

**PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN BERBASIS IT PADA SISWA KELAS 6 DI MI
SUDIRMAN PANJANG WETAN**

Dwi Fatika Sari, Anggie Yunita Rachmawati

Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan

email: dwi.fatika.sari@mhs.uingusdur.ac.id, anggieyunitapkl@gmail.com

Abstrak: Perkembangan teknologi dan informasi yang semakin pesat telah mempengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia termasuk dalam aspek Pendidikan. Maka dari itu, untuk mengatasi perkembangan tersebut MI Sudirman Panjang Wetan melakukan inovasi pembelajaran salah satunya adalah pembelajaran berbasis IT pada siswa kelas 6. Dalam pembelajaran berbasis IT peserta didik diajarkan mengenai cara pembelajaran dengan menggunakan google Classroom, cara pembelajaran daring melalui google meet, dan lain sebagainya. Tujuan adanya pembelajaran berbasis IT yaitu sebagai sarana meningkatkan efisiensi, relevansi, kualitas, dan efektifitas pendidikan sehingga menghasilkan peserta didik yang berkualitas. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan fokus penulis menjelaskan suatu fenomena secara mendalam, dengan cara mengumpulkan data yang lebih intens dan akurat berdasarkan fakta dilapangan.

Kata kunci: *Teknologi, Berbasis IT, Pengembangan*

Abstract: The rapid development of technology and information has affected various aspects of human life, including in the aspect of education. Therefore, to overcome these developments, MI Sudirman Panjang Wetan has carried out learning innovations, one of which is IT-based learning for grade 6 students. In IT-based learning, students taught about how to learn using Google Classroom, how to learn online through Google Meet, and so on. The purpose of IT-based learning is as a means of increasing the efficiency, relevance, quality and effectiveness of education so as to produce quality students. This study uses a qualitative method with the focus of the author explaining a phenomenon in depth, by collecting more intense and accurate data based on facts in the field.

Keywords: *Technology, IT-based, Development*

PENDAHULUAN

Dalam suatu proses belajar mengajar terdapat 2 unsur yang perlu diperhatikan yaitu metode dan media pengajaran. Pemilihan metode pembelajaran juga berkaitan dengan media apa yang nanti akan digunakan ketika pembelajaran berlangsung, meskipun masih ada berbagai

unsur yang juga harus diperhatikan dalam proses pembelajaran seperti tujuan pembelajaran dan penilaian pembelajaran sebagai unsur lain dalam proses belajar mengajar. Dengan demikian, pemilihan metode dan media harus sesuai dengan kebutuhan siswa dan keadaan siswa sehingga pembelajaran yang diharapkan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.

Di era revolusi industri 5.0 hampir semua pekerjaan kita berkaitan dengan teknologi khususnya di bidang pendidikan. Dalam bidang pendidikan guru sebagai pedoman harus bersikap sigap dan tanggap untuk mengatasi berbagai permasalahan yang terjadi dengan menciptakan berbagai inovasi dalam pembelajaran agar pembelajaran menghasilkan suasana baru yang sesuai dengan perkembangan zaman. Pada dasarnya mungkin perkembangan teknologi baru kita rasakan setelah adanya covid-19 dimana proses pembelajaran dilakukan secara daring melalui zoom dan proses pengumpulan tugas cukup melalui google dokumen atau yang lainnya. Hal tersebut, memicu tenaga pendidik agar dapat meningkatkan kemampuannya juga menciptakan inovasi pembelajaran agar bisa menghasilkan suasana baru dalam proses pembelajaran setelah pandemi berlangsung. Menurut Wina Sanjaya dalam bukunya kurikulum dan pembelajaran, inovasi pembelajaran diartikan sesuatu yang baru dalam situasi sosial tertentu dan digunakan untuk menjawab atau memecahkan suatu masalah. Inovasi dapat dikatakan sebagai penemuan yang bersifat baru dan juga bisa dikatakan sebagai *discovery* atau penemuan yang sudah ada namun diperbaharui kembali seperti baru contohnya pengumpulan tugas zaman dahulu tugas dikumpulkan langsung kepada guru tanpa melalui perantara, dengan adanya revolusi industri pengumpulan tugas bisa dilakukan melalui aplikasi yang ada dalam ponsel dengan bantuan jaringan internet.

METODE

Metode penelitian yang digunakan penulis yaitu metode kualitatif deskriptif dengan fokus penulis menjelaskan suatu fenomena secara mendalam, dengan cara mengumpulkan data yang lebih intens dan akurat berdasarkan fakta di lingkungan. Pendekatan penelitian yang dilakukan yaitu bersifat dari bawah ke atas, melalui wawancara berupa tanya jawab yang menghasilkan beberapa data kemudian dikembangkan dengan teori yang ada. Wawancara ini bersifat terstruktur artinya penulis sudah menyiapkan beberapa pertanyaan kepada narasumber yang dapat dijawab untuk melengkapi data penelitian. Prosedur pelaksanaan dalam penelitian kualitatif adalah meneliti objek fenomena perilaku dalam konteks tempat itu terjadi. Penelitian kualitatif memiliki keyakinan filosofi realitas objektif bahwa hasil dan kesimpulan yang ada berdasarkan kebenaran fenomena yang terjadi dalam pengamatan manusia. Penggunaan alat dalam penelitian kualitatif yaitu wawancara mendalam, observasi partisipasi sehingga data yang terkumpul berupa tulisan dan gambar sebagai dokumen.

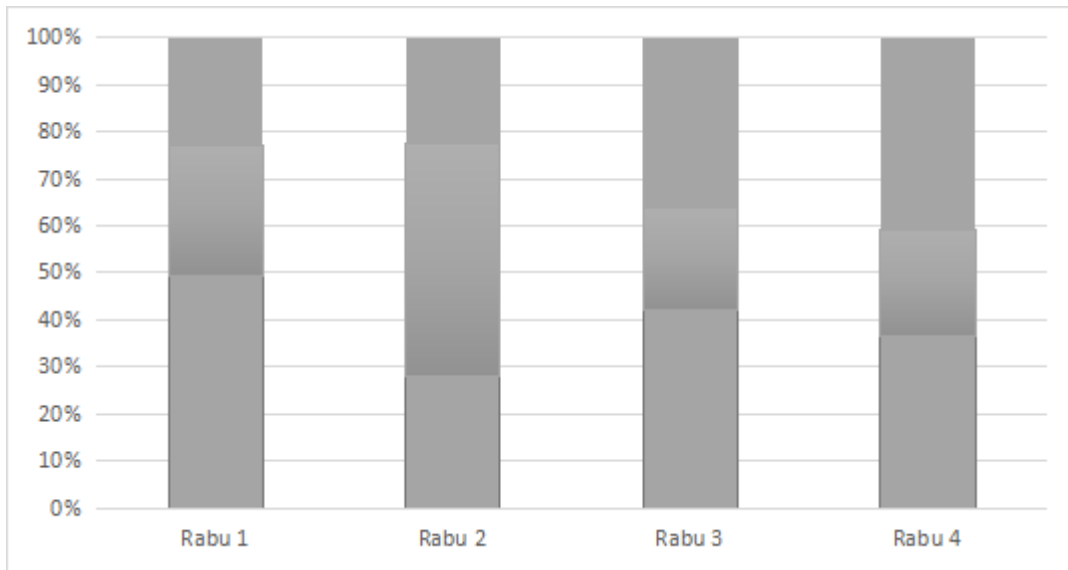
Melalui metode kualitatif bahan dan instrumen yang digunakan dalam penelitian ini cukup sederhana yaitu dengan wawancara. Wawancara dilakukan kepada salah satu guru kelas 6 di MI Sudirman Panjang Wetan. Teknik yang dilakukan kepada narasumber yaitu dari penulis menyiapkan terlebih dahulu beberapa pertanyaan sehingga terkumpul beberapa data sebagai hasil dalam penelitian dan kemudian terdapat observasi partisipasi sebagai filosofi realitas yang ada dalam penelitian sebagai wujud dokumen gambar. Analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan melalui prosedur pengembangn pola, tema dan ciri-ciri umum.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Globalisasi telah memicu berbagai pergeseran dalam dunia pendidikan dari pendidikan tatap muka yang konvensional menjadi pendidikan yang lebih terbuka, bersifat rasional, berorientasi pada masa depan, terbuka, menghargai waktu, kreatif, mandiri, dan inovatif. Seperti proyek flexible learning di Prancis tentang “pendidikan tanpa sekolah” dalam bentuk ekstrimnya yaitu sekolah tidak lagi memerlukan guru. Dengan demikian guru sebagai fasilitator siswa harus bisa menyelesaikan berbagai masalah yang ada dalam era globalisasi saat ini. Berbagai inovasi yang dikembangkan oleh guru merupakan hal yang sangat penting bagi siswa, hal tersebut dapat meningkatkan efisiensi, kualitas pendidikan dan efektifitas pendidikan yang ada.

Hasil

Penelitian ini dilaksanakan di kelas 6 MI Sudirman Panjang Wetan Pekalongan tahun ajaran 2022/2023. Walikelas 6 MI Sudirman memiliki inovasi pembelajaran yang berbasis IT. Tahapan pelaksanaan penelitian disusun berdasarkan tahapan Project Based Learning (PJBL). Pelaksanaan pembelajaran dengan model Project Based Learning dilaksanakan setiap seminggu sekali yaitu pada hari Rabu. Semua siswa dianjurkan membawa HP karena pembelajarannya lewat aplikasi yang ada di HP seperti aplikasi classroom, canva, google dokumen, google slide (PPT) meet, dan drive. Tujuan diadakannya inovasi pembelajaran tersebut adalah untuk meningkatkan efisiensi, rekreasi, dan kualitas pendidikan. Dan didalam inovasi pembelajaran berbasis IT ini membutuhkan peserta didik dan hasil pendidikan sebesar-besarnya dengan menggunakan sumber belajar, tenaga, uang, dan waktu menurut kebutuhan peserta didik.



Gambar 1. grafik minat siswa dalam inovasi pembelajaran

Inovasi pembelajaran di MI Sudirman ini hasilnya terlihat pada saat asesmen di karenakan ada beberapa kendala misalnya tidak semua siswa memiliki HP sendiri, ataupun kuota yang terbatas. Akan tetapi dengan adanya kendala dalam pembelajaran ini tidak mengurangi antusias siswanya. Setiap hari Rabu di Insert IT karena pembelajaran di MI Sudirman belum ada yang menggunakan IT, maka dari itu walikelas 6 MI Sudirman menguji cobakan kepada siswanya pembelajaran berbasis IT ini. Misalnya pada pelajaran Mulok Batik, siswa membuat batik dan di dokumentasikan lalu di simpan di drive dan di optimalisasikan. Sebagai contoh lain pelajaran Bahasa Indonesia, pada materi karangan non fiksi siswa di suruh membuat karya dengan google dokumen dan google slide (PPT) lalu siswa mempresentasikan di depan kelas. Dengan cara ini juga melatih public speaking siswa. Adapun siswa membuat poster di aplikasi canva.

Walikelas 6 MI Sudirman mengatakan bahwa respon siswa dalam KBM dengan metode pembelajaran berbasis IT ini 100% antusias karena merupakan inovasi baru bagi siswa kelas 6 MI Sudirman. Walikelas 6 MI Sudirman juga mengatakan bahwa jika pembelajaran berbasis IT ini berhasil maka akan diberlakukan di semua kelas yang ada di MI Sudirman.

Pembahasan

Inovasi merupakan perubahan sistem dari yang kurang baik ke arah yang lebih baik. Sedangkan pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada siswa. Implikasinya bahwa pembelajaran sebagai

suatu proses yang harus dirancang, dikembangkan dan dikelola secara kreatif, dinamis, dengan menerapkan pendekatan multi untuk menciptakan suasana dan proses pembelajaran yang kondusif bagi siswa. Pembelajaran merupakan sesuatu yang kompleks, artinya segala sesuatu yang terjadi pada proses pembelajaran harus merupakan sesuatu yang sangat berarti baik ucapan, pikiran maupun tindakan. Jadi yang dimaksud dengan inovasi pembelajaran yaitu proses belajar pada siswa yang dirancang, dikembangkan dan dikelola secara kreatif, dinamis, dengan menerapkan pendekatan multi kearah yang lebih baik, untuk menciptakan suasana dan proses pembelajaran yang kondusif bagi siswa.

Berdasarkan analisis menunjukan antusias siswanya stabil pada setiap minggunya, Hal itu ditunjukkan pada saat proses pembelajaran berlangsung siswa terlihat antusias. Pada saat minggu pertama siswa sudah antusias dan dilanjut minggu-minggu berikutnya antusias siswanya stabil. Dan walikelas 6 MI Sudirman merasa bahwa menggunakan inovasi baru ini yaitu pembelajaran berbasis IT cukup berhasil dan harapannya guru lain bisa mengikutinya. Akan tetapi semua itu ada kelebihan dan kekurangannya, kekurangan dari pembelajaran ini adalah apabila guru lengah dalam mengawasi siswa-siswanya maka yang dibuka bukan aplikasi yang di suruh oleh gurunya akan tetapi malah yang dibuka game Oleh karena itu, pengawasan guru harus lebih ketat.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Problem Based Learning dapat meningkatkan kekreatifan siswa dan juga melatih siswa berbicara didepan umum. Hal ini dapat ditunjukkan dengan aktivitas siswa selama mengikuti pembelajaran yang lebih berani bertanya jawab, diskusi kecil, menunjukkan karyanya berupa poster, PPT, dan lain sebagainya.

Berdasarkan hasil penelitian pembelajaran menggunakan model pembelajaran berbasis IT ini maka peneliti memberikan saran untuk guru agar bisa menerapkan model pembelajaran berbasis IT ini pada kelas 4, 5, dan 6. Karena jika kelas 1, 2, dan 3 sudah diterapkan metode tersebut maka kurang kondusif karena usia anak kelas 1, 2, dan 3 masih terbilang cukup belia untuk mengenal dunia IT. Selanjutnya guru dapat meningkatkan sikap proaktif dan selalu menciptakan hubungan yang harmonis dengan siswa, hal ini akan sangat membantu siswa untuk lebih menumbuhkan rasa percaya diri dan bersikap aktif dan kreatif dalam mengikuti pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Abdussamad, Z. (2022). Buku Metode Penelitian Kualitatif.

- Hadisi, L., & Muna, W. (2015). Pengelolaan teknologi informasi dalam menciptakan model inovasi pembelajaran (e-learning). *Al-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 8(1), 117-140.
- Nova Silviani N. (2015, Juni 26). Inovasi Dalam Pembelajaran. [https://www.kompasiana.com/novasilviani/55003331a33311187050ff40/inovasi - dalam-pembelajaran](https://www.kompasiana.com/novasilviani/55003331a33311187050ff40/inovasi-dalam-pembelajaran) di akses pada 3 Mei 2023 pada pukul 17:51 WIB.
- Nugroho, M. A. (2014). Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Peningkatan Mutu Pendidikan Islam di Madrasah. *Mudarrisa: Jurnal Kajian Pendidikan Islam*, 6(1), 30-60.
- Syafa'atul, K., Lailatul, M., Ni'matu, S., & Aan, F. A. (2022). Gerakan literasi dalam meningkatkan minat baca siswa sekolah dasar. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 2(2), 101-112.
- Ulfatin, N. (2022). *Metode penelitian kualitatif di bidang pendidikan: Teori dan Aplikasinya*. Media Nusa Creative (MNC Publishing).
- Wahyuni, Sri.dkk. 2020. *Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Tematik Daring Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Pada Siswa Kelas Vi Sd Muhammadiyah Bantar*. *Jurnal Prosiding Pendidikan Profesi Guru*. 166.