. Pemanfaatan Google Form dapat memberikan pilihan berbeda dengan kelompok guru dalam memilah-milah tugas mata pelajaran berdasarkan Sistem Kemampuan Publik Indonesia. Keuntungan menggunakan Google Form adalah bahwa hal itu kuat, mahir, intuitif dan membatasi penggunaan kertas. Sementara itu,

keharusan/kekurangan menggunakannya adalah titik di mana asosiasi web tidak berfungsi seperti yang diharapkan atau hilang.

Kata kunci: Google, penggunaan media.

B. PENDAHULUAN

Kuliah Kerja Nyata (KKN) adalah pengalaman yang berkembang yang diciptakan melalui latihan administrasi wilayah setempat. Di berbagai bagian kehidupan individu. Pelaksanaan KKN diarahkan untuk menimbulkan rasa iba dan khawatir terhadap keilmuan daerah setempat. Begitu pula dengan latihan KKN yang seharusnya menjadi bidang kekuatan untuk berkreasi, berkarakter mulia, dan bisa menjadi orang yang luar biasa ketika sudah selesai. Demikian pula, KKN juga tertuang dalam Peraturan No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Persekolahan Umum yang menyatakan bahwa pengajaran adalah pekerjaan yang disadari dan disusun untuk menciptakan suasana belajar dan pengalaman pendidikan sehingga siswa secara efektif mengembangkan kemampuannya untuk memiliki dunia lain, ketat, kontrol dan kekuatan yang mendalam. diri, budi pekerti, ilmu, orang terhormat, dan kemampuan yang diperlukan tanpa bantuan orang lain, masyarakat, negara dan negara.

Sekolah merupakan jenjang yang tepat yang dilalui oleh seorang anak/siswa untuk memperoleh informasi. Untuk memperoleh informasi, diperlukan pengetahuan yang diperoleh dari tingkat sekolah dasar hingga sekolah. Pelajar merupakan sumber daya untuk pelatihan formal suatu perusahaan, oleh karena itu penting untuk memiliki perkembangan pembelajaran yang berkelanjutan melihat tingkat peningkatan persekolahan di era globalisasi sekarang ini semakin maju. Saat ini SMKN 1 KANDIS terus berkembang untuk menjadikan SMKN 1 KANDIS yang berkualitas dalam ranah persekolahan atau yang lebih dikenal dengan Budaya Mutu.

Program ini dimulai untuk membuat SMKN 1 KANDIS siap tanpa henti mengikuti kualitas di program sekolah yang paling dominan mulai sekarang. Pemberlakuan istilah ini untuk memiliki opsi untuk

menciptakan hasil yang siap untuk bersaing di dunia kerja yang tidak dapat disangkal agresif baik di tingkat publik maupun di seluruh dunia. Program ini juga diharapkan dapat menghimpun tanggung jawab dan kerjasama seluruh civitas akademika SMKN 1 KANDIS tentang peningkatan mutu dan menumbuhkan daya khayal para pendidik dan siswa di sekolah, ujian dan pergaulan dalam mendukung daerah (administrasi masyarakat.).

Dengan demikian, penting untuk dilakukan Pendampingan (*Learning Direction*) dalam pembelajaran, khususnya dengan mengubah kerangka pembelajaran menjadi lebih imajinatif dengan membuat model pembelajaran yang fluktuatif dan berkualitas. Untuk dapat memahami program ini, wajar jika para pendidik dan siswa juga siap untuk memupuk ilmu dengan mencari dan menggali data (permintaan) dari berbagai sumber atau aset melalui buku-buku logika maupun dari sumber media pembelajaran lain seperti web., komunikasi yang luas, buku harian, artikel dan lain-lain. Dan seterusnya. Selanjutnya dalam pengalaman yang berkembang, diperlukan pengembangan dalam menelusuri model pembelajaran agar tidak menggunakan teknik yang berulang-ulang, yang dapat berdampak, mengingat munculnya kelelahan siswa untuk belajar.

Cara yang paling efektif untuk mencapai hasil belajar yang baik dan menghidupkan siswa agar lebih imajinatif dan inventif dalam menciptakan perspektif mental dan menciptakan suasana ilmiah dalam latihan belajar dan pembelajaran memerlukan kerjasama yang baik dan logis, terutama dalam setiap mata pelajaran yang diajarkan, kemudian, pada saat itu. Intinya, cara yang ditempuh adalah dengan memanfaatkan Google Form sebagai Media Pemberian Tugas pada mata pelajaran tersebut di SMKN 1 KANDIS.

Dalam ulasan ini, pemahaman penggunaan struktur google form diharapkan dapat memberikan akomodasi dalam memperoleh latihan penilaian baik dari penilaian keinginan, kelayakan, dan memiliki daya tarik bagi para pendidik dan siswa. Hasil review menggambarkan penggunaan Google Form sebagai penggunaan struktur goggle form untuk kemajuan dalam mata pelajaran ini

mulai dari tahap penataan, persiapan kantor dan pondasi hingga tahap pelaksanaan. Selain itu, pemanfaatan Struktur Google form dalam latihan pembelajaran memiliki efek dan keuntungan baik dari segi perasaan, produktivitas, kualitas dan penampilan yang menarik.

Aplikasi google form sedang banyak dipelajari dan dipakai oleh guru dan pelajar dari SD maupun sampai keperguruan tinggi. Salah satunya di bidang pendidikan yaitu sekolah, dimana murid hanya bisa menerima pembelajaran dari mana saja contohnya seperti rumah. Disinilah dibutuhkan pemanfaatan google form tersebut dalam teknologi informasi dan komunikasi dalam melakukan kegiatan belajar mengajar. Saat ini guru-guru disekolah harus bisa memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi yang sedang maju untuk mengajar anak didiknya.

Selain itu, penelitian yang diarahkan tanpa bantuan orang lain adalah Google Drive Learning in Learning. Dalam eksplorasi ini berpusat pada pemanfaatan kemajuan inovasi dan data (web) di bidang persekolahan, salah satunya adalah pemberian media pembelajaran yang sederhana dan efektif. Konsekuensi dari tinjauan garis besar bahwa pemanfaatan Google Drive dapat bekerja pada pengalaman mendidik dan pendidikan menjadi dinamis dan kreatif.

Investigasi yang berbeda dari awal yang telah digambarkan, sebagian besar memberikan garis besar bahwa struktur google form adalah salah satu media yang digunakan dalam pengalaman pendidikan yang berhubungan dengan mata pelajaran dan evaluasi. Plus, Google Form memiliki kemudahan dan kelayakan dalam mendukung pembelajaran berbasis web. Dalam ulasan ini, ilmuwan sesuai dengan pemeriksaan sebelumnya dan akan membidik cara paling umum dalam memberikan tugas kursus sosiologi awal melalui Google Form.

C. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini diarahkan menggunakan eksplorasi subjektif melalui pendekatan studi. Tujuan penelitian ini adalah untuk

menentukan kelayakan penilaian hasil belajar TIK dengan memanfaatkan struktur google form sebagai alat untuk memperoleh hasil belajar siswa di SMKN 1 KANDIS.

Sementara itu, penelitian deskriptif adalah jenis penelitian yang berencana untuk menggambarkan atau keanehan yang ada, baik keanehan biasa atau rancangan manusia. Motivasi di balik menjelaskan penelitian adalah untuk membuat persiapan yang teratur, asli dan tepat. Pemeriksaan ini digunakan untuk mengetahui bagaimana memanfaatkan struktur google form sebagai alat penilaian.

Mengenai metode pengumpulan informasi dari penelitian ini adalah yang pertama, persepsi digunakan untuk melihat kondisi lapangan sehingga para ilmuwan mendapatkan gambaran menyeluruh tentang masalah yang dibahas, khususnya penggunaan Google Form oleh kelompok pendidik dalam mata pelajaran ini. Untuk situasi ini para ilmuwan menggunakan sistem perakitan, alat angkut dan pedoman khusus lainnya.

Kedua Metode wawancara adalah cara yang paling umum untuk mendapatkan data untuk tujuan penelitian melalui Tanya jawab & beberapa waktu tatap muka antara penanya dan responden atau individu yang dievaluasi, terlepas dari penggunaan aturan wawancara. Ini selesai untuk melacak balasan atas masalah.

Ketiga adalah *Focus Group Discussion* (FGD). Kelompok terarah (FGD) adalah teknik pengumpulan data secara berkelompok dengan memusatkan perhatian pada suatu masalah. Untuk itu FGD dipimpin oleh kelompok pendidik dan beberapa mahasiswa terkait pemanfaatan Google Form dan reaksi mahasiswa terhadap tugas melalui media.

Google Form adalah aplikasi sebagai struktur *layout* (lembar kerja) yang dapat digunakan secara mandiri atau seluruhnya untuk memperoleh data klien. Kemajuan ICT (*Data and Correspondence Innovation*) menuntut perubahan dalam pendidikan dan pengalaman pendidikan, mengingat pengaturan tugas-tugas belajar (*task*).

Biasanya, tugas diselesaikan dengan menggunakan media (kertas), tetapi dengan adanya Google Form tugas harus dapat dilakukan di web. Google Form dapat dimanfaatkan sebagai salah satu media pembelajaran yang inovatif dan menarik.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil terhadap evaluasi pembelajaran berbasis google form pada pembelajaran menunjukkan skor validasi ahli media sebesar 81,5% (kategori sangat valid) dan skor validasi ahli materi sebesar 85,3% (kategori sangat valid). Hal ini mengindikasikan bahwa google form layak digunakan sebagai media evaluasi pada pembelajaran sebagaimana ditampilkan pada table persentase kelayakan berikut:

No	Kriteria	Tingkat Validitas
1.	81,00%-100,00%	Sangat valid (dapat digunakan tanpa direvisi)
2.	61,00%-80,00%	Valid (dapat digunakan dengan direvisi kecil)
3.	41,00%-60,00%	Kurang valid (disarankan tidak digunakan karena perlu revisi)
4.	21,00%-40,00%	Tidak valid (tidak boleh digunakan)
5.	00,00%-20,00%	Sangat tidak valid (tidak boleh digunakan)

Sebelum memanfaatkan google form dalam evaluasi pembelajaran atau keperluan lainnya, ada beberapa hal yang harus disiapkan, antara lain:

1. Menggunakan perangkat beberapa personal computer (PC),notebook,tablet/ipad dan ponsel pintar yang memiliki jaringan internet.
2. Memiliki akun google mail/gmail yang aktif
3. Menggunakan peramban yang mendukung google form (disarankan untuk menggunakan google chrome).

Kemajuan inovasi dan data terkait dengan pengajaran. Selain kemajuan teknologi dan data, latihan dan kemajuan

juga menggunakan inovasi. Apalagi nantinya akan ada latihan pembelajaran mata ke mata yang berbeda di sekolah. Google form menyertakan yang selama ini diketahui dapat dimanfaatkan oleh para guru sehingga dapat dimanfaatkan oleh para siswa.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan program dan peralatan yang dapat digunakan untuk menyampaikan substansi penyajian materi dari aset pembelajaran kepada orang atau perkumpulan. Kemampuan belajar tersebut adalah: a) Media pembelajaran dapat menaklukkan batas-batas keterlibatan (seharusnya secara lahiriah) oleh siswa; b) Media pembelajaran dapat melewati batasan wali kelas (TIK); c) Media pembelajaran memungkinkan adanya hubungan langsung antar siswa dan keadaan mereka saat ini; d) Media menghasilkan inspirasi untuk belajar. (Megawati, 2020)

Media pembelajaran dihubungkan dengan korespondensi kolaborasi yang konsisten untuk mencapai hasil yang paling ekstrim dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis media pembelajaran, khususnya yang berkaitan dengan media tugas yang digunakan oleh kelompok guru dalam memulai mata kuliah sosiologi ditinjau dari KKNi (Sistem Kemampuan Masyarakat Indonesia).

Media pembelajaran yang dijadikan sebagai penunjang proses pembelajaran terdiri atas berbagai jenis, mulai dari yang berbayar hingga yang gratis. Beberapa aplikasi gratis yang sangat mudah digunakan saat ini salah satunya adalah google form yang dapat diakses dari computer maupun ponsel yang berbasis android. Google form aplikasi yang buatan google yang dapat digunakan untuk membuat, menyunting, dan menyimpan dokumen. Penawaran aplikasi mudah ditemukan di internet. Beberapa aplikasi juga mudah diakses melalui ponsel berbasis android seperti google form salah satu contohnya. Google form dapat digunakan sebagai media evaluasi evaluasi berbasis TIK. Aplikasi ini memiliki banyak template yang menarik dan berwarna. Penggunaan google form

dalam evaluasi pembelajaran berdampak positif baik dari aspek efektivitas, efisiensi, daya tarik, maupun desain tampilan.

Penggunaan Google Forms

Untuk memanfaatkan Google Form, setiap pembicara kdbk harus memiliki akun email mulai dari google. Google menawarkan jenis bantuan gratis untuk klien (klien) dalam mengirim, mendapatkan, mengawasi data dan laporan. Sebagai langkah awal, Expert mengunjungi situs <https://www.google.com/structures/about/>. Kemudian, pendidik memasuki situs yang diberikan oleh Google Form dan memilih tata letak tampilan yang akan digunakan. Di dalamnya terdapat berbagai pilihan layout yang dapat disesuaikan dengan konfigurasi tugas yang akan diberikan kepada siswa. Setelah itu pendidik memilih tata letak, instruktur membuat personalitas tugas dalam tata letak, seperti nama kelas, nama pendidik, batas waktu pemilihan/penampungan, nama dan NISN peserta didik serta jenjang pertanyaan pada lembar jawaban. (Widada dkk., 2022)

Selain itu, Google Form juga merupakan aplikasi yang memungkinkan klien untuk melakukan pengujian, struktur, aplikasi dan fitur mana yang dapat diberikan kepada orang lain sesuai keinginan pembuatnya. Beberapa kelebihan dari struktur google ini adalah tampilannya yang sangat menarik sehingga klien dapat memberikan kritik dimana saja tanpa terikat pada suatu tempat. Aplikasi ini berfungsi di penyimpanan terdistribusi Google Drive bersama aplikasi lain seperti Google Spreadsheet, Google Documents, dan item tambahan lainnya.

Struktur Google atau struktur Google sangat berguna bagi kita untuk merancang acara, mengirim ulasan, memberikan siswa atau tes lain, mengumpulkan informasi dan data sederhana secara efektif. Struktur google ini merupakan aplikasi yang tidak sulit untuk diikutsertakan dalam event apapun, untuk pemula karena tidak menggunakan coding dalam pembuatannya. Kemudahan penggunaan struktur google ini juga dapat dipadukan dengan situs atau media contoh lainnya. Contoh pemanfaatan struktur google

untuk penggunaan sehari-hari adalah: (Kurniawan dan Haryanto, n.d.)

1. Untuk tes tepat waktu. atau masukan dari instruktur dan tes online
2. Memberdayakan budaya paperless.
3. Jangan pernah lagi mencetak struktur, hasil berbasis online dan terprogram

Selanjutnya adalah konfigurasi 6 (enam) tugas:

1. Tugas Rutin

Tugas rutin yang telah diatur ke dalam Google Structures memungkinkan semua siswa untuk mengisi langsung ke lembar yang diberikan oleh instruktur. Sebagai pertanyaan dapat berupa eksposisi/karya atau sebagai berbagai keputusan (berbagai keputusan).

2. Laporan Buku Dasar (CBR)

Dalam desain CBR ini, pendidik dapat menambahkan sampul buku (foto) ke Struktur penelitian. Hal ini akan memudahkan mahasiswa untuk mencari buku-buku terkait baik secara teliti maupun tidak cermat. Mahasiswa juga dapat memberikan penilaian terhadap sebuah buku yang hasilnya berupa grafik yang dikerjakan secara alami.

3. Laporan Buku Harian Dasar (CJR)

Dalam organisasi ini, pendidik dapat memberikan sambungan sebagai penghubung ke buku harian yang dapat diakses secara langsung. Selain itu, mahasiswa dapat mengisi pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan CJR pada lembar jawaban.

4. Mini riset

Format mini riset dibuat sebagai media untuk menggunggah laporan hasil penelitian. Hal ini para siswa cukup melampirkan/ memasukan file laporan mini riset kedalam lembar yang disediakan.

Penggunaan dalam struktur Google Form

Pretest dilakukan dengan bantuan aplikasi google Form serta mempresentasikan pemanfaatan google Form kepada semua siswa. Selain itu, untuk mengumpulkan informasi data, periksa reaksi dari efek samping dari penyelesaian struktur dan memiliki pilihan untuk mahir mengubah struktur yang telah diisi.

Dijelaskan kembali memaknai bahwa kelebihan Google Form dalam bidang pelatihan, misalnya, memberikan tugas latihan atau tes melalui halaman situs, mengumpulkan perasaan dari orang lain melalui halaman situs, membuat pendaftaran online untuk masuk sekolah, dll.

Berdasarkan google form secara umum, ternyata aplikasi struktur google form sangat sukses dan efektif sebagai mekanisme untuk menilai pembelajaran mata ke mata. Hal ini dibuktikan dengan reaksi siswa saat dimintai tanggapan sehubungan dengan penilaian paper-based dan google form based learning. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa penilaian pembelajaran struktur google berguna dan sederhana. Dilihat dari mahasiswa tertentu tentang penggunaan struktur google form, beberapa di antaranya memberikan respon positif (tingkat tinggi) sedangkan sebagian mahasiswa memberikan respon negatif karena faktor keuangan, mengakses internet itu susah. (Charolina dan Honny, 2021)

Aplikasi struktur google form ini cukup mudah digunakan oleh guru dan siswa, terutama dalam membuat berbagai jenis pertanyaan, mengamati kemajuan dalam menangani pertanyaan, dan memeriksa jawaban siswa. Guru sebenarnya bisa saja langsung menentukan kunci jawaban dan fokus untuk setiap soal sehingga perolehan nilai siswa dapat diketahui dengan cepat tanpa harus diperiksa secara fisik.

Google form memiliki program yang ringan sehingga dapat digunakan tanpa masalah, Google Form juga dapat dikirim ke berbagai tahap sehingga semua orang dapat menyelesaikan tes dan polling yang telah kami kumpulkan datanya. struktur dengan

cepat dan akibatnya, selain itu, Anda dapat melihat data dari waktu reaksi dan selanjutnya diagram dengan elemen ini.

Google Form juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran berbasis web juga. Menurutnya, Google Form adalah media terbaik untuk pengalaman pendidikan para siswa ini. Dimana hal ini harus terlihat pada kondisi mahasiswa yang memiliki kesulitan jaringan internet. Selain itu, penggunaan google form dalam memberikan penilaian struktur google form sangat sederhana dan layak dengan kondisi siswa yang terbatas (Saputra dan Darmawan, 2022)

Pemanfaatan google form dalam bentuk penugasan memberikan keuntungan bagi guru dan siswa secara interaktif dimana bisa untuk mengirim, menerima dan mengelola penugasan yang diberikan. Praktis dan mudah digunakan sehingga memungkinkan untuk meminimalkan penggunaan kertas (lembar jawaban jawaban). Kelemahan dalam menggunakan aplikasi ini tidak dapat digunakan secara offline (perlu menggunakan koneksi internet). Meskipun telah menghasilkan penemuan awal tetapi perlu juga mengembangkan dan mengalisis hasil lebih lanjut, khususnya pemanfaatan berbagai aplikasi yang dapat digunakan.

Keuntungan dan Kelemahan Google Form

Guru dan siswa merasakan keuntungan menggunakan Google Form selama waktu yang dihabiskan untuk memberikan 6 (enam) tugas. asosiasi dan kapasitas tugas yang diturunkan di web. Pendidik dan siswa dapat mengirim dan mendapatkan tugas alamat di mana saja dan kapan saja melalui PC, ponsel, atau tablet yang terhubung dengan web. Terlebih lagi, pemanfaatan kertas (cetakan) dalam pemberian tugas dapat dibatasi dan dapat menghemat biaya. Sementara itu, kekurangan penggunaan Google Form adalah diharapkan untuk terus terhubung dengan web di mana setiap saat asosiasi dapat terganggu atau tidak dapat diakses sehingga menghambat cara paling umum dalam menggunakan Google Form.

Setelah mengetahui fitur-fitur lain dari Google Structures, kita akan berbicara tentang kelebihan Google Form.

Berikut adalah sebagian dari manfaat Google Form:

- **Gratis.** Kelebihan google form yang utama adalah Anda tidak perlu mengeluarkan uang sepeser pun atau gratis. Anda dapat menggunakan semua fitur Google Form tanpa biaya tambahan atau biaya keanggotaan. Ini adalah salah satu manfaat mendasar dari Google Form dibandingkan dengan aplikasi/administrasi pembuat struktur lainnya.
- **Mudah digunakan.** Google form memiliki titik interaksi langsung yang dapat digunakan oleh klien awal. Demikian juga, Google Form juga memiliki fitur intuitif yang memudahkan klien untuk mengubah struktur.
- **Tampilan tema yang baik.** Tema yang banyak dan menarik adalah kelebihan Google Form yang dapat diakses di menu Google Form karena dengan banyak topik, klien tidak merasa lelah saat melakukan tes dan struktur. Selanjutnya melakukan tes bangun tidur.
- **URL yang bisa di perpendek.** Kelebihan dari google form pada kolom url adalah memberikan pengubahan URL, yang awalnya panjang, cenderung disingkat sehingga sesederhana kita membagikan pengujian yang telah dilakukan. URL pendek dibuat oleh Google Form sehingga kami dapat dengan mudah mengingat lokasi struktur kami.

Adapun kekurangan Google Form adalah sebagai berikut:

- ✓ **Desain yang terbatas.** Meskipun memiliki pilihan penyesuaian, Google Form hanya memberikan pilihan terbatas. Salah satu model adalah keputusan gaya teks yang tidak terlalu banyak.
- ✓ **Tidak pemberitahuan email secara default.** Google form tidak memberikan pemberitahuan email saat responden menyelesaikan studi mereka. Anda benar-benar ingin mengaktifkannya secara fisik melalui tab reaksi, pilih titik dua (di atas menu dapatkan reaksi) dan kemudian pilih dapatkan pemberitahuan email untuk reaksi baru.

- √ **Tidak ada riwayat modifikasi** tidak memiliki riwayat perubahan, dan itu berarti Anda tidak dapat melihat perkembangan yang telah dibuat pada struktur tersebut. Hal ini sangat menjengkelkan terutama jika struktur tersebut dikelola dalam sebuah kelompok, di mana banyak orang dapat mengubah struktur tersebut.
- √ **Pilihan ekspor yang terbatas.** Bentuk Google form hanya memberikan beberapa pilihan komoditas, khususnya untuk lembar penelitian dan pdf. Sampai saat ini, struktur google form belum memberikan komponen untuk mengubah struktur google form menjadi catatan kata. (Iqbal dkk., 2018)

E. KESIMPULAN

Google Form merupakan salah satu tahapan yang pemanfaatannya sangat layak dan efektif. Sebagai media untuk membantu penilaian, penggunaan aplikasi ini memudahkan guru untuk menilai dan benar-benar melihat hasil karya siswa. Siswa juga dapat dengan efektif naik ke panggung tanpa batasan. Dilihat dari hasil review tersebut, dapat diduga bahwa google Form merupakan salah satu aplikasi yang tepat untuk digunakan dalam mengevaluasi hasil belajar siswa. Jenis pertanyaan yang dapat dipilih dalam aplikasi gratis ini adalah paragraf pendek, penggambaran, pilihan menyeluruh, dan transfer dokumen. PC) serta organisasi web yang memuaskan.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa google form merupakan salah satu aplikasi yang cocok digunakan dalam proses penilaian hasil belajar peserta didik. Bentuk soal yang dapat dipilih pada aplikasi tidak berbayar ini adalah pilihan ganda dan unggah file. Namun agar pelaksanaannya dapat berjalan dengan baik, pendidik atau peserta didik harus didukung dengan perangkat (ponsel berbasis android, komputer atau laptop).

F. DAFTAR RUJUKAN

- Charolina, Y., & Honny, H. (2021). Pemamfaatan Aplikasi Googleform Dalam Pembelajaran Bagi Guru Pada Masa Pandemi. *Paradigma-Jurnal Komputer Dan Informatika*, 23(1). <https://doi.org/10.31294/p.v23i1.10092>
- Iqbal, M., Rosramadhana, R., Amal, B. K., & Rumapea, M. E. (2018). Penggunaan Google Forms Sebagai Media Pemberian Tugas Mata Kuliah Pengantar Ilmu Sosial. *Jupiis: Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial*, 10(1), 120. <https://doi.org/10.24114/jupiis.v10i1.9652>
- Kurniawan, H., & Haryanto, E. V. (n.d.). *Pemanfaatan Google Form Pada Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid 19*. 175–181.
- Megawati, R. (2020). Pemanfaatan e-learning dalam pembelajaran di masa pandemi covid-19. *J-HEST: Journal of Health, Education, Economics, Science, and Technology*, 2(2), 94–98.
- Saputra, G., & Darmawan, E. (2022). Pemanfaatan Google For Education Berbasis Internet of Things (IoT) Dalam Pembelajaran Daring. *Prosiding Seminar Nasional ...*, 147–154. <http://fkip-unswagati.ac.id/ejournal/index.php/snpm/article/view/948>
- Widada, A., Rohayati, L. B., & Sarifah, R. (2022). Pemanfaatan Media Daring Google Form untuk Evaluasi Pembelajaran Mufradat di Masa Pandemi Covid-19. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 8(1), 53. <https://doi.org/10.32884/ideas.v8i1.618>

PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL FACEBOOK SEBAGAI MEDIA INFORMASI WIRID PENGAJIAN DI MUSHALA NURUL IKHLAS NAGARI SUNGAI PUA

¹ Muhammad Taufiqul Habibi ² Supratman Zakir

^{1,2} Universitas Islam Negeri (UIN) Bukittinggi,
West Sumatera, Indonesia

¹taufiqulhabibi19@gmail.com²supratman@iainbukittinggi.ac.id

A. ABSTRAK

Pada era sekarang ini dapat kita temui berbagai macam pemanfaatan media sosial diantaranya sebagai media informasi dan komunikasi, pembelajaran, bisnis dll. Terkhusus pemanfaatan media sosial sebagai wadah informasi dan komunikasi adalah hal yang lazim kita temui pada saat sekarang ini, terkadang kita selaku generasi millennial saat ini tanpa tersadar kita sudah menggunakan media sosial sebagai media informasi dan komunikasi, terlepas dari jenis media sosial nya, baik itu whatsapp, instagram, line, telegram, facebook dan twitter semua nya berperan penting dalam menghubungkan manusia dengan manusia lainnya, seperti facebook dapat kita temui banyak sekali jenis informasi yang tersebar di dalamnya mulai dari berita, gosip hingga dakwah pun dapat kita temui di dalamnya, hal ini terlepas dari kebijakan kita dalam memilah informasi positif dan negatif di dalam nya, baik itu informasi yang bermanfaat dan tidak bermanfaat.

Pemanfaatan media sosial facebook ini dapat juga kita temui pada masyarakat Nagari Sungai Pua terkhusus nya jamaah Mushala Nurul Ikhlas yang terletak di Jorong Limo Suku Nagari Sungai Pua. Pemanfaatan media sosial facebook di kalangan jamaah adalah sesuatu yang dinilai cukup efektif dimana jamaah Mushala Nurul Ikhlas memanfaatkan facebook sebagai media wirid dan dakwah setiap jumat pagi, hal ini adalah sesuatu yang positif yang terus

dikembangkan oleh masyarakat sungai pua sendiri, selain bermanfaat bagi masyarakat sekitar pemanfaatan facebook sebagai media wirid ini juga bermanfaat bagi pengguna facebook lainnya dan juga facebook adalah salah satu media sosial yang populer digunakan saat ini, selain penggunaanya yang mudah, facebook juga memiliki tampilan yang mudah di pahami oleh orang awam, kemudian konten yang berbobot dan bernilai positif pada akhir-akhir ini sangat langka kita temukan di dalam penggunaan media sosial, disebabkan kurangnya pengawasan dan penyuluhan mengenai pemanfaatan media sosial yang benar dan produktif

Kata Kunci: Pemanfaatan, Media Sosial, Facebook, Wirid, Pengajian, Media, Informasi

B. PENDAHULUAN

Wirid Pengajian merupakan kegiatan pengajian yang dilaksanakan di masjid atau mushala, biasanya kegiatan ini berupa kegiatan dakwah seputar agama islam di Mushala Nurul Ikhlas, Nagari Sungai Pua.

Pengajian sendiri merupakan salah satu jalan dakwah dalam menyebarkan agama islam, yang mana pengajian ini tidak hanya bertujuan untuk menyebarkan agama islam saja tetapi pengajian juga merupakan sarana dalam mendapatkan ilmu pengetahuan keagamaan seperti sejarah islam, fiqih, aqidah, serta tajwid. Pengajian seperti ini berjalan dengan lancar di Mushala Nurul Ikhlas sebelum pandemi, setelah pandemi minat masyarakat untuk kegiatan wirid pengajian berikut mengalami penurunan di karenakan selama pandemi masyarakat lebih sibuk di rumah ketimbang di luar rumah, tanpa terkecuali kegiatan yang ada di Mushala Nurul Ikhlas, lockdown yang di adakan pemerintah berpengaruh besar terhadap kegiatan keagamaan di Mushala Nurul Ikhlas karena masyarakat lebih di sarankan beraktivitas di dalam rumah ketimbang di luar rumah, hal ini lah yang menjadi PR bagi pengurus Mushala Nurul Ikhlas Nagari Sungai Pua untuk meningkatkan kepedulian masyarakat terhadap wirid pengajian di Mushala Nurul Ikhlas

Nagari Sungai Pua, oleh karena itu salah satu solusi yang dilakukan oleh pengurus ialah menjadikan kegiatan di mushala Nurul Ikhlas Nagari Sungai Pua menjadi konten media sosial terkhusus untuk konten facebook, hal ini disebabkan kecenderungan masyarakat selama pandemi menghabiskan waktu terlalu lama dengan smartphone dan media sosial di rumah, langkah yang dilakukan oleh pengurus dalam mengembangkan kegiatan wirid pengajian mushala nurul ikhlas nagari sungai pua menjadi konten facebook menuai respons positif dikarenakan mengembangkan kegiatan yang semula offline menjadi online adalah langkah yang efektif yang diapresiasi oleh masyarakat, dan penggunaan facebook untuk hal yang bermanfaat adalah salah satu terobosan yang harus dipertahankan dan dikembangkan di sebabkan facebook adalah media sosial yang populer di gunakan oleh masyarakat millennial saat ini serta pemanfaatan facebook sebagai media informasi yang bermanfaat dapat menjadi penyambung silaturahmi masyarakat untuk berantusias dalam mengembangkan kegiatan wirid pengajian di Mushala Nurul Ikhlas Nagari Sungai Pua.

C. METODE PENELITIAN

Pemanfaatan media sosial di dalam wirid pengajian memiliki dampak yang sangat besar di mana penggunaan media sosial menjadi suatu solusi yang efektif bagi penyebaran dakwah islam tidak hanya memberi kemudahan tetapi juga merupakan suatu kemajuan dalam bidang dakwah yaitu memanfaatkan teknologi sebagai media dakwah yang tepat.

Facebook adalah salah satu media sosial yang populer di gunakan sebagai media dakwah pada era sekarang, salah satu pemanfaatan ini di aplikasikan oleh Mushala Nurul Ikhlas Nagari Sungai Pua, pemanfaatan facebook sebagai media wirid telah digunakan kurang lebih satu tahun belakangan. Awalnya pemanfaatan media sosial ini menjadi solusi bagi pengurus mushala dalam mengencarkan kegiatan wirid selama pandemi, lambat laun terobosan ini menuai respon yang positif bagi masyarakat Kampung Lukok Nagari Sungai

Pua, di karenakan siaran wirid melalui facebook memudahkan masyarakat untuk mengakses segala bentuk kegiatan yang ada di mushala, baik itu wirid, khatam alquran hingga tabligh akbar.

Dalam menggambarkan penerapan dan pengaplikasian dalam memanfaatkan media sosial facebook sebagai media wirid di mushala nurul ikhlas serta memaparkan situasi dan kejadian lapangan secara alamiah maka digunakan metode penelitian Deskriptif dengan menggunakan pendekatan yang bersifat kualitatif sehingga dapat di peroleh kesimpulan dari pemanfaatan media sosial facebook sebagai media wirid pengajian di Mushala Nurul Ikhlas Nagari Sungai Pua serta kesimpulan yang diperoleh dapat menjadi media informasi dan pedoman yang bermanfaat bagi masyarakat lainya dalam mengembangkan media-media informasi yang kreatif dengan bijak menggunakan media sosial secara tepat dan bermanfaat.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Wirid Pengajian

Wirid adalah kata serapan dari bahasa arab yaitu warada yang memiliki arti sampai, hadir, datang. Di kaji secara terminologis wirid memiliki istilah untuk berzikir dan berdoa. Maka dapat disimpulkan wirid adalah amalan yang berisi zikir dan doa dan dikerjakan dalam suatu waktu tertentu yang rutin dikerjakan setiap hari. Biasanya wirid dikerjakan setiap sholat dengan maksud untuk mendekatkan diri kepada Allah Swt atau tujuan tertentu. Wirid juga dapat di artikan jamak dari serapan kata *award* yang berarti shalat-shalat Sunnah (tambahan shalat setelah shalat wajib) yang dilaksanakan oleh orang-orang mukmin yang shaleh atau di sebut juga sebagai shalat nawafil (shalat tambahan).

Pengajian secara bahasa berasal dari kata *kaji* yang berarti pelajaran (dalam hal agama), ajaran dan pengajaran, dan pembaca al quran, sedangkan pengajian sendiri adalah kata yang terbentuk dari awalan "pe" dan akhiran "an" sehingga memiliki dua pengertian: pertama, sebagai bentuk kata kerja pengajaran yakni pengajaran

ilmu-ilmu keagamaan (islam), dan kedua sebagai kata benda yang menyatakan suatu tempat yaitu tempat melaksanakan pengajaran agama islam atau istilah lumrah nya di kalangan masyarakat sebagai majelis taklim.

Sedangkan menurut istilah pengajian ialah penyelenggaraan atau kegiatan belajar agama islam yang berlangsung di tengah-tengah masyarakat yang di bimbing oleh seorang da'i terhadap beberapa orang. Sehingga pengajian sendiri dapat di simpulkan sebagai tempat belajar ilmu agama islam yang di sampaikan oleh seorang guru atau ustadz.

Pengajian menurut beberapa ahli memiliki berbagai pendapat berbeda dalam mendefinisikan kata pengajian itu sendiri diantaranya:

- a. Menurut Muhzakir mendefinisikan pengajian adalah sebuah istilah umum yang digunakan untuk menyebut berbagai kegiatan belajar dan mengajar agama.
- b. Menurut Sudjoko Prasodjo mendefinisikan pengajian adalah sebuah kegiatan yang bersifat pendidikan di depan umum yang di sampaikan oleh seorang kiai atau ustadz.

Dari dua pendapat ahli diatas makna pengajian memiliki arti yang sangat luas khusus nya dalam bidang pembelajaran islam, tidak salah lagi pengajian adalah salah satu bentuk dakwah yang sering di aplikasikan oleh ustadz, da'i dan kiai baik itu dalam dakwah Islamiyah maupun pembelajaran dalam pendidikan islam. Tetapi dua pendapat ahli diatas memiliki kesamaan dalam mendefinisikan bentuk kegiatan pengajian, dimana berdasarkan pendapat ahli diatas pengajian adalah salah satu wadah kegiatan yang mempunyai tujuan untuk membentuk muslim yang baik, beriman, dan bertakwa serta berbudi luhur melalui dakwah Islamiah yang di sampaikan oleh kiai, ustadz maupun da'i.

Berdasarkan dua penjelasan pengertian wirid dan pengajian maka wirid pengajian dapat diartikan sebagai suatu kegiatan rutin pembelajaran keagamaan yang di sampaikan oleh guru,ustadz, atau guru pada waktu tertentu.

2. Pelaksanaan Wirid Pengajian di Mushala Nurul Ikhlas Lukok, Jorong Limo Suku Nagari Sungai Pua

Pelaksanaan wirid pengajian di Mushala Nurul Ikhlas Lukok, Jorong Limo Suku, Nagari Sungai Pua tergolong aktif, pasalnya antusias masyarakat akan ilmu agama sangat tinggi, hal ini terbukti dengan adanya donatur –donatur dari perantauan yang mewakafkan hartanya untuk keperluan dan kebutuhan mushala baik itu dalam segi pendanaan sarana dan prasarana mushala sampai pendanaan akan kebutuhan wirid pengajian di mushala sendiri. Dalam penjadwalan wirid pengajian di Mushala Nurul Ikhlas, pengurus mengatur waktu penjadwalan wirid pengajian setiap senin dan jumat hal ini didasarkan pada keinginan jamaah mushala nurul ikhlas untuk memuliakan hari senin dan jumat sebagai hari penting daripada hari-hari yang lain, dikarenakan setiap senin kebiasaan jamaah Mushala Nurul Ikhlas ialah berbuka puasa sunnah senin-kamis di mushala, hal inilah yang mendorong jamaah untuk mengadakan kegiatan wirid pengajian setiap hari senin khususnya setelah shalat maghrib, kemudian jamaah mushala nurul ikhlas juga mengadakan kegiatan wirid pengajian setiap hari jumaat khususnya setelah shalat subuh, hal ini didasarkan pada keinginan jamaah mushala nurul ikhlas untuk memuliakan hari jumat sebagai hari induk diantara hari-hari yang lain, selain keinginan jamaah Mushala Nurul Ikhlas, pengadaan wirid pengajian setiap senin malam dan jumat pagi didasarkan juga pada kondisi jamaah Mushala Nurul Ikhlas yang didominasi oleh jamaah yang berumur lanjut usia, sehingga pengadaan kegiatan wirid pada hari-hari tertentu tidak berpengaruh pada kesibukan aktivitas sehari-hari jamaah, dikarenakan jamaah lanjut usia lebih banyak menghabiskan waktu sehari-harinya untuk beribadah di mushala ketimbang bekerja.

Penjadwalan wirid pengajian di Mushala Nurul Ikhlas, Kampuang Lukok, Jorong Limo Suku, Nagari Sungai Pua bisa di bilang rutin setiap waktu dan hari yang telah ditentukan, dikarenakan pengurus Mushala Nurul Ikhlas, Kampuang Lukok, Nagari Sungai Pua, cukup aktif dalam mengatur jadwal da'i atau ustadz yang akan

mengisi pengajian di hari-hari tersebut, sehingga jarang ditemukan kekosongan kegiatan wirid pengajian pada hari-hari yang telah ditentukan. Antusias jamaah yang tinggi dan keaktifan pengurus dalam membenahi mushala menjadikan Mushala Nurul Ikhlas menjadi mushala yang ramai di kunjungi oleh masyarakat, baik itu masyarakat Kampung Lukok sendiri maupun masyarakat kampung sekitarnya.

3. Media Informasi

Media merupakan bentuk jamak dari kata *medium*. Yang secara harfiah dapat diartikan sebagai tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa arab media diartikan sebagai perantara pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut Djamarah (1995: 136) media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan menurut Criticos, (1996) media merupakan salah satu komponen komunikasi yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan.

Sedangkan Informasi ialah sebuah data yang diolah menjadi sebuah ilmu pengetahuan, makna, pesan, atau keterangan yang di tujukan bagi komunikan atau penerima pesan dalam mengambil keputusan baik masa sekarang atau masa yang akan datang (Gordon B. Davis 1990;11).

Berdasarkan dua pengertian di atas maka dapat kita simpulkan media informasi ialah alat yang dijadikan untuk mengumpulkan dan menyusun sebuah informasi sehingga menjadi bahan yang bermanfaat bagi komunikan atau penerima informasi.

4. Jenis- Jenis Media Informasi

Dalam pengembangan media informasi sebagai alat yang digunakan dalam menyampaikan pesan, keterangan atau informasi kepada target sasaran. Media informasi dapat di kelompokkan mejadi beberapa kelompok yaitu:

- **Media Lini Atas**
 ialah media yang secara tidak langsung bersentuhan dengan target sasaran dan jumlahnya terbatas tetapi memiliki target yang sangat luas seperti iklan, siaran radio dll.
- **Media Lini Bawah**
 ialah suatu media yang tidak disampaikan dan disiarkan melalui media massa dan jangkauan targetnya hanya terfokus pada satu titik, seperti brosur, flayer, sign system dll.
- **Media Cetak**
 ialah media yang disampaikan melalui kertas, seperti koran, buku, majalah dll.
- **Media Elektronik**
 Media yang disampaikan melalui perantara barang elektronik, seperti kaset, handphone dan internet dll.

5. Pemanfaatan Media

Pemanfaatan Media dalam menyampaikan sebuah pesan, informasi atau keterangan memiliki beberapa tujuan diantaranya: untuk memotivasi (*to motivate*), untuk menyampaikan informasi (*to inform*), dan untuk perintah (*to instruct*) sehingga oleh karena itu media memiliki karakteristik dalam klasifikasinya diantaranya:

- Kemampuan dalam mempresentasikan gambar
- Faktor warna
- Faktor gerak
- Faktor bahasa
- Faktor keterkaitan antara unsur gambar dan suara

Setelah melihat karakteristik diatas maka kita dapat mengetahui kontribusi media dalam proses komunikasi informasi diantaranya:

- a. Informasi yang di komunikasikan menjadi lebih standar
- b. Penyajian informasi dapat lebih menarik
- c. Kualitas penerimaan informasi menjadi lebih efektif
- d. Memungkinkan terjadinya proses belajar secara individual.

Pemanfaatan media harus diarahkan untuk mencapai misi pelayanan yang meliputi pelayanan program pendidikan, informasi, kebudayaan dan rekreasi. Sehingga pemakainya dapat mengatasi hambatan untuk memperoleh informasi dan keterangan yang diinginkan.

6. Penggunaan media sosial sebagai media wirid pengajian Mushala Nurul Ikhlas, Kampuang Lukok, Jorong Limo Suku, Nagari Sungai Pua

Berdasarkan pengamatan langsung yang dilakukan penulis, penggunaan media sosial di dalam wirid pengajian Mushala Nurul Ikhlas sudah berjalan sekitar 2 tahun, hal ini dihitung dari postingan pertama pada akun **indahnyabersatu** pada tanggal 31 Januari 2020, dengan agenda kegiatan wirid pengajian setelah maghrib kemudian penulis juga melakukan wawancara dengan beberapa mubaligh mushala, salah satunya Ust. H. Irsan S.Ag yang biasa mengisi wirid pengajian di hari senin dan jumat, maka dapat diketahui informasi bahwasanya akun **indahnyabersatu** dikelola oleh Ust. Yul selaku imam Mushala Nurul Ikhlas Lukok, dan berdasarkan informasi wawancara juga dapat diperoleh bahwasanya akun **indahnyabersatu** yang eksis dengan wirid-wirid pengajian Mushala Nurul Ikhlas mulai memposting kegiatan keagamaan saat pandemi covid 19 hal ini dikarenakan, pembatasan masyarakat untuk beraktivitas di luar rumah terutama kegiatan di masjid. Selain berisi postingan mengenai video wirid pengajian Mushala Nurul Ikhlas, akun **indahnyabersatu** juga memposting beberapa kegiatan tabligh akbar di seputaran Bukittinggi-Agam, menurut paparan Ust. H. Irsan S.Ag, liputan seputar kegiatan wirid pengajian yang dilakukan akun **indahnyabersatu** menuai respons yang positif dari masyarakat khususnya dari para perantau Kampuang Lukok dikarenakan para perantau bisa mendapatkan informasi seputar keagamaan, serta mendapatkan update kegiatan-kegiatan di kampung halaman.

7. Media Sosial Facebook

Facebook dapat diartikan sebagai "buku muka" atau aplikasi yang memuat muka para penggunanya dalam bentuk foto, gambar,

maupun ilustrasi. Facebook sendiri ialah sebuah platform media sosial yang didirikan oleh Mark Zuckerberg di Amerika Serikat dimana pengguna nya dapat bergabung kedalam komunitas seperti kota, sekolah, pekerjaan dll dan berinteraksi dengan orang lain.

Facebook merupakan salah satu situs jaringan media sosial yang diminati semua golongan masyarakat baik dari kalangan rendah hingga kalangan elit, sehingga di dalam facebook kita dapat menemukan berbagai macam kalangan elemen masyarakat sebagai penggunanya.

Berdasarkan dua pengertian di atas maka dapat kita simpulkan bahwasanya media sosial facebook adalah media di internet yang dapat memungkinkan penggunanya bisa memperkenalkan/ mengeksplorasi dirinya, maupun mengadakan kerja sama, saling berbagi dan melakukan komunikasi dengan pengguna lainnya sehingga dapat membentuk ikatan secara virtual.

a. Karakteristik Media Sosial Facebook

- 1) Informasi yang disampaikan tidak hanya untuk satu orang saja namun menjangkau banyak orang.
- 2) Informasi yang disampaikan itu bebas tanpa harus melalui suatu gatekeeper.
- 3) Informasi yang disampaikan lebih cepat di bandingkan dengan media sosial yang lain.
- 4) Informasi yang di publish dapat diakses secara cepat oleh pengguna facebook.
- 5) Informasi yang telah di publikasikan dapat di sunting sesuai kebutuhan.

b. Dampak Positif Facebook

- Mempererat tali silaturahmi

Salah satu dampak positif facebook yang kita rasakan ialah facebook dapat memperlancar hubungan kita dengan orang lain sehingga informasi dan komunikasi yang kita lakukan tidak terhambat dan berjalan lancar, dan hubungan

kita dengan rekan kerja, keluarga, serta teman dekat dapat terjaga keharmonisannya.

- Sebagai media promosi

Facebook adalah media sosial yang terhubung dengan jutaan pengguna di dunia dari berbagai elemen masyarakat, salah satu dampak positif facebook yang di manfaatkan oleh orang ialah sebagai media promosi bisnis dan barang, dikarenakan menggunakan facebook sebagai media promosi sangatlah efektif sebab jutaan pengguna facebook akan dapat melihat serta meakses nya secara cepat.

- Sebagai tempat untuk berdiskusi dan tanya jawab.

Facebook memberikan kemudahan kepada pengguna nya untuk bergabung kedalam komunitas seperti kota, pekerjaan, hoby dll. Sehingga ketika kita bergabung kedalam salah satu komunitas yang ada di facebook, maka kita dapat menjadikan komunitas tersebut sebagai wadah untuk berdiskusi dan bertanya perihal masalah yang kita temui seperti seseorang bergabung kedalam sebuah komunitas sastrawan maka orang tersebut dapat bertanya kepada user lain yang berada di dalam grup komunitas tersebut, serta orang tersebut juga dapat mengadakan diskusi kecil-kecilan seputar tulisanya.

- Sebagai Media Tempat Berkeluh Kesah

Manfaat facebook yang dapat kita rasakan selanjutnya ialah facebook dapat menjadi arena berkeluh kesah seseorang, sehingga user dan pengguna yang lain dapat mengetahui keadaan seseorang tersebut dan juga dapat berkomentar dalam memberikan masukan yang positif serta bermanfaat

c. Dampak Negatif Facebook

- Boros dengan waktu

Mengulas mengenai kerugian-kerugian yang ditimbulkan oleh facebook maka salah satu kerugian yang akan kita dapatkan jika kita tidak bisa memanage waktu ialah kita

akan terlena dalam bermain facebook di akibatkan kita dimanjakan oleh fitur-fitur yang di siapkan oleh vendor di dalam aplikasi facebook, maka oleh karena itu selaku pengguna kita harus bijak dalam membagi waktu untuk hal-hal yang bermanfaat.

- Boros dengan uang

Dalam penggunaan nya facebook membutuhkan jaringan internet untuk mengaksesnya, di Indonesia sendiri mengakses internet akan terkena biaya dari paket internet yang kita gunakan, jadi ketika kita mengakses facebook tanpa manfaat, maka dana yang kita keluarkan untuk membeli paket internet akan semakin besar sehingga, kehidupan kita semakin lama akan semakin boros.

- Pergaulan Bebas

Facebook adalah media sosial yang bertemu nya pengguna (*user*) dari segala lini dunia, maka oleh karena itu kebudayaan yang di posting pengguna di akun facebook nya akan beragam, baik itu dalam konteks positif maupun dalam konteks negatif, oleh karena itu kita selaku user harus bijak dalam memilah-milah informasi yang bermanfaat dan tidak bermanfaat.

- Mengganggu Kesehatan Tubuh

Fitur facebook yang banyak dan memanjakan pengguna nya tidak selama nya bernilai positif pasal nya banyak pengguna yang terlena akan fitur-fitur facebook serta mayoritas waktu nya hanya digunakan untuk bermain facebook, hingga lupa akan aktivitas penting yang harus dilakukannya seperti beribadah, istirahat, makan dll. Kebiasaan buruk ini yang membawa malapetaka bagi penggunanya dengan gangguan kesehatan yang buruk sehingga mendatangkan penyakit yang tidak di inginkan. Oleh karena itu perilaku yang bijak dan membiasakan perilaku sehat adalah kunci untuk mengatasi masalah ini.

8. Pemanfaatan Media Sosial Facebook Sebagai Sarana Dakwah

Facebook merupakan media sosial yang digunakan untuk sarana komunikasi dan informasi, seperti pernyataan yang diberikan oleh *Webershandwick* pengguna media sosial facebook di Indonesia mencapai angka 65 juta pengguna aktif dan 33 juta dari 65 juta pengguna adalah pengguna yang aktif setiap hari nya, pernyataan ini dapat membuktikan bahwasanya media sosial facebook termasuk kedalam media sosial yang diminati baik itu di Indonesia maupun dunia hal ini disebabkan facebook memiliki banyak kelebihan yang memanjakan penggunanya seperti navigasi yang mudah dan tampilan yang minimalis membuat facebook adalah media sosial yang favorit digunakan oleh generasi masa kini. Hal ini lah yang menjadikan facebook adalah salah satu sarana dakwah yang populer digunakan oleh da' l dan ustadz masa kini.

Dengan keadaan facebook yang sangat favorit di tengah masyarakat menjadikan facebook sebagai media dakwah yang efektif digunakan. Keefektifan tersebut dapat tergambar dari pertumbuhan pengguna facebook 73% setiap tahunnya sehingga celah ini yang dimanfaatkan oleh da'i atau ustadz sebagai sasaran dakwah yang dapat menjembatani antara teknologi informasi dan komunikasi dengan masyarakat.

Beberapa peranan penting media sosial facebook sebagai sarana dakwah **diantaranya:**

a. Sebagai Media Informasi

Penggunaan facebook sebagai media informasi dakwah di dunia maya ialah salah satu cara yang efektif disebabkan informasi keagamaan yang disebarkan dapat di share oleh pengguna lainya sehingga pengguna yang membaca informasi akan mendapat wejangan keagamaan yang bermanfaat untuk dirinya.

b. Sebagai Media Diskusi

Semakin banyak informasi yang di share di dalam media sosial facebook akan menambah keinginan masyarakat untuk saling

bertukar pendapat seputar keagamaan dengan menggunakan fitur-fitur yang disediakan facebook sebagai perantaranya

c. Sebagai Media Silaturahmi

Interaksi yang terjadi antar pengguna di dalam facebook akan menciptakan suatu hubungan silaturahmi antara pengguna satu dengan pengguna lainnya sehingga tali silaturahmi antar kedua nya dapat terjalin dengan baik.

9. Pemanfaatan Media Sosial Facebook Sebagai Media Wirid Pengajian di Mushala Nurul Ikhlas, Kampung Lukok, Jorong Limo Suku, Nagari Sungai Pua

Awal tahun 2020 adalah pil pahit yang dialami oleh Indonesia dikarenakan merebaknya wabah Covid 19 menjadi musibah yang sulit bagi masyarakat Indonesia pasalnya pembatasan-pembatasan dalam mencegah penyebaran Covid 19 membuat terbatasnya ruang gerak masyarakat, seperti terbatasnya melakukan aktivitas di luar rumah, berhubungan dengan orang lain, sampai larangan mengadakan kegiatan- kegiatan besar lainnya. Pembatasan ini juga menyebabkan ruang komunikasi langsung di dalam masyarakat menjadi terhambat sehingga penggunaan media sosial selama pandemi meningkat secara drastis di segala sisi wilayah Indonesia. Hal ini lah yang menjadikan terhambatnya kegiatan-kegiatan rutin yang dilakukan jamaah Mushala Nurul Ikhlas, Kampung Lukok, Jorong Limo Suku, Nagari Sungai pua salah satu nya ialah wirid pengajian setiap senin malam dan jumat pagi di Mushala Nurul Ikhlas, Kampung Lukok, Jorong Limo Suku, Nagari Sungai Pua.

Terhambatnya aktivitas jamaah di mushala membuat pengurus Mushala Nurul Ikhlas, Kampung Lukok, Jorong Limo Suku, Nagari Sungai Pua mencari alternatif baru untuk kemajuan pembelajaran keagamaan di mushala, salah satu nya ialah menyiarakan wirid pengajian melalui media sosial facebook.

Hal ini di dasarkan kepada tingginya peminat dan pengguna facebook serta membuat konten-konten creator memanfaatkan peluang ini salah satunya ialah siaran wirid pengajian yang dikelola

oleh pengurus Mushala Nurul Ikhlas, Kampuang Lukok, Jorong Limo Suku Nagari Sungai Pua. Secara garis besar alasan pengurus menggunakan media sosial facebook sebagai media wirid pengajian terbagi menjadi 2 point diantaranya:

a. Meningkatkan pengguna media sosial di masa covid 19

Alasan pertama yang diungkapkan oleh pengurus Mushala Nurul Ikhlas, Kampuang Lukok, Jorong Limo Suku Nagari Sungai Pua ialah penggunaan media sosial yang meningkat secara drastis di masa covid 19, hal ini disebabkan pembatasan aktivitas masyarakat di luar rumah membuat masyarakat menghabiskan banyak waktunya di dalam rumah sehingga penggunaan smartphone di kalangan masyarakat dan jamaah Mushala Nurul Ikhlas terkhususnya semakin meningkat, hal ini lah yang membuat pengurus Mushala Nurul Ikhlas, Kampuang Lukok, Jorong Limo Suku, Nagari Sungai Pua menjadikan media sosial sebagai media wirid pengajian, salah satu nya facebook di karenakan sebagian besar jamaah dan masyarakat Kampuang Lukok adalah pengguna aktif media sosial facebook hal ini di buktikan dengan banyak nya grup-grup perantau yang menggunakan facebook sebagai fasilitasnya, sehingga informasi-informasi seputar keagamaan yang di siarkan oleh pengurus dapat sampai secara menyeluruh kepada masyarakat Kampuang Lukok, Jorong Limo Suku, Nagari Sungai Pua.

b. Facebook adalah salah satu media sosial yang mudah di gunakan

Alasan kedua yang di ungkapkan oleh pengurus Mushala Nurul Ikhlas, Kampuang Lukok, Jorong Limo Suku, Nagari Sungai Pua ialah penggunaan facebook yang mudah dan simpel sehingga dapat diakses oleh jamaah Mushala Nurul Ikhlas, Kampuang Lukok, Jorong Limo Suku, Nagari Sungai Pua yang lebih di dominasi oleh jamaah berumur lanjut sehingga pemanfaatan media sosial facebook sebagai media wirid pengajian dinilai sangat efektif sebab navigasi facebook yang mudah dan tampilan yang minimalis tidak menyulitkan Jamaah Mushala

Nurul Ikhlas, Kampuang Lukok, Jorong Limo Suku, Nagari Sungai Pua menggunakannya.

Dalam penerapannya di lapangan Pengurus Mushala Nurul Ikhlas, Kampuang Lukok, Jorong Limo Suku, Nagari Sungai Pua mengoperasikan akun facebook dengan nama **indahnyabersatu** dan untuk admin pengelolanya di kelola oleh Ust Yul selaku imam Mushala Nurul Ikhlas, Kampuang Lukok, Jorong Limo Suku, Nagari Sungai Pua, akun **indahnyabersatu** aktif mengoperasikan facebook sebagai media wirid pengajian semenjak tanggal 31 Januari 2022, akun ini beroperasi tidak hanya update dengan media wirid pengajian Mushala Nurul Ikhlas, tetapi juga update dengan kegiatan-kegiatan keagamaan seputaran Bukittinggi-Agam, pemilihan media yang tepat dan efektif mejadi nilai positif yang di berikan kepada pengurus Mushala Nurul Ikhlas, Kampuang Lukok, Jorong Limo Suku, Nagari Sungai Pua selaku pengelola, akan tetapi terbatasnya sarana dan prasarana dalam mendukung pembaharuan ini menjadi titik masalahnya pasalnya peminat siaran yang masih terbatas dan promosi postingan yang masih kurang menyebabkan kegiatan wirid pengajian di Mushala Nurul Ikhlas, Kampuang Lukok, Jorong Limo Suku, Nagari Sungai Pua masih belum terekspos secara merata sehingga ilmu keagamaan yang disiarkan belum sepenuhnya masyarakat dan jamaah yang mengetahuinya. Semoga untuk kedepannya pembaharuan yang bermanfaat ini dapat dikembangkan lagi oleh generasi-generasi muda Kampuang Lukok, Jorong Limo Suku, Nagari Sungai Pua agar pemanfaatan teknologi informasi dapat dikolaborasikan secara merata di dalam kegiatan wirid pengajian Mushala Nurul Ikhlas, Kampuang Lukok, Jorong Limo Suku Nagari Sungai Pua.

10. Tantangan Dakwah Dalam Arus Perkembangan Media Sosial

Berkembangnya peran teknologi informasi dan komunikasi di masa sekarang memberikan keuntungan besar bagi mereka yang ingin memperoleh informasi dan pengetahuan. Hal yang paling berpengaruh dari teknologi ialah terjadinya pergeseran cara

mengetahui, cara membaca, dan berbagi cerita. Berkembangnya ratusan kanal informasi dan konten creator menjadikan teknologi adalah salah satu yang tidak dapat dipisahkan dengan kehidupan terkhususnya dakwah, hal tersebut bertumpu pada kontemporer yang mudah diterima oleh masyarakat dewasa ini.

Perkembangan dakwah tidak bisa dilepaskan dari teknologi guna untuk mendukung perkembangan zaman, terlepas dari sisi negatif perkembangan teknologi mengharuskan dakwah melebur kedalam nya dan dapat menjadi suatu hal yang bermanfaat bagi masyarakat. Langkah ini adalah salah satu bentuk tantangan dakwah dalam mengikuti arus perkembangan zaman kedepanya terkhususnya dalam perkembangan media sosial.

Berikut beberapa tantangan dakwah dalam arus perkembangan media sosial yaitu:

- a. Tumbuhnya media massa yang sekuler dan anti dengan ajaran islam

Pada saat sekarang ini banyak media massa yang muncul dan anti dengan ajaran islam, hal ini adalah tantangan yang harus dilewati oleh dakwah islam kedepanya, memutar balikan fakta adalah hal yang biasa dilakukan oleh media massa sekuler untuk menghambat perkembangan dakwah islam dan menghentikan perjuangan dakwah kaum muslim.

- b. Kekurangan ahli media massa kaum muslim

Dalam perkembangan dakwah dengan melibatkan teknologi informasi dan komunikasi, kaum muslim membutuhkan sumber daya manusia yang cakap akan media massa, dikarenakan pemutar balikan fakta dan pengalihan isu yang dilakukan oleh media massa sekuler dan ditujukan untuk membungkam media massa kaum muslim, maka kaum muslim harus mempunyai orang yang cakap dan kompeten dengan bidangnya sehingga pengalihan dan pemutar balikan fakta yang dilakukan oleh media massa sekuler dapat di tangkis dengan berita yang benar dan sesuai faktanya.

c. Problema intenal aktivis dakwah

Permasalahan yang akan dihadapi oleh kaum muslim kedepannya tidak hanya gangguan dari pihak eksternal kaum muslim saja tetapi gangguan dari internal juga berpengaruh kepada perkembangan dakwah muslim kedepannya, ketidak solidan di dalam tubuh kaum muslim berpengaruh buruk terhadap kemajuan dakwah di masa yang akan datang, progres dakwah terhambat karena pergolakan internal di tubu kaum muslimin

d. Kemiskinan di dalam tubuh kaum muslim

Kemiskinan merupakan salah satu tantangan dakwah yang harus diselesaikan kaum muslimin untuk kedepanya, kesejahteraan masyarakat ialah faktor penting yang harus dipertahankan oleh kaum muslim di sebabkan semakin sejahtera suatu kaum, maka kaum tersebut adalah kaum yang kuat, karena kesejahteraan hidup di atas kelayakan dan berkecukupan adalah suatu tugas yang harus diselesaikan agar kekuatan kaum muslim dalam menghadapi rintangan dakwah semakin kuat dan tidak mudah dirusak oleh kaum-kaum yang anti islam.

e. Tuntutan Materi Dakwah yang berkualitas

Kualitas dalam materi dakwah yang disampaikan da'i dan ustadz juga termasuk tugas yang harus dibenahi secepatnya, banyak dai atau ustadz belum upgrade dengan materi dakwahnya sehingga materi dakwah yang di sampaikan ke hadapan jamaah tidak sesuai dengan zaman atau malah ketinggalan zaman, pemilihan materi yang tepat dan memperhatikan situasi dan kondisi jamaah adalah tips untuk keberhasilan dakwah yang akan disampaikan, pembenahan ini harus cepat di lakukan disebabkan rintangan dan tantangan yang dihadapi kaum muslim kedepan nya akan lebih besar, globalisasi dan pasar bebas merambah ke setiap pelosok negeri, iman dan ketaqwaan juga merupakan salah satu pertahanan yang diperlukan masyarakat untuk kedepanya.

E. KESIMPULAN

Awal tahun 2020 adalah tahun pahit yang terjadi di bumi Indonesia, musibah wabah yang tidak diharapkan oleh masyarakat dunia khususnya Indonesia datang bagaikan badai yang menutupi cahaya matahari, pembatasan-pembatasan dan pencegahan yang dilakukan pemerintah terus digencarkan untuk memperkecil wabah yang terjadi, ribuan masyarakat Indonesia mengeluh pembatasan-pembatasan membuat masyarakat gerah pasalnya aktivitas-aktivitas masyarakat yang biasa dilakukan di luar rumah, mau tidak mau masyarakat harus mengurangi kegiatan di luar rumah, seperti halnya yang terjadi di Kampuang Lukok, Jorong Limo Suku, Nagari Sungai Pua, berbagai kegiatan-kegiatan masyarakat di luar rumah, harus nonaktif sementara salah satunya adalah kegiatan wirid pengajian yang dilakukan di Mushala Nurul Ikhlas, Kampuang Lukok, Jorong Limo Suku, Nagari Sungai Pua setiap senin malam dan jumat pagi harus dinonaktifkan sementara, aktivitas masyarakat yang sebagian besar dihabiskan di rumah, membuat kegiatan keagamaan di mushala harus mati suri, permasalahan yang muncul seperti ini mengerakan kreativitas-kreativitas pengurus untuk terus menghidupkan kegiatan di mushala salah satunya kegiatan wirid pengajian, inovatif baru yang dibuat pengurus dengan menyiarkan wirid melalui media sosial facebook menuai respon positif dari masyarakat, alhasil kegiatan wirid pengajian yang mati suri dapat dihidupkan kembali, serta wejangan-wejangan keagamaan yang bermanfaat dapat tersampaikan kepada masyarakat dan jamaah Mushala Nurul Ikhlas, Kampuang Lukok, Jorong Limo Suku, Nagari Sungai Pua.

Pemilihan facebook sebagai media yang tepat disebabkan mayoritas dari *background* jamaah dan perantau Kampuang Lukok, Jorong Limo Suku, Nagari Sungai Pua adalah pengguna aktif media sosial facebook, celah ini yang membuat pemanfaatan media sosial facebook oleh pengurus sebagai media wirid mejadi suatu solusi yang efektif di tengah pandemi Covid 19 sehingga kegiatan-kegiatan mushala nurul ikhlas dapat terhidupkan kembali dan

informasi keagamaan yang disiarkan pengurus dapat tersampaikan kepada jamaah Mushala Nurul Ikhlas, Kampuang Lukok, Jorong Limo Suku, Nagari Sungai Pua.

Terlepas dari kelebihanannya kegiatan wirid pengajian yang diusung pengurus melalui media sosial juga memiliki kekurangan yang harus di tangani kedepannya, mulai dari penyiar wirid yang belum merata dan promosi penyiaran wirid pengajian yang masih terbatas kepada masyarakat Kampuang Lukok, Jorong Limo Suku, Nagari Sungai Pua membuat kegiatan wirid pengajian yang diusung pengurus Mushala Nurul Ikhlas belum terekspos secara merata, semoga terobosan baru ini dapat berkembang kedepannya dan informasi keagamaan yang disiarkan dapat bermanfaat tidak hanya untuk Masyarakat Kampuang Lukok, Jorong Limo Suku, Nagari Sungai Pua, tetapi dapat juga tersampaikan kepada Masyarakat lainnya.

Ribuan tantangan dakwah menjadi tugas yang berat dalam menggiringi perkembangan dakwah ke depannya, mulai dari problema media massa sekuler yang anti islam sampai permasalahan internal dan kesejahteraan kaum muslim yang masih rendah, menjadi pokok utama yang diselesaikan oleh kaum muslim untuk memajukan kegiatan dakwah di masa yang akan datang, kolaborasi dakwah dan teknologi informasi dan komunikasi, dan kesolidan kaum muslim adalah solusi yang dipersiapkan untuk kemajuan umat islam dalam menghadapi rintangan zaman yang semakin berat, rangkulan tangan muslimin yang saling merangkul erat, pembinaan materi dakwah yang berkualitas harus digencarkan, agar dakwah islam tidak mati, dan dapat berkembang hingga akhir zaman sehingga dapat menjadi bekal generasi muda muslim di beberapa tahun mendatang.

F. SARAN

Setelah kita mendapatkan informasi seputar pemanfaatan media sosial facebook sebagai media wirid di Mushala Nurul Ikhlas, Kampuang Lukok, Jorong Limo Suku, Nagari Sungai Pua berbagai

kelebihan dan kelemahan menyertai proses tersebut, pembinaan dan pembenahan harus kembali digencarkan oleh pengurus Mushala Nurul Ikhlas, Jorong Limo Suku, Nagari Sungai Pua, disebabkan penggunaan facebook di masa sekarang tidak akan efektif lagi kedepannya di karenakan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi terus berkembang setiap harinya, pengupgrdean dan pengembangan sangat di perlukan agar terobosan positif yang dilakukan pengurus Mushala Nurul Ikhlas, Kampuang Lukok, Jorong Limo Suku, Nagari Sungai Pua dapat bertahan dengan tantangan zaman yang semakin sulit untuk kedepannya.

G. DAFTAR PUSTAKA

- Zulfikar Ghazali. (2017) *Pemanfaatan Media Sosial Facebook Sebagai Media Dakwah Dalam Masyarakat Virtual*,Jurnal Al Muttaqin. Vol.IV,No. 1,Desember 2016-Mei 2017
- Tomi Hendra,Siti Saputri (2020) *Tantangan Dakwah Dalam Arus Perkembangan Media Sosial*,Jurnal Al Hikmah.Vol.VII,No. 1,Januari-Juni 2020
- Muhammad Hanafi (2016) *Pengaruh Penggunaan Media Sosial Facebook Terhadap Motivasi Siswa FISIP Universitas Riau*,Jurnal: JOM FISIP.Vol.3,No. 2,Oktober 2016
- Ulfah Nur Aini Ningrrum (2017) *Pengaruh Tautan Berita Pada Facebook Terhadap Minat Membaca Beritanya (Studi Pada Buruh Pabrik PT Gajah Tunggal Tbk Tangerang)*,Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Lampung,2017,H.3
- Dewan Redaksi Ensiklopedi Islam (1997) *Ensiklopedi Islam*,Jakarta: Ichtiar Baru Van Hoeven,1997,H.120
- Pradjarta Dirdjosanjoto (1999) *Memelihara Umat (Kyai Pesantren-Kiai Langgar Jawa)*,Yogyakarta: LKIS,1999,H.3
- Asmuni Syukir (1983) *Dasar-Dasar Srategi Dakwah Islam*,Surabaya: Al Ikhlas,1983
- Muhammad Rezky (2009) *Facebook vs Friendster*, Yogyakarta: Conexxi,2009