

Kemampuan Guru dalam Pemanfaatan Teknologi Informasi Pada Pembelajaran

Cindrawati A. Talango¹, Warni Tune Sumar², Sulkifly³

^{1,2,3}Program Studi Manajemen Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia

E-mail: cindrawati789@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tentang kemampuan (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, dan (3) evaluasi pemanfaatan teknologi informasi oleh guru dalam pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif jenis studi kasus. Teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi dan studi dokumentasi. Sumber data primer penelitian ini berfokus pada kepala sekolah dan guru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) perencanaan pemanfaatan teknologi informasi oleh guru dalam pembelajaran yang dilakukan mencakup penyusunan RPP, perancangan bahan ajar dan strategi pembelajaran berbasis teknologi informasi dengan aplikasi, metode, dan pendekatan yang disesuaikan, (2) pelaksanaan pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran dilakukan secara digital, dengan menggunakan internet dan media pembelajaran berbasis teknologi informasi, serta (3) evaluasi pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran dilakukan melalui google form, aplikasi kuis, dan aplikasi E-raport khusus untuk pengelolaan penilaian.

Kata Kunci: Guru; Teknologi Informasi; Pembelajaran

ABSTRACT

This study aims to describe the capabilities of teachers in (1) planning, (2) implementing, and (3) evaluating the utilization of information technology in teaching. The study employs a qualitative approach with a case study design. Data collection techniques include interviews, observations, and document studies. The primary data sources of this research focus on school principals and teachers. The findings reveal tha (1) The planning of information technology utilization in teaching involves the preparation of lesson plans (RPP), the design of teaching materials, and the development of teaching strategies based on information technology through applications, methods, and approaches tailored to the needs, (2) the implementation of information technology in teaching is carried out digitally, using the internet and information technology-based teaching media, and (3) The evaluation of information technology utilization in teaching is conducted using Google Forms, quiz applications, and E-report applications specifically for managing assessments.

Keywords: Teacher; Information Technology; Learning

© 2024 Cindrawati A Talango, Warni Tune Sumar, Sulkifly
Under The License CC-BY SA 4.0

Sejarah Artikel:

Diterima: Juni 2023

Disetujui: Juni 2024

Dipublikasi: Desember 2024

PENDAHULUAN

Penggunaan teknologi informasi dalam pembelajaran mempunyai manfaat yang sangat banyak karena dengan teknologi informasi, guru dapat melihat informasi-informasi

terbaru maupun fenomena yang terjadi pada saat ini yang kemudian dihubungkan dengan materi pelajaran, kemudian juga guru dapat menggunakan teknologi informasi sebagai media dalam penyampaian kepada siswa, sehingga siswa menjadi termotivasi untuk belajar dan proses belajar mengajar tidak monoton. Pemanfaatan teknologi informasi dalam kegiatan pembelajaran memberikan pengaruh terhadap pencapaian proses pembelajaran yang memberikan rangsangan untuk dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dalam memahami pembelajaran (Husaini, 2014).

Berangkat dari pengertian tersebut, maka dapat dipahami bahwa pembelajaran membutuhkan hubungan dialogis yang sungguh-sungguh antara guru dan peserta didik, di mana penekanannya adalah proses pembelajaran oleh peserta didik (*student of learning*), dan bukan pengajaran oleh guru (*teacher of teaching*) (Suryosubroto, 2009). Konsep seperti ini membawa konsekuensi kepada fokus pembelajaran yang lebih ditekankan pada keaktifan peserta didik sehingga proses yang terjadi dapat menjelaskan sejauh mana tujuan-tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat dicapai oleh peserta didik. Keaktifan peserta didik ini tidak hanya dituntut secara fisik saja, tetapi juga dari segi kejiwaan. Apabila hanya fisik peserta didik saja yang aktif, tetapi pikiran dan mentalnya kurang aktif, maka kemungkinan besar tujuan pembelajaran tidak tercapai. Ini sama halnya dengan peserta didik tidak belajar, karena peserta didik tidak merasakan perubahan di dalam dirinya (Husaini, 2014).

Dalam lampiran peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia Nomor 103 Tahun 2014, terkait dengan prinsip pembelajaran, disebutkan bahwa untuk mencapai kualitas yang telah dirancang dan meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran, kegiatan pembelajaran perlu menggunakan prinsip pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (Kemendikbud, 2014). Terkait dengan hal ini, maka semua sekolah dasar dan menengah perlu meningkatkan kemampuan guru dan siswanya untuk memanfaatkan Teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran.

Dalam dunia pendidikan manfaat teknologi informasi dan komunikasi dapat dikategorikan menjadi empat, yaitu pertama, sebagai gudang ilmu pengetahuan, yang dapat dimanfaatkan sebagai referensi ilmu pengetahuan terkini, manajemen pengetahuan, jaringan pakar beragam bidang ilmu, jaringan antar instansi pendidikan, pusat pengembangan materi ajar, dan wahana pengembangan kurikulum. Kedua, teknologi informasi dan komunikasi juga dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran, yaitu (1) sebagai alat bantu guru yang meliputi animasi peristiwa, alat uji siswa, sumber referensi ajar, evaluasi kinerja siswa, simulasi kasus, alat peraga visual, dan media komunikasi antar guru; (2) sebagai alat bantu

interaksi yang meliputi komunikasi guru dan siswa, kolaborasi kelompok studi, dan manajemen kelas terpadu; (3) sebagai alat bantu siswa meliputi buku interaktif, belajar mandiri, latihan soal, media ilustrasi, simulasi pembelajaran, alat karya siswa, dan media komunikasi antara siswa. Ketiga media teknologi informasi dan komunikasi sebagai fasilitas pembelajaran, dimanfaatkan sebagai perpustakaan elektronik, kelas visual, aplikasi multimedia, kelas jarak jauh, papan elektronik. Keempat teknologi informasi dan komunikasi infrastruktur. Merupakan dukungan teknis dan aplikasi untuk pembelajaran baik dalam skala menengah maupun luas (Sujoko, 2013).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memberikan pengaruh besar terhadap dunia pendidikan khususnya dalam kegiatan perencanaan, proses dan evaluasi guru dapat memberikan layanan tanpa harus berhadapan langsung dengan siswa. Demikian pula siswa dapat memperoleh informasi dalam lingkup yang luas dari berbagai sumber melalui *cyberspace* dengan menggunakan komputer atau internet. Perencanaan pembelajaran adalah proses merincikan kondisi-kondisi untuk belajar sehingga tercipta strategi dan produk pembelajaran, baik pada level makro maupun mikro. Menurut Ragan & Smith (dalam Jaya, 2020), perencanaan pembelajaran berkaitan dengan proses yang sistematis dalam menerjemahkan prinsip-prinsip belajar dan pembelajaran ke dalam suatu perencanaan materi dan kegiatan pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran adalah proses yang diatur sedemikian rupa menurut langkah-langkah tertentu agar pelaksanaan mencapai hasil yang diharapkan (Sudjana, 2010). Sedangkan menurut Kurnia & Yuwono (2021), pelaksanaan pembelajaran merupakan kegiatan proses belajar mengajar sebagai unsur inti dari aktivitas pembelajaran yang dalam pelaksanaannya disesuaikan dengan rambu-rambu yang telah disusun dalam perencanaan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal ditemukan bahwa di SMPN 1 Telaga biru sudah menyiapkan fasilitas berupa komputer, *liquid crystal display* (LCD), dan beberapa *laptop/notebook* baik milik pribadi guru maupun milik sekolah. Pelaksanaan pembelajaran di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Telaga Biru (selanjutnya disebut dengan SMPN 1 Telaga Biru) sudah memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. Walaupun media pembelajaran berbasis teknologi informasi sudah tersedia, namun terdapat perbedaan pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran. Hal ini dikarenakan kebutuhan guru dalam penggunaan teknologi informasi di setiap mata pelajaran pun berbeda-beda. Oleh karena itu, pendalaman fenomena perbedaan pemanfaatan ini perlu untuk dikaji.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SMPN 1 Telaga Biru dengan pendekatan kualitatif jenis studi kasus. Penelitian ini berfokus untuk mendalami fenomena terkait (1) perencanaan pemanfaatan teknologi informasi guru pada pembelajaran, (2) pelaksanaan pemanfaatan teknologi informasi guru pada pembelajaran, dan (3) evaluasi pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi informasi guru pada pembelajaran di SMPN 1 Telaga Biru. Informan kunci dalam penelitian ini terdiri dari kepala sekolah dan guru. Data yang terkumpul dianalisis melalui prosedur reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Untuk keperluan kredibilitas data, maka dalam penelitian ini dilakukan triangulasi data, perpanjangan pengamatan, penggunaan bahan referensi, dan terakhir *member check*.

HASIL PENELITIAN

Perencanaan Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran

Pada fokus ini, terdapat beberapa poin yang diuraikan, di antaranya adalah (1) penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berbasis teknologi informasi, (2) merancang bahan ajar berbasis teknologi informasi, dan (3) merancang strategi pembelajaran berbasis teknologi informasi. Masing-masing poin dirinci sebagai berikut. **Pertama**, penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Dalam penyusunan RPP dan silabus terkait dengan penggunaan teknologi yang jelas para guru selalu menggunakan teknologi informasi berupa internet untuk mendapatkan referensi-referensinya, dan juga pihak sekolah sudah menyediakan fasilitas berupa komputer agar guru lebih mudah dalam menyelesaikan pekerjaannya.

Berkaitan dengan penggunaan teknologi informasi dalam penyusunan RPP SMPN 1 Telaga Biru sudah menggunakan media elektronik berupa komputer atau laptop dalam membuat penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran dan juga menggunakan internet untuk mencari rancangan atau referensi melalui *website* Kemendikbud yaitu merdeka belajar dan juga *website* guru berbagi. Dalam hal ini guru sudah memanfaatkan teknologi informasi dalam penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran dan untuk referensinya juga sudah ada di dalam *website* kurikulum merdeka belajar dan juga *link* guru berbagi sehingga guru tinggal menambahkan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa, tujuan pembelajaran, dan materi pelajaran.

Kedua, merancang bahan ajar dan media pembelajaran. Dalam perancangan bahan ajar, guru menggunakan internet untuk pencarian referensi atau materi ajar. Di samping itu, referensi bahan ajar sudah ada di *website* Kurikulum Merdeka Belajar untuk kemudian dibuatkan LKPD, baru dirancang materi pelajarannya melalui media atau aplikasi yang dapat digunakan. **Ketiga**, merancang strategi pembelajaran. Strategi guru dalam merencanakan pembelajaran berbasis internet diawali dengan mempersiapkan terlebih dahulu bahan ajar, media yang digunakan, yang kemudian metode atau pendekatan yang akan digunakan. Pada pembelajaran berbasis teknologi informasi ini guru merancang strategi pembelajaran itu sudah berbasis teknologi informasi di mana penyampaian pelajaran sudah melalui media teknologi, dan dengan menggunakan metode *Project Based Learning*, semua dilakukan dengan memanfaatkan teknologi informasi.

Hasil dan temuan menunjukkan bahwa strategi pembelajaran berbasis teknologi informasi di SMP Negeri 1 Telaga Biru memanfaatkan media teknologi informasi dalam merancang strategi pembelajaran melalui platform yang ada pada media komputer atau aplikasi-aplikasi yang nantinya diterapkan dengan pendekatan dan metode pembelajaran yaitu berupa saintifik, *discovery*, *Project Based Learning*, dan metode pada umumnya seperti diskusi, Jigsaw, tanya jawab atau kuis melalui aplikasi *kahoot*. Dengan metode saintifik dan PBL siswa lebih aktif dalam pembelajaran, sehingga penggunaan metode ini sudah tepat untuk pembelajaran berbasis teknologi informasi karena lebih banyak memanfaatkan media internet ataupun teknologi informasi lainnya.

Pelaksanaan Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran

Pada fokus ini, terdapat beberapa poin yang diuraikan, di antaranya penerapan atau implementasi pembelajaran berbasis teknologi informasi yang berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran. Implementasi pembelajaran berbasis teknologi informasi. Hasil temuan menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran yang berhubungan dengan teknologi informasi di SMPN 1 Telaga Biru, guru melakukan kegiatan belajar sudah menggunakan internet, sehubungan dengan sekolah tersebut sudah berada pada lokasi yang dijangkau oleh jaringan jadi pelaksanaan pembelajarannya sudah menggunakan teknologi informasi.

Proses pembelajaran berbasis teknologi informasi pihak sekolah menyediakan fasilitas-fasilitas yang dibutuhkan pada saat pembelajaran berupa komputer, jaringan wi-fi, dan juga LCD yang menjadi kebutuhan utama dalam pembelajaran berbasis teknologi informasi.

Adapun yang menggunakan video yang diunduh dari *Youtube* yang berhubungan dengan mata pelajaran yang ditayangkan melalui proyektor, kemudian siswa diminta untuk mengamati video tersebut dan memberikan kesimpulan dari tayangan video yang diputarkan. Selanjutnya, pada akhir pelaksanaan pelajaran sebagian guru memanfaatkan media atau aplikasi *website* kuis berupa *kahoot.id* untuk mengevaluasi materi pelajaran yang dipelajari sebelumnya.

Penggunaan *website kahoot* mewajibkan siswa menggunakan komputer masing-masing untuk dapat menjawab kuis yang diberikan guru, kuisnya ditayangkan melalui LCD dan siswa menjawabnya secara cepat, sehingga siapa siswa yang dapat menjawab dengan cepat maka siswa tersebutlah yang bisa mendapatkan nilai tertinggi dan sebagian juga hanya mengevaluasi dengan memberikan pertanyaan atau tugas yang dikirim melalui *WhatsApp*.

Evaluasi Pembelajaran dalam Teknologi Informasi

Pada fokus ini, terdapat beberapa poin yang diuraikan, di antaranya adalah (1) pengelolaan data hasil evaluasi pembelajaran berbasis teknologi informasi, serta (2) tindak lanjut data hasil evaluasi pembelajaran berbasis teknologi informasi. Masing-masing poin dirinci sebagai berikut. **Pertama**, hasil dan temuan penelitian menunjukkan bahwa pengelolaan data evaluasi pembelajaran di SMPN 1 Telaga Biru yaitu sebelum melakukan pengelolaan data guru melakukan evaluasi pembelajaran terlebih dahulu, guru melakukan evaluasi pada saat pelajaran berlangsung seperti memberikan pertanyaan kepada siswa tentang materi pelajaran yang dilakukan, ada juga yang menggunakan aplikasi kuis berupa *kahoot.id* dan *quizizz*, *link google form*, siswa dapat mengakses *link* melalui komputer ataupun *handphone* untuk mengisi soal ujian.

Setelah mengevaluasi pembelajaran guru melakukan pengelolaan data penilaian hasil belajar siswa secara digital yaitu dikelola melalui komputer dengan media teknologi informasi yaitu aplikasi *E-raport*. Pada aplikasi *E-raport* guru mata pelajaran terdapat menu bobot di input nilai harian, dan nilai akhir, jadi sebelum unggah nilai harian kedalam aplikasi *E-raport* guru mata pelajaran harus membuat daftar nilai pada templet excel secara manual untuk menghindari kesalahan penginputan nilai. Setelah penginputan nilai didalam templet excel sudah benar baru kemudian diunduh ke dalam aplikasi *E-raport* dan nilai siswapun sudah dapat dicetak.

Kedua, tindak lanjut data hasil evaluasi pembelajaran. Pada evaluasi pembelajaran berdasarkan tes ada beberapa siswa yang nilai hasil evaluasinya itu masih kurang dari nilai standar sehingga guru mengambil kebijakan dengan memberikan remedial atau evaluasi

kembali agar bisa memperbaiki nilai yang masih di bawah standar, sehingga dapat mengoptimalkan hasil pembelajaran peserta didik.

PEMBAHASAN

Perencanaan Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran

Berdasarkan hasil penelitian dan wawancara dapat diketahui bahwa perencanaan pemanfaatan teknologi informasi oleh guru dalam pembelajaran di SMP Negeri 1 Telaga Biru menunjukkan bahwa sekolah tersebut sudah mampu merencanakan pembelajaran berbasis teknologi informasi. Pembuatan RPP ini referensinya sudah disediakan dalam website pemerintah guru menyusunnya dan menyesuaikan dengan kebutuhan belajar, tujuannya, metode, materi ajar dan media yang akan digunakan pada saat pembelajaran yang akan dilakukan di dalam kelas selama kegiatan belajar mengajar disekolah untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Mulyasa (2006) mengungkapkan bahwa RPP adalah rencana yang menggambarkan prosedur dan manajemen pembelajaran untuk mencapai suatu atau lebih kompetensi dasar yang diterapkan dalam standar isi dan dijabarkan dalam silabus. Lalu diperkuat oleh Fibra & Indrawadi (2021) menyatakan bahwa RPP adalah rancangan pembelajaran mata pelajaran per unit yang akan diterapkan guru dalam pembelajaran di kelas. Selanjutnya dalam merancang bahan ajar dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru di SMP Negeri 1 Telaga Biru Pada platform merdeka belajar bahan ajar juga dikatakan sebagai materi pendukung dari modul ajar didasarkan pada capaian tujuan pembelajaran.

Guru merancang bahan ajar sesuai dengan kebutuhan dari pembelajarannya ada beberapa aplikasi atau media yang digunakan oleh guru yaitu aplikasi *phetcolorado*, *kahoot*, slide PPT, video pembelajaran. Selain itu juga bahan ajar dirancang melalui slide PPT yang didesain semenarik mungkin dengan model-model desain yang ada pada slide PPT sehingga dapat menarik perhatian peserta didik ketika melihat slide yang ditayangkan. *Website kahoot* merupakan platform kuis yang sering digunakan pada pembelajaran yang di dalamnya telah dirancang materi pelajaran semenarik mungkin dan terdapat kuis-kuis yang harus dijawab oleh peserta didik melalui komputer atau *handphone* dengan desain dan cara main yang menarik sehingga dapat meningkatkan semangat peserta didik pada saat belajar.

Widodo & Jasmadi (2008) menyatakan bahwa bahan ajar adalah seperangkat sarana atau alat pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan yang

diharapkan, yaitu mencapai kompetensi atau sub kompetensi dengan segala kompleksitasnya. Bahan ajar bukan hanya berbentuk buku atau modul saja, tetapi bisa berbentuk lain. Menurut Sumiati et al. (2017) mengelompokkan menjadi tiga besar, pertama, menyangkut radio, kaset, piringan hitam. Kedua yaitu visual yang menyangkut gambar, film bisu, video bisu, program komputer bahan tertulis dan tanpa gambar. Ketiga yaitu audio visual yang menyangkut berbicara dengan gambar, pertunjukan suara dan gambar dan film/video. Pada hasil penelitian Darnita et al. (2014) menyatakan bahwa bahan ajar *online* dan mengakses internet dengan menggunakan fasilitas *search engine* dapat membuat peserta didik meningkatkan prestasi dan menambah pengetahuan dalam menggunakan internet.

Selanjutnya strategi pembelajaran di SMP Negeri 1 Telaga Biru guru mendesain strategi pembelajaran dengan cara melakukan pembelajaran di lab atau dengan cara mengakses melalui *handphone*. Adanya kurikulum merdeka belajar ini guru mendesain strategi pembelajaran sudah melalui media atau aplikasi seperti, *phetcolorado*, *youtube*, *power point*, dan aplikasi desain lainnya yang berbasis teknologi informasi dan internet sebagai sarana yang membantu guru untuk mengakses materi pelajaran. Strategi guru dalam menerapkan pembelajaran berbasis teknologi informasi melalui metode dan pendekatan seperti saintifik, *discovery*, PBL, di mana metode ini merupakan metode yang peserta didiknya lebih aktif saat pelajaran berlangsung. Selain itu juga metode diskusi, kerja kelompok, tanya jawab melalui kuis kahoot, merupakan bagian dari strategi guru untuk menjadikan pembelajaran lebih berkembang.

Ades (2011) menyatakan bahwa strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap kegiatan yang dipilih, yaitu dapat memberikan fasilitas atau bantuan kepada peserta didik menuju tercapainya tujuan pembelajaran. Terdapat berbagai metode dan teknik pembelajaran yang akan digunakan oleh guru, tetapi tidak semuanya efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Maka dibutuhkan aktivitas guru dalam memilih strategi. Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016, merekomendasikan agar diterapkan metode pembelajaran berbasis penyingkapan/penelitian (*discovery inquiry learning*), dan pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*), dan pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*).

Pelaksanaan Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran di SMP Negeri 1 Telaga Biru guru melakukan kegiatan belajar mengajar berbasis digital atau juga memanfaatkan internet dalam pembelajaran karena sekolah sudah bisa dijangkau oleh jaringan bahwa sudah disediakan wi-fi untuk dapat mengakses internet secara gratis. Dalam penyampaian materi pelajaran berbasis teknologi guru

memanfaatkan platform slide transisi *power point*, dan juga memanfaatkan video tentang materi pembelajaran yang ada di *Youtube* yang dipaparkan melalui LCD sebagai pengganti papan tulis dalam pembelajaran berbasis digital dan penggunaan aplikasi seperti Canva sebagai desain gambar dan video pembelajaran, Phetcolorado dalam pembelajaran seperti pengukuran gelombang, arus listrik dan hukum kolom pada materi kelistrikan kemudian *Whatsapp* sebagai media pengiriman tugas atau tambahan tugas yang diselesaikan di rumah.

Winataputra (2003) menyatakan bahwa hal yang dilakukan dalam pendahuluan yaitu, menciptakan kondisi awal pembelajaran meliputi membina keakraban, menciptakan kesiapan peserta didik dan menciptakan suasana belajar yang demokratis. Dan apersepsi meliputi kegiatan mengajukan pertanyaan atau mengaitkan materi yang akan dibelajarkan dengan materi atau pengetahuan yang dikuasai siswa sebelumnya. Hasil penelitian Anshori (2018) bahwa pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi pada masa perkembangannya lebih dikenal dengan media komputer yang digunakan sebagai media pembelajaran, baik itu bersifat *offline* maupun *online*. Chaidar (2014) berpendapat bahwa pemanfaatan multimedia berbasis presentasi telah memberikan pengaruh yang sangat besar, menggunakan media pembelajaran umpamanya presentasi dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penggunaan multimedia presentasi dalam pembelajaran bertujuan untuk mengakomodir secara keseluruhan pemanfaatan indra peserta didik baik bersifat audio, visual, maupun audio visual.

Dari hasil kajian penelitian sebelumnya yang telah dipaparkan menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran berbasis teknologi informasi dengan memanfaatkan media internet dalam pembelajaran melalui PPT, video, *Canva*, *Phetcolorado*, *Whatsapp* yang digunakan guru dalam pelaksanaan pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran sehingga membuat pembelajaran lebih meningkat kualitas pembelajarannya, memperluas akses mengenai pembelajaran, mempermudah pemahaman materi pelajaran, menampilkan pembelajaran yang menarik dan menjadikan pembelajaran lebih efektif.

Evaluasi Pembelajaran oleh Guru dalam Pemanfaatan Telnologi Informasi

Berdasarkan hasil penelitian dan wawancara dapat dilihat bahwa evaluasi pemanfaatan teknologi informasi oleh guru dalam pembelajaran di SMP Negeri 1 Telaga Biru menunjukkan bahwa sekolah sudah mampu melakukan evaluasi pembelajaran berbasis teknologi informasi. Evaluasi pembelajaran melalui pemberian tes soal objektif ataupun tes uraian berbasis teknologi informasi yang dilakukan guru di SMP Negeri 1 Telaga Biru melalui *link google forms* dan *website kahoot* dan *quizizz*. Menurut hasil penelitian Nofitasari & Ahsani (2020) evaluasi

berfungsi untuk mengetahui kemampuan peserta didik, keberhasilan sebuah metode pembelajaran yang digunakan oleh guru dan pengembangan seperti apa yang dilakukan untuk ke depannya. Untuk mengetahui hasil pembelajaran siswa selama proses kegiatan pembelajaran guru juga harus mengevaluasi pembelajaran peserta didik. Salah satu media aplikasi yang digunakan adalah *google form*. *Google form* merupakan alat yang berguna untuk membantu melakukan survei kuis, *quick count* pendapat, kuis dan mengumpulkan informasi yang mudah dengan cara yang efisien.

Menurut Sutirna (2018) media *kahoot* merupakan *webtool* untuk membuat kuis, diskusi, dan survei secara menarik. *Kahoot* bisa digunakan untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan juga membantu untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Pada penelitian Faznur et al. (2020) membuktikan bahwa *kahoot* merupakan aplikasi yang paling digemari sebagai media pembelajaran, selain itu hasil penelitian Irwan et al. (2019) menunjukkan bahwa *kahoot* dapat menjadi alternatif media evaluasi pembelajaran interaktif di sekolah.

Selanjutnya dalam proses Pengelolaan data hasil penilaian evaluasi pembelajaran di SMPN 1 Telaga Biru itu dilakukan oleh guru dengan menggunakan media teknologi informasi dan dilakukan secara digital melalui aplikasi *E-raport*. *E-raport* merupakan sebuah sistem aplikasi berbasis web yang diharapkan dapat mengubah pola kerja guru dari pola manual menjadi pola digital. Berikut Tindak lanjut evaluasi hasil pembelajaran perlu dilakukan oleh setiap pendidik, jika laporan hasil evaluasi pembelajaran itu kurang maka guru mengambil kebijakan khusus kepada siswa yang bersangkutan. Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan di SMPN 1 Telaga Biru pada pembelajaran berbasis teknologi informasi masih terdapat beberapa siswa yang belum menguasai dan memanfaatkan komputer sebagai media belajar berdasarkan hal tersebut guru mengambil kebijakan dengan memberikan panduan dan bimbingan lebih terhadap siswa yang belum bisa memanfaatkan komputer sebagai media teknologi dalam pembelajaran.

SIMPULAN

Perencanaan pemanfaatan teknologi informasi oleh guru dalam pembelajaran di SMPN 1 Telaga Biru terdiri dari (1) pembuatan RPP berbasis teknologi informasi, di mana guru menggunakan media internet untuk membuat RPP melalui platform merdeka belajar, dan guru berbagi, (2) merancang media dan bahan ajar, bahan ajar dirancang menggunakan media teknologi platform atau aplikasi video atau gambar, serta *website* game kuis yang dapat

dimanfaatkan oleh guru untuk kelancaran dari proses pembelajaran, serta (3) merancang strategi pembelajaran melalui *virtual lab* di mana pembelajaran dilakukan di dalam lab dengan memanfaatkan media teknologi berupa komputer dan LCD dalam penyampaian materi atau pembelajarannya berbasis digital menggunakan komputer ataupun *handphone* sehingga dengan strategi pembelajaran yang dilakukan oleh guru dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik.

Pelaksanaan pemanfaatan teknologi informasi oleh guru dalam pembelajaran di SMPN 1 Telaga Biru pada implementasi pembelajaran berbasis IT guru memanfaatkan internet pada pembelajaran, dengan media berbasis teknologi informasi yaitu komputer, *handphone*, LCD. Pada platform komputer dan *handphone* terdapat aplikasi yang digunakan pada saat pembelajaran yaitu berupa *Phetcolorado*, *Canva*, *Kahoot*, *Whatsapp*, *Youtube*, dan *Power Point*, aplikasi ini digunakan sebagai media pembelajaran atau media yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran dengan berbagai desain yang dibuat oleh guru.

Evaluasi pembelajaran oleh guru dalam pemanfaatan teknologi informasi di SMPN 1 Telaga Biru dengan melakukan: Pengelolaan data hasil evaluasi pembelajaran berbasis IT dilakukan melalui evaluasi yang menggunakan platform *kahoot*, *quizizz*, dan untuk ujian tes melalui *link google form*. Kemudian untuk pengelolaan hasil evaluasi guru menggunakan *E-raport* untuk penilaian yang dilakukan pada tahap evaluasi. Tindak lanjut guru untuk mengoptimalkan pembelajaran yaitu dengan memberikan panduan dan motivasi kepada siswa yang belum mampu menguasai pelajaran berbasis teknologi informasi.

REFERENSI

- Ades, S. (2011). *Model-Model Pembelajaran*. Bumi Aksara.
- Anshori, S. (2018). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai Media Pembelajaran. *Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKn Dan Sosial Budaya*, 2(1). <https://doi.org/10.61476/xy1xwh12>
- Chaidar, H. (2014). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran di SMA Muhammadiyah Tarakan. *Jurnal Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan*, 2(2), 184–192. *Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pembelajaran Di SMA Muhammadiyah Tarakan. Jurnal Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan*, 2(2), 184–192.
- Darnita, I. K., Marhaeni, A. A. I. N., & Candiasa, M. (2014). Pengaruh penggunaan Bahan Ajar Online Terhadap Prestasi Belajar TIKOM dengan Kovariabel Aktivitas Belajar

- Siswa Kelas VIII SMP Dwijendra Gianyar. *Jurnal Pendidikan Dasar Ganesha*, 4(1).
- Faznur, L. S., Khaerunnisa, & Sumardi, A. (2020). Aplikasi Kahoot Sebagai Media Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Guru Sma Di Sukabumi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknik*, 2(2).
- Fibra, N. P., & Indrawadi, J. (2021). Kendala-Kendala dalam Penyusunan dan Pelaksanaan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Program Merdeka Belajar. *Journal of Education, Cultural and Politics*, 1(2). <https://doi.org/10.24036/jecco.v1i2.13>
- Husaini, M. (2014). Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Bidang Pendidikan (E-education). *Jurnal Mikrotik*, 2(1).
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Walid, A. (2019). Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 8(1). <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i1.1866>
- Jaya, F. (2020). *Perencanaan Pembelajaran*. UINSU Medan.
- Kurnia, W. R., & Yuwono, C. (2021). Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Di Era Pandemi pada Sekolah Dasar Di Kecamatan Kalinyamatan Jepara. *Indonesiam Journal for Physical Education Dan Sport*, 2(1).
- Mulyasa, E. (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Dasar*. Remaja Rosdakarya.
- Nofitasari, & Ahsani, E. L. F. (2020). Pelaksanaan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Google Form Selama Masa Pandemi Pada Peserta Didik SD/MI. *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 7(2).
- Sudjana, N. (2010). *Dasar-Dasar Proses Belajar*. Snar Baru Algesindo.
- Sujoko, S. (2013). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai Media Pembelajaran di SMP Negeri 1 Geger Madiun. *Jurnal Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan*, 1(1).
- Sumiati, A., Widyastuti, U., & Sariwulan, T. (2017). Workshop Pengembangan Bahan Ajar Modul Berdasarkan Pendekatan Scientific Pada Kurikulum 2013 Sebagai Sumber Pembelajaran Guru SMK Di Kabupaten Bekasi. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Madani (JPMM)*, 1(1). <https://doi.org/10.21009/jpmm.001.1.07>
- Suryosubroto, S. (2009). *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. PT Rhinea Cipta.
- Sutirna. (2018). Game Education: Aplikasi Program Kahoot Dalam Tahap Apersepsi Proses Belajar Mengajar. *Semnas Ristek*, January 2018.
- Widodo, C. S., & Jasmadi, J. (2008). *Panduan Menyusun Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Elex Media Komputindo.

Winataputra, U. S. (2003). *Strategi Belajar Mengajar*. Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.