

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DI ERA DIGITAL DI SEKOLAH SMK N 1 PERCUT SEI TUAN

¹⁾ Salsabila Erliani, ²⁾ Nadia Sabrina Siregar, ³⁾ Abdul Fattah Nasution

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Email : ¹⁾ salsabilaerliani01juni@gmail.com ²⁾ nadiasrg17@gmail.com, ³⁾ abdulfattahnasution@uinsu.ac.id

ABSTRAK

Pemanfaatan media pembelajaran di era digital membuka pintu lebar bagi akses pendidikan global. Dengan teknologi, pembelajaran dapat disesuaikan dengan gaya belajar individu, meningkatkan keterlibatan, dan menyediakan sumber daya yang lebih beragam. Ini menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis dan responsif terhadap perkembangan peserta didik. Artikel ini bertujuan untuk menambah wawasan para calon pendidik agar bisa memilih media pembelajaran mana yang efektif digunakan pada era digital ini. Metode penelitian yang digunakan oleh para peneliti yaitu metode kualitatif deskriptif dengan melakukan wawancara dan studi dokumen. Media pembelajaran yang efektif adalah sarana pertukaran informasi antara pendidik dan siswa sehingga siswa dapat menyerap pelajaran yang dikomunikasikan dengan jelas dan ringkas, sehingga meningkatkan hasil belajar. Pemilihan media yang tepat adalah salah satu faktor kunci keberhasilan dalam perencanaan dan pelaksanaan pelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang efektif dapat meningkatkan interaksi siswa selama proses belajar. Selain itu, siswa senang dengan media pendidikan ini karena dapat memaksimalkan kualitas hasil belajar mereka.

Kata kunci : *Penggunaan, media pembelajaran*

ABSTRACT

The use of learning media in the digital era opens wide doors for global education access. With technology, learning can be tailored to individual learning styles, increasing engagement and providing a wider variety of resources. This creates a learning environment that is dynamic and responsive to student development. This article aims to broaden the insight of prospective educators so they can choose which learning media are effective to use in this digital era. The research method used by the researchers is a descriptive qualitative method by conducting interviews and document studies. Effective learning media is a means of exchanging information between educators and students so that students can absorb lessons that are communicated clearly and concisely, thereby improving learning outcomes. Choosing the right media is one of the key factors for success in planning and implementing lessons. Effective use of learning media can increase student interaction during the learning process. Apart from that, students are happy with this educational media because it can maximize the quality of their learning outcomes.

Keywords: Use, learning media

1. PENDAHULUAN

Kata media menurut KKBI yaitu sarana untuk menyampaikan suatu informasi. Pembelajaran ialah proses pemberian ilmu dan pengetahuan yang dilakukan oleh tenaga pendidik terhadap peserta didik agar dapat memperoleh penguasaan kemahiran serta penanaman karakter, dalam kata lain pembelajaran adalah proses untuk menolong atau membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Media Pembelajaran adalah suatu perangkat ajar yang mengandalkan kreativitas tenaga pendidik dan kependidikan. Dalam dunia pendidikan tentu saja diperlukan sarana atau media, agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar diperlukannya media yang memadai. Strategi pembelajaran langsung berpusat pada seorang guru didepan siswa, dimana guru ini menjadi pusat perhatian sekaligus sumber pembelajaran. Dapat dipahami bahwa keberadaan media pembelajaran sangat berpengaruh dalam tercapainya tujuan pendidikan, tenaga pendidik memiliki peran aktif, yang mengharuskan mereka untuk terus mengembangkan media ajar mengikuti perkembangan zaman.

Media pembelajaran tidak cukup hanya dengan pengetahuannya saja, namun perlu didukung dengan banyak melakukan latihan, misalnya mencoba untuk mendesain atau merancang dan kemudian mengaplikasikannya. Sebagai pengajar dituntut untuk bisa menggunakan alat-alat teknologi elektronik modern masa kini, selain mencoba untuk mendesain, pengajar harus menggunakan media sederhana yang nantinya digunakan dalam proses pembelajaran dikelas. Para pengajar juga harus dapat mengenali jenis media dengan berbagai karakteristik yang berbeda, agar nantinya dapat memilih media sesuai dengan pengalaman belajar dan kompetensi dasar yang dimilikinya, nantinya akan membuat proses belajar terlaksana dengan baik.

Seiring berkembangnya zaman, teknologi dalam instansi pendidikan turut serta berkembang, perkembangannya mempengaruhi pemakaian berbagai macam media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.

Selain itu guru pada era digital ini harus memiliki karakteristik spesifik dibanding guru pada era sebelumnya, yang dimana karakteristik tersebut yaitu, harus memiliki semangat dan etos kerja yang tinggi disertai kualitas keimanan dan ketakwaan yang mumpuni, mampu memanfaatkan iptek sesuai tuntutan lingkungan sosial dan budaya disekitarnya, berperilaku profesional tinggi dalam mengemban tugas dan menjalankan profesinya, wawasan kedepan yang luas dan tidak curang dalam memandang berbagai permasalahan, teladan moral serta rasa estetika yang tinggi, mengembangkan prinsip kerja bersaing dan bersanding.

Perkembangan teknologi ini mempermudah pekerjaan manusia, terlebih kedalam dunia pendidikan, yang mana tenaga pendidik dapat lebih mudah dalam hal pencatatan peserta didik, yang dahulunya mencatat dengan manual, kini bisa dicatat secara online dengan menggunakan aplikasi pendukung semacam Word, Excel, dll, yang dengan pemakaiannya lebih memakan waktu yang lebih singkat. Untuk dampak negatif lainnya ada pada diri manusianya itu sendiri, karna manusia sebagai pengelola dari teknologi yang ada saat ini.

Maka dari itu tujuan dibuatnya penelitian ini, untuk menelaah atau menganalisa tentang efektivitas penggunaan media pembelajaran di era digital, semakin berkembangnya zaman sudah seharusnya media yang ada ikut berkembang, karna jika tidak terus mengupgrade medianya tak dapat dipungkiri kalau suatu saat pasti akan tertinggal, disini peneliti memilih salah satu sekolah menengah kejuruan sebagai lokasi penelitian.

2. Landasan Teori

Oemar Hamalik dalam (Muhson, 2010) membedakan media menjadi dua, dalam arti sempit dan dalam arti luas. Dalam arti sempit, media pengajaran hanya meliputi media yang dapat digunakan secara efektif dalam proses pengajaran yang terencana, sedangkan dalam arti luas, media bukan hanya meliputi media komunikasi elektronik yang rumit, tetapi juga mencakup alat-alat sederhana, seperti slide, fotografi, diagram, dan bagan bantuan guru, objek-objek nyata, serta kunjungan ke luar sekolah. Sejalan dengan pendapat itu, guru-guru pun dianggap sebagai media penyajian, selain radio dan televisi karena sama-sama membutuhkan dan menggunakan waktu yang banyak untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik.

Arsyad dalam (Rahim & Suherman, 2019) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan proses belajar siswa sehingga hasil belajarnya menjadi lebih baik. Meningkatnya proses belajar siswa dapat dilihat dari bangkitnya motivasi dan rangsangan atau responsif kegiatan belajar yang membawa pengaruh psikologis siswa, dikutip dari (Salsabila et al., 2020) mengatakan ada berbagai jenis media yang dipakai seperti, Google Classroom, E-Learning, YouTube, WAG, Edmodo, Zoom, Googlemeet dan platform lainnya yang menjadi penunjang fasilitas belajar dari rumah. Karena media pembelajaran disebut juga sebagai alat atau sumber ajar yang dapat membantu seorang guru dalam menyampaikan bahan ajar atau pesan kepada siswa.

Manfaat media pembelajaran menurut Dudung dalam (Pengabdian & Masyarakat, 2020) adalah meningkatkan kualitas atau mutu pembelajaran dikelas, lalu dapat menciptakan efektivitas dalam pembelajaran, dan memaknai sesuatu yang abstrak menjadi riil. Bermutunya suatu proses pembelajaran bisa diukur dari cara penyampaian materi oleh guru dikelas dan perilaku siswa dikelas dalam rangka mengikuti proses pembelajaran.

Dari beberapa pendapat para ahli diatas, penulis dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana pendidikan yang sangat membantu keberlangsungan pembelajaran yang menumbuhkan motivasi belajar siswa, serta segala sesuatu yang digunakan baik berupa benda maupun lingkungan sekitar siswa dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.

3. METODE PENELITIAN

Metode Penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Penelitian ini lebih menekankan kepada makna dan terikat nilai. Penelitian dilakukan untuk mengetahui makna tersembunyi, memahami interaksi sosial, lalu mengembangkan teori yang ada. Menurut (Tjipto Subadi, 2006) dalam bukunya yang berjudul Metode Penelitian Kualitatif, metode penelitian ini sudah menjadi tradisi ilmiah yang digunakan dalam penelitian bidang ilmu khususnya ilmu sosial, budaya, psikologi, dan pendidikan, metode penelitian ini sangat banyak diminati karena manfaatnya lebih mudah dipahami dan secara langsung bisa mengarah pada tindakan kebijakan istilah lain dari penelitian kualitatif yaitu, penelitian naturalistik, pasca-positivistik, fenomenologis, etnografik, studi kasus, humanistik.

Objek penelitian ini adalah salah satu guru di SMKN 1 Percut Sei Tuan. Data yang digunakan pada penelitian ini adalah data yang bersifat kualitatif karena penelitian ini mendeskripsikan dan menguraikan tentang dampak atau pengaruh penggunaan media pembelajaran dalam dunia pendidikan. Cara untuk mendeskripsikannya yaitu melalui beberapa pendapat para ahli.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti melakukan penelitian di salah satu sekolah menengah kejuruan 1 percut sei tuan, dengan melakukan observasi berupa wawancara kepada salah satu tenaga pendidik yang mengabdikan pada sekolah tersebut. SMKN1 Percut Sei Tuan merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan yang terletak di Jl. Kolam No.3 Medan Estate, Kec. Percut Sei Tuan, Kab. Deli Serdang. Narasumber pada penelitian ini bernama ibu Dra, Neti Erni, beliau merupakan Ketua Kompetensi Keahlian Teknik Geomatika dan Geospasial, Humas

(Dua/Di) TGM. Teknik Geomatika dan Geospasial adalah salah satu jurusan favorit yang ada pada sekolah SMKN1 Percut Sei Tuan.

Kurikulum yang dipakai pada sekolah ini adalah, kelas 10 & 11 sudah menggunakan kurikulum merdeka, dan pada kelas 12 masih menggunakan K13. Kendala dalam penerapan kurikulum merdeka belajar, salah satunya ada pada tenaga pendidiknya, karena ada beberapa guru yang masih belum memahami tentang konsep dari kurikulum merdeka belajar, mindset negatif yang ada pada guru terhadap kurikulum merdeka. Dipandang dari siswa, siswa disekolah ini belum sanggup untuk mandiri, siswa cenderung mencari informasi dari luar, kalau terbentur barulah diproses di sekolah, untuk dibimbing, dan diselesaikan oleh gurunya.

PPDB (Penerimaan Peserta Didik Baru) pada sekolah ini yang dulunya dilakukan secara offline, mulai dari pendaftaran sampai dimana para siswa diminta untuk melakukan tes ujian masuk sekolah secara tertulis, kini dengan adanya teknologi, pendaftaran, pendataan, dan ujian pun sudah secara online, siswa tidak perlu datang langsung ke sekolah yang dituju, hanya melalui media berupa ponsel pintar, mereka sudah bisa menyelesaikan segala kebijakan pendaftaran untuk masuk kesekolah impiannya. Berbagai jalur digunakan, mulai dari jalur zonasi, prestasi, afirmasi, sampai jalur pindah tugas orang tua. Calon peserta didik baru dengan secara mandiri atau bersama orang tuanya melakukan pendaftaran online dari rumah, lalu berkas dan data dari pendaftaran online tadi diverifikasi oleh operator dari sekolah atau dinas pendidikan yang membuka pendaftaran, kemudian setelah diverifikasi, di cek lah hasil seleksi yang bisa dilihat oleh calon peserta didik. Perkembangan ini sangat mempermudah dalam pelaksanaannya, waktu yang dipakai pun relatif singkat, dan efisien.

Inovasi teknologi berkembang dengan pesat, sehingga sering kali para penggunanya tidak memiliki waktu untuk mempertimbangkan konsekuensi yang tidak diinginkan. Hal ini berakibat pada sulitnya menanggapi masalah terkait karakter pada siswa seperti, cyberbullying dan sexting karena kelihatannya muncul begitu saja. Tantangan umum bagi para tenaga pendidik adalah menemukan solusi untuk mengajari siswa tentang bagaimana menavigasi etika dari era digital yang bergerak sangat cepat, secara sadar, proaktif dan reflektif.

Dalam proses pembelajaran di era digital ini tenaga pendidik harus memberikan informasi tentang tujuan belajar. Pada permulaan pembelajaran siswa diberitahu tentang pengetahuan yang nantinya akan diperoleh atau keterampilan yang akan di pelajarnya. Bagi pembelajaran psikomotor dan kognitif, media visual yang menampilkan gerak dapat memperlihatkan kinerja yang akan dipelajari oleh peserta didik. Lalu guru harus memberikan motivasi, kegiatan ini biasa dilakukan dengan memberikan gambaran sejelasa mungkin keadaan di masa depan saat dimana siswa perlu menggunakan pengetahuan yang telah ia dapatkan. Karena apabila siswa sudah yakin akan relevansi oembelajaran dengan masa depannya, merea akan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.

Pada Sekolah SMKN1 PST ini sudah mengaplikasikan media pembelajaran berbasis teknologi, yang mana di pengembangannya terletak titik fokus di Multimedia interaktif, berbasis TBL dan TJBL. Di era 4.0 sekarang sudah dilakukan penerapan teknologi tersebut, dapat dilihat ketika mewabahnya virus Covid 19, pembelajaran dilakukan secara daring melalui aplikasi Zoom Meeting, Google Meet, Classroom, dan berbagai platfrom pendukung lainnya. Penggunaan aplikasi tersebut sangat mempermudah tenaga pendidik maupun peserta didik untuk melakukan proses pembelajaran.

Penggunaan aplikasi E-Learning sebagai pengantar materi atau pengumpulan materi yang diberikan oleh tenaga pendidik kepada peserta didik. Jika dulu pengumpulan tugas masih secara manual atau kolektif kepada ketua kelas, dengan adanya teknologi saat ini, untuk pengumpulan tugas sudah bisa langsung diberikan kepada guru melalui aplikasi e-learning, yang mana pengumpulannya dalam bentuk file pdf atau word yang di unggah

langsung kedalam form yang telah disediakan. Format yang disediakan juga beragam, mulai dari e-mail, mailing list/grup diskusi, mengunggah bahan ajar dari internet, peserta didik dapat mencari bahan ajar melalui internet untuk menambah pengetahuan tentang pokok bahasan yang sedang dipelajari, pembelajaran interaktif melalui web/blog, interactive conferencing yang berupa pembelajaran langsung jarak jauh.

Para tenaga pendidik juga diwajibkan harus mampu mengembangkan skill teknologinya, serta menciptakan berbagai media pembelajaran dengan kreativitas yang dimilikinya agar peserta didik tertarik atau timbul minat belajarnya. Media yang dipakai bisa berupa PPT yang memakai kata Teknologi Pedagogik, guru tersebut bukan hanya sekedar memberikan materi semata akan tetapi bertindak langsung dan aktif dalam menangani peserta didiknya.

Dalam penerapannya, terdapat berbagai dampak, baik itu dampak positif maupun negatif. Untuk dampak positifnya siswa lebih tertarik untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran karena adanya media yang diberikan, dengan memanfaatkan aplikasi berbasis teknologi, contohnya YouTube yang sesuai dengan materi ajar. Sebagai guru yang memiliki peran penting dalam berlangsungnya proses pembelajaran, guru tersebut harus mampu memahami bagaimana cara untuk menggunakan aplikasi berbasis teknologi tersebut, guru juga semestinya harus mengenali dan memahami jenis karakteristik siswanya.

Jurusan Survei Terestris, siswa lebih cenderung menyukai praktek langsung kelapangan, karena ada beberapa siswa yang mudah bosan ketika hanya menerima materi berupa ceramah yang disampaikan oleh guru saat proses pembelajaran berlangsung sebab metode yang digunakan terkesan monoton, untuk hal ini guru harus membuat strategi pembelajaran untuk menghadapi siswanya yaitu dengan penambahan media ajar berbasis teknologi. Siswa diminta untuk memahami terlebih dahulu materi yang akan di praktekkan lewat video yang di unggah kedalam YouTube, setelah siswa tersebut sudah memahami materi yang akan di praktekkan, barulah terjun kelapangan dengan pengawasan guru yang bertugas pada saat proses pembelajaran.

Peran guru lebih ekstra dalam pemantauan kegiatan anak didiknya, guru sebagai supervisi, ketika dia mengadakan KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) guru tersebut harus memberikan wejangan berupa motivasi yang membangun semangat belajar siswa. Media teknologi yang biasa dipakai pada jurusan ini diantaranya yaitu, AutoCad, Harcgis, Qgis, Global Mapper, Skechup, dll dengan media ini bukan hanya telah diterapkan media berbasis 4.0 namun sudah merambah ke 5.0.

Model pembelajaran yang efektif untuk diterapkan kepada peserta siswa, dilihat dari PBL (Program Based Learning) dan PJBL (Projek Based Learning), yang mana ada perpaduan antara keduanya.

Cara untuk mengatasi berbagai ancaman ancaman yang terjadi di era digital saat ini menurut narasumber adalah dengan melibatkan orang tua, guru, kajur, dan kabeng, harus sinergi, melalui laporan dari guru bimbingan konseling. Ancaman yang terjadi dapat berupa tawuran antar siswa di satu instansi ke instansi pendidikan lainnya. Hanya dengan satu pesan, mampu memicu emosi yang ada pada diri siswa itu sendiri. Karena itulah diperlukannya kerja keras dari tenaga pendidik, agar meminimalisir tawuran yang terjadi antar siswa, melalui pendekatan langsung yaitu untuk membentuk etika atau attitude yang baik pada peserta didik.

Kreativitas dan tingkat keterampilan guru dapat terlihat dari penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi informasi, dimana guru ini akan lebih mudah mencari literatur dan informasi terkait dengan materi yang akan disajikan. Peran guru sangat berpengaruh dalam kelangsungan pembelajaran berbasis teknologi, yang didukung dengan

adanya fasilitas penunjang sarana dan prasarana dengan memperbanyak media pembelajaran berbasis teknologi informasi di sekolah.

Guru berperan sebagai fasilitator, karena dengan itu tingkat efektivitas pembelajaran lebih menonjol, hal ini dikemukakan oleh Purwanto dalam (Rahmawati & Suryadi, 2019) efektivitas adalah ukuran pencapaian tujuan sebagai hasil dari suatu kegiatan yang dilakukan, yang mana salah satu kegiatannya yaitu belajar, dengan belajar membuat suatu perubahan di dalam kepribadian yang menyatakan diri sebagai suatu pola atau tatanan baru dari pada reaksi yang berupa kecakapan, kebiasaan, sikap, kemampuan dari suatu pengertian.

Tantangan yang lumrah dihadapi dalam pengimplementasian media berbasis teknologi diantaranya, yang pertama terkendala pada jaringan, jaringan yang terkadang lelet atau bahkan down, menghambat lancarnya proses pembelajaran, lalu yang kedua SDM yang masih terus disokong untuk selalu meningkatkan kemampuannya dalam penggunaan teknologi, selain skill teknologinya, kedisiplinan perlu ditanamkan kepada setiap tenaga pendidik, karena apabila seorang tenaga pendidik itu mampu menanamkan sikap disiplin dalam dirinya, maka dia akan melaksanakan segala ketentuan yang berlaku, yang kemudian timbullah sikap tertib peraturan, dan nilai serta kaidah yang berlaku atas kesadaran diri tanpa ada paksaan. Teknik yang dipakai oleh ibu Neti sebagai kepala bengkel (Ketua Kompetensi Keahlian Teknik Geomatika dan Geospasial), yaitu dengan menjaga komunikasi antar tenaga pendidik untuk membuka mindset mereka dengan menginformasikan jikalau ada seminar atau webinar kepada para guru-guru lain di instansi tersebut. Sebab menurut beliau, bukan hanya motivasi pada diri peserta didik saja yang perlu ditingkatkan, namun tenaga pendidiknya juga harus dikerahkan. Pelatihan bahan ajar dan media pembelajaran berbasis teknologi informasi sangat memiliki manfaat bagi guru untuk mempersiapkan diri dalam menghadapi revolusi industri 4.0, karena di era ini sangat erat kaitannya dengan teknologi. Bahan ajar dan media yang sudah berbasis teknologi sangat tepat digunakan saat ini sesuai dengan karakteristik siswa di era sekarang yang sangat familiar terhadap teknologi dan sudah mulai meninggalkan cara manual yang tradisional.

Kualitas pembelajaran yang diciptakan dalam proses pendidikan bergantung pada kemampuan guru dalam menjalankan tugasnya sebagai pengelola pembelajaran. Dengan berpikir kreatif dan inovatif sangat dibutuhkan guru, hal ini akan terbentuk dengan adanya landasan dan kemampuan dalam mengembangkan proses pembelajaran di instansi pendidikan. Siswoyo dalam (Permana, 2017) menekankan bahwa untuk mendorong berpikir kreatif pada diri peserta didik dibutuhkan peran pendidik yang telah berdaya dan memiliki skill dalam pengembangan pembelajaran. Secara umum dari sisi peralatan, umumnya guru telah memiliki peralatan yang memadai untuk keberlangsungan pembelajaran digital, namun terdapat kendala pada jaringan internet yang tidak memadai pada setiap wilayah.

Infrastruktur disekolah ini sudah memenuhi syarat untuk menyukseskan pembelajaran secara digital, namun dalam penerapannya memang belum sepenuhnya maksimal, karena seiring dengan perkembangan zaman, tentunya teknologi juga terus berkembang dan memerlukan upgrading. Untuk sarpras pendukung pembelajaran lainnya, seperti alat ukur, Theodolite, dll sudah memadai dan turut ikut mengalami perkembangan. Fasilitas yang memadai akan menghasilkan output yang matang, karena visi dan misi SMK adalah siswa yang siap kerja.

Beliau berpendapat bahwa, sejatinya tidak hanya dikota saja teknologi itu dikembangkan, akan tetapi didesa 3 T yang rasanya lebih perlu diperhatikan perkembangannya. Perubahan kurikulum yang saat ini diiban yaitu kurikulum merdeka

belajar, sangat berdampak positif, karena tenaga pendidik di beri kebebasan dalam mengembangkan kreativitasnya terhadap media ajar yang akan di berikan kepada siswa.

Beliau menambahkan bahwa “Tantangan itu hanya mindset, oleh karena itulah kita harus memperbaiki mindset terlebih dahulu, agar bisa tercapai suatu tujuan pendidikan. Bukan hanya itu, demi tercapainya tujuan pendidikan sangatlah penting bagi tenaga pendidik untuk menanamkan pendidikan karakter pada siswanya, yaitu dengan melakukan pendekatan yang mana menyelipkan pesan moral saat mengajar, atau bisa juga memberikan contoh atau teladan yang baik, lalu memberikan apresiasi terhadap siswa yang berprestasi ataupun kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran. Guru tidak boleh membeda-bedakan siswanya, agar tidak terjadi perpecahan antar peserta didik. Pembelajaran karakter bisa juga dilakukan secara online atau digital, yang dalam pelaksanaannya memerlukan jaringan internet yang baik. Oleh karena itu bagi guru yang tinggal di daerah pinggiran tidak dapat menyelenggarakan pembelajaran secara digital dengan optimal.”

Siswa yang bermasalah tentunya akan lebih diperhatikan, dan untuk teknik dalam pemecahan masalah tersebut, beliau mengatakan dengan cara menanamkan kepercayaan pada diri peserta didik tersebut kepada guru nya, kalau siswa sudah percaya kepada gurunya apapun masalah yang ia hadapi tentunya akan dengan mudah ia ungkapkan. Dengan demikian masalah yang terjadi pada diri peserta didik bakal terpecahkan.

Pada sekolah SMKN1 Percut Sei Tuan ini, tenaga pendidiknya lebih cenderung mandiri dalam mengemban tugasnya, mereka mencari berbagai cara yang terfokus kepada skill teknologinya. Kesadaran akan gagap teknologi kerap sekali menjadi penghambat, namun karena adanya keinginan dari dalam diri untuk meningkatkan kemampuan atau kompetensinya terhadap teknologi tersebut masalah-masalah pendidikan akan terminimalisir. Semakin tinggi pendidikan, maka pola fikir guru tersebut juga lebih luas dan makin enak untuk diajak kerjasama dalam tim.

Sekolah diwajibkan dalam bentuk kebijakan dan komitmen, sebab ini sangat menentukan lancarnya pemanfaatan internet untuk pendidikan dalam lingkungan instansi pendidikan. Institusi yang paling pertama dituntut untuk mempunyai komitmen dalam pendayagunaan internet untuk pembelajaran. Hal ini berkaitan dengan pemakaian teknologi tinggi yang menyangkut keharusan menyediakan dana untuk memfasilitasi peralatan pendukung. Kedua lingkungan masyarakat harus mendapat perhatian lebih, karena dari lingkungan masyarakat diharapkan munculnya dukungan yang dapat memberikan dorongan untuk membangkitkan motivasi siswa dalam pemanfaatan internet untuk keperluan pendidikan.

Pengembangan pembelajaran seyogyanya memakai pendekatan pembelajaran yang berfokus pada siswa. Siswa ditempatkan sebagai subyek pembelajaran yang dengan aktif meningkatkan minat dan potensi yang ada pada dirinya. Siswa tidak lagi dituntut untuk mendengarkan dan menghafal materi ajar yang diberikan oleh guru, namun lebih berupaya untuk mengkonstruksi pengetahuan dan keterampilannya sesuai dengan kapasitas dan tingkat perkembangan berfikirnya, sambil diajak untuk berkontribusi dalam memecahkan masalah yang terjadi di masyarakat.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Perkembangan media pembelajaran di era digital ini menjadikan proses pembelajaran yang efisien dan efektif. Penggunaan media teknologi pada proses pembelajaran membuat para siswa menjadi aktif dan kreatif sehingga pembelajaran yang dilaksanakan lancar dan juga nyaman. Para pendidik diharuskan memiliki kreatifitas yang baik agar dapat menciptakan media pembelajaran yang efektif serta membuat suasana kelas menjadi aktif. Berbagai macam media pembelajaran yang bisa digunakan di era digital ini yaitu berupa ppt, youtube, jika pada situasi daring menggunakan media aplikasi zoom meeting, google meet, classroom dan e-learning. Media

teknologi yang biasa dipakai pada jurusan (teknik geomatika dan geospasial) ini diantaranya yaitu, AutoCad, Haregis, Qgis, Global Mapper, Skechup, dan lain-lain.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu kami dalam menyelesaikan artikel ini. Dan kami berharap semoga artikel ini dapat bermanfaat bagi para pembaca yang sedang membutuhkan tambahan referensi pengetahuan dan juga bermanfaat bagi para penulis khususnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Gagne, R. M. 1974. *Essentials of Learning and Instruction*. New York : Holt Rinehalt and Winston.
- Holmes, C.C., and Mallick, B.K., 2003. "Generalized Nonlinear Modeling with Multivariate Free-Knot Regression Spline." *Journal of the American Statistical Association*, Vol. 98, No. 462, pp. 352-365.
- Lyche, T., and Morken, K., 2004. *Spline Methods*, Draft, Retrieved from <http://www.ub.uio.n/umn/english/index.html>, on 23th Feb 2005.
- Mallian, H., 2006. *Studi Literatur tentang Model Peramalan ARMA(p,q) dan Selang Kepercayaan Parameter Model dengan Menggunakan Bootstrap*, Tugas Akhir, Jurusan Teknik Industri, Universitas Kristen Petra, Surabaya.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2).
- Permana, N. S. (2017). *Peningkatan Mutu Tenaga Pendidik Dengan Kompetensi dan Sertifikasi Guru*. 11(1).
- Popkewitz, T.S. 1994. "Profesionalization in teaching and teacher education : some notes on its history, idiology, and potential". *Journal of Teaching and Teacher Education*, 10 (10) 1-14.
- Rahim, F. R., & Suherman, D.S. (2019). *Analisis Kompetensi Guru dalam Mempersiapkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Era Revolusi Industri 4.0*. 3 (November).
- Rahmawati, M., & Suryadi, E. (2019). *Guru sebagai fasilitator dan efektivitas belajar siswa (Teacher's as a facilitator and the effectiveness of student learning)*. 4(1).
- Salsabila, U. H., Lestari, W.M., Habibah, R., & Dahlan, U. A. (2020). *Pemanfaatan Teknologi Media Pembelajaran di Masa Pandemi*. 2(2).
- Subadi, Tjipto. (2006). *Metode Penelitian Kualitatif*. (Surakarta, Muhammadiyah University Press Universitas Muhammadiyah).