

## MANAJEMEN TENAGA PENDIDIK DALAM MENINGKATKAN DAYA TARIK SISWA/I MELALUI PEMBELAJARAN BERBASIS IT KEPEMIMPINAN DALAM LEMBAGA PENDIDIKAN ISLAM

Suryani

SDS IT Deli Insani Tanjung Morawa  
suryanitamora19@gmail.com

### ABSTRAK

Saat ini, proses pembelajaran di kelas secara tatap muka telah kehilangan daya tariknya di revolusi 4.0 ini. sebab pada era revolusi 4.0 kemajuan teknologi tak dapat dipungkiri. Melalui kemajuan ini terjadi perubahan pandangan di peradaban manusia sekarang ini. Banyak individu beranggapan semua yang diinginkan dapat instan, praktis mudah didapatkan. Namun dibalik kemajuan teknologi era revolusi 4.0 ini pembelajaran konvensional masih banyak digunakan oleh guru-guru. Selain praktis yakni guru hanya sebagai pusat sentral transfer ilmu pengetahuan. Pembelajaran konvensional tidak banyak mengeluarkan biaya dan persiapan yang matang dalam pembelajaran. Namun pembelajaran jenis ini telah hilang daya tariknya di era sekarang ini. generasi yang tumbuh sekarang ialah generasi milineal. Dimana siswa sekarang sangat mudah dimanapun dan kapanpun berselancar di dunia maya. Akibat kemajuan ini akan mempengaruhi pola pikir siswa. Hal itu terjadi karena sebagian siswa berpikir dengan perkembangan teknologi yang semakin luas, proses pembelajaran di era 21 dapat dilakukan secara online dengan mudah kapanpun dan dimanapun. Siswa tak lagi menanti guru untuk menjelaskan materi.

Kata Kunci: Manajemen, Pembelajaran, Metode Belajar.

### ABSTRACT

*Currently, the learning process in face-to-face classes has lost its appeal in the 4.0 revolution. because in the era of revolution 4.0 technological advances cannot be denied. Through this progress there has been a change of view in human civilization today. Many individuals think that everything they want can be instant, practically easy to get. But behind the advancement of technology in the revolutionary era 4.0, conventional learning is still widely used by teachers. Apart from being practical, the teacher is only a central center for the transfer of knowledge. Conventional learning does not cost much and careful preparation in learning. However, this type of learning has lost its appeal in today's era. the generation that is growing up now is the millennial generation. Where students are now very easy anywhere and anytime surfing in cyberspace. As a result of this progress will affect the mindset of students. This happened because some students thought that with increasingly widespread technological developments, the learning process in the 21st era could be done easily online anytime and anywhere. Students no longer wait for the teacher to explain the material.*

*Keywords: Management, Learning, Learning Methods.*

## PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan penting dalam menjamin keberlangsungan kehidupan berbangsa dan bernegara, karena pendidikan merupakan sarana untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan juga merupakan salah satu cara untuk mencapai tujuan bangsa. Undang – Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2013 tentang tujuan pendidikan Nasional adalah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Masalah pendidikan dan pengajaran merupakan masalah yang cukup kompleks dimana banyak faktor yang ikut mempengaruhi. Salah satu faktor tersebut diantaranya adalah guru. Guru merupakan faktor komponen pendidikan dan pengajaran yang memegang peranan penting dan utama. Keberhasilan proses pembelajaran sangat ditentukan oleh seorang guru. Tugas guru adalah menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik melalui intraksi komunikasi dengan menggunakan buku-buku paket dan media dalam proses pembelajaran yang dilakukannya.

Keberhasilan guru dalam menyampaikan materi sangat tergantung pada ketetapan penggunaan buku paket dan media pendidikan yang sesuai dengan kondisi lingkungan belajar dan kondisi peserta didik itu sendiri. Melalui smartphone, siswa dengan mudah mengakses materi-materi pembelajaran. Bahkan banyak tersedia web-web di internet yang dapat digunakan siswa untuk mendapat ilmu pengetahuan secara gratis. Sebut saja seperti brainly, melalui situs ini siswa dapat menanyakan soal-soal yang tidak dimengerti oleh siswa bahkan dapat berdiskusi sesama pengguna brainly.

Selain dapat merubah persepsi siswa, pengaruh yang paling banyak ditemukan siswa mudah bosan dengan pembelajaran konvensional/tradisional. Siswa cenderung bosan bahkan kurang termotivasi. Sebab siswa selalu mendapatkan pembelajaran yang itu-itu saja yang cenderung tidak menarik minatnya dalam belajar. Untuk mengatasi kasus yang demikian timbulah terobosan baru untuk meningkatkan pendidikan ini semakin baik kedepannya yaitu dengan blended learning. Untuk mengetahui lebih dalam tentang blended learning, penulis coba mengupas lewat artikel ini yang berjudul “Peran Tenaga Pendidik Untuk Meningkatkan Daya Tarik Siswa/i Melalui Pembelajaran Berbasis IT”.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam pembuatan jurnal ini adalah jenis penelitian kualitatif yaitu dengan melakukan pengumpulan data melalui wawancara langsung. Wawancara dalam penelitian ini, dilakukan terhadap beberapa guru SDS IT Deli Insani Tanjung Morawa tentang meningkatkan daya tarik siswa/i melalui pembelajaran berbasis IT. Melalui hasil wawancara terhadap beberapa narasumber tersebut, diharapkan peneliti memperoleh sumber data yang valid. Sugiyono (2005: 21) mengatakan bahwa data yang diperoleh penulis dijabarkan menggunakan kata-kata atau kalimat sehingga dapat menjadi wacana yang merupakan kesimpulan analisis data tersebut.

Teknik wawancara yang digunakan peneliti adalah dengan teknik wawancara tidak terstruktur. Esternberg (Sugiyono, 2010. Hlm. 233) mengemukakan bahwa teknik wawancara tidak terstruktur ialah teknik wawancara yang bebas dan terbuka dengan pertanyaan-pertanyaan berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan lalu narasumber diminta pendapat dan ide-idenya karena tujuan wawancara ini untuk menemukan permasalahan secara terbuka dan bersifat valid.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Pembelajaran IT

Pembelajaran berbasis IT adalah suatu pembelajaran inovasi baru dalam proses pembelajaran yang merupakan efek dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Salah satu bentuk pembelajaran berbasis IT ialah pembelajaran *E-learning*. Kata *E-learning* terdiri dari dua bagian, yaitu 'e' yang merupakan singkatan dari 'electronica' dan 'learning' yang berarti pembelajaran. Jadi *E-learning* berarti pembelajaran dengan menggunakan jasa bantuan perangkat elektronika. Pembelajaran *E-learning* adalah sebuah sistem pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dalam proses belajar mengajar. Internet merupakan sebuah perpustakaan raksasa dunia yang didalamnya terdapat jutaan bahkan miliaran informasi atau data yang dapat berupa text, grafis, audio, animasi maupun digital konten lainnya.

*E-learning* adalah salah satu bentuk penerapan teknologi informasi di bidang pendidikan dalam bentuk pembelajaran secara online (tidak bertatap muka secara langsung). Dalam paradigma pembelajaran daring, baik *E-learning* maupun *blended learning*, terdapat beberapa model kelas yang bisa digunakan, seperti model *Station rotation*, *Lab rotation*, *Individual rotation*, *flip classroom*, *flex classroom*, dan *A La Carte* (Handoko dan Waskito, 2018: 7). Menurut Siahaan (dalam Rusman, 2012: 53) ada tiga bentuk sistem pembelajaran melalui internet yang dijadikan dasar pengembangan sistem pembelajaran dengan mendayagunakan internet yaitu:

1. Suplemen (Tambahan)

Dikatakan berfungsi sebagai suplemen (tambahan), apabila peserta didik mempunyai kebiasaan memilih, apakah akan memanfaatkan materi pembelajaran elektronik atau tidak. Dalam hal ini, tidak ada kewajiban atau keharusan bagi peserta didik untuk mengakses materi pembelajaran elektronik. Sekalipun sifatnya hanya opsional, peserta didik yang memanfaatkannya tentu akan memiliki tambahan pengetahuan atau wawasan.

2. Komplemen (Pelengkap)

Dikatakan berfungsi sebagai komplemen (pelengkap), apabila materi pembelajaran elektronik diprogramkan untuk melengkapi materi pembelajaran yang diterima peserta didik di dalam kelas. Sebagai komplemen berarti materi pembelajaran elektronik diprogramkan untuk menjadi *reinforcement* (pengayaan) yang bersifat *enrichment* atau *remedial* bagi peserta didik di dalam mengikuti kegiatan pembelajaran konvensional. Materi pembelajaran elektronik dikatakan sebagai *enrichment*, apabila peserta didik dapat dengan cepat menguasai atau memahami materi pelajaran yang disampaikan guru secara tatap muka.

3. Substitusi (Pengganti)

Penggunaan internet untuk pembelajaran, di mana seluruh bahan belajar, diskusi, konsultasi, penugasan, latihan, dan ujian sepenuhnya disampaikan melalui internet. Peserta didik dan guru sepenuhnya terpisah, namun hubungan atau komunikasi antara peserta didik dengan pengajar bisa dilakukan setiap saat. Bentuk pembelajaran ini tidak memerlukan adanya kegiatan tatap muka baik untuk keperluan pembelajaran maupun evaluasi dan ujian karena semua proses belajar mengajar sepenuhnya dilakukan melalui fasilitas internet seperti *e-mail*, *chat room*, *buletin board*, dan *online conference*. ( Rizka Nurlina Damanik, 2019)

### Macam-Macam Metode Pembelajaran Berbasis IT

1. Teknologi Komputer

Perangkat keras (*hardware*) maupun perangkat lunak (*software*) pendukungnya. Di dalamnya termasuk prosesor (pengolah data), media penyimpan data/informasi (*hard disk*, CD, DVD, *flash disk*, memori, kartu memori, dll.), alat perekam (*CD Writer*, *DVD Writer*), alat input (*keyboard*, *mouse*, *scanner*, kamera, dll.), dan alat output (layar monitor, printer, proyektor LCD, speaker, dll. Media pembelajaran berbasis komputer atau bisa disebut pembelajaran berbantuan komputer (*computer assisted instructional/ CAI*). Penggunaan komputer sebagai media pembelajaran interaktif dapat diwujudkan dalam berbagai bentuk, diantaranya program *computer-assisted learning* (CAL), konferensi komputer, surat elektronik atau elektronik mail (*email*), dan komputer multimedia yang kemudian disebut multimedia pembelajaran interaktif.

2. Teknologi Multimedia

Media pembelajaran yang termasuk ke dalam teknologi multimedia adalah kamera digital, kamera video, player suara, player video, dll. Multimedia sering diartikan sebagai gabungan dari banyak media atau setidaknya tidaknya terdiri lebih dari satu media. Multimedia dapat diartikan sebagai komputer yang dilengkapi dengan CD player, sound card, speaker dengan kemampuan memproses gambar gerak, audio, dan grafis dalam resolusi yang tinggi.

3. Teknologi Telekomunikasi

Yang termasuk media telekomunikasi adalah telepon seluler, dan *faximile*. Teknologi komunikasi ini sekarang berkembang semakin pesat. Kini tidak hanya dalam bentuk telepon seluler dan *faximile* saja namun bermacam-macam, seperti *Handphone*, *e-mail*, *facebook*, *twitter* dan lain sebagainya.

#### 4. Teknologi Jaringan Komputer

Teknologi ini terdiri dari perangkat keras seperti LAN, internet, wifi, dan lain-lain. Selain itu juga terdiri dari perangkat lunak pendukungnya atau aplikasi jaringan seperti WEB, e-mail, html, java, php, aplikasi basis data dan lain-lain. (Rukimin Koderi, 2015)

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terhadap kepala sekolah dan juga guru dapat menyimpulkan beberapa hal:

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana cara bapak mengoptimalkan dan mengelolah proses pembelajaran di kelas berbasis IT agar menghasilkan output yang bermanfaat bagi prestasi siswa ?	pengoptimalan pembelajaran berbasis IT pada masa ini melihat waktu yang tidak seperti biasanya. Maka pada saat tatap muka saya fokuskan pada penyampaian dengan berbagai metode baik ceramah, diskusi kelompok dan metode-metode lainnya dan juga menyelingi beberapa materi dengan menggunakan android .kemudian untuk pendalaman dan penguasaan materi oleh siswa dan siswi, bisa dilakukan dengan cara pemberian tugas secara daring contohnya seperti tugas membuat video pembelajaran dan tugas di classroom.
2.	Kesulitan atau kendala apa saja yang sering bapak temui saat pembelajaran berbasis IT ?	kendala dalam pembelajaran ini tentu saja ada, contohnya seperti penyampaian materi yang waktunya kurang, masalah kendal jaringan, dan minat siswa yang kurang dalam belajar, yang hal ini dikarenakan mereka dihadapkan dengan gadget sehingga mereka lebih fokus dengan diri mereka seperti game-game online.
3.	Apakah ada teknik khusus yang bapak lakukan agar pembelajaran berbasis IT ini agar lebih efektif?	saya rasa untuk teknik khusus dalam pembelajaran berbasis IT ini, saya lebih berfokus dalam memperbaiki dan mengembangkan cara mengajar untuk kedepannya di setiap tatap muka.
4.	Apakah pembelajaran berbasis IT ini berpengaruh terhadap prestasi yang siswa dapatkan?	tentu saja hal ini berpengaruh, dikarenakan mungkin sebagian murid yang minatnya dalam belajar minim ketika dihadapkan dengan pembelajaran daring ini dia lebih fokus dengan gadgetnya dalam bermain.
5.	Apakah setiap mengajar bapak mempersiapkan diri dalam penguasaan materi?	ya agar saat mengajar nanti saya dapat menyampaikannya dengan leluasa dan murid dapat memahaminya dengan baik.

### KESIMPULAN

Pembelajaran berbasis IT ini dapat menimbulkan dampak positif maupun negatif. Contoh dampak positif yang dihasilkan ialah pembelajaran dapat disesuaikan dengan teknologi zaman sekarang sehingga siswa dapat mengaplikasikannya dengan teknologi dan menyesuaikan dengan zaman. Contoh dampak negatif dari pembelajaran hybrid adalah ditemukannya kendala kendala dalam proses pembelajaran baik dari segi waktu jaringan, maupun minat belajar siswa yang kurang ketika pembelajaran dilakukan secara daring. Oleh karena itu, peran aktif guru sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran berbasis IT. Sebab siswa perlu dibimbing dalam penggunaan gadget di proses pembelajaran sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan efektif. Kekreatifan guru juga diuji dalam proses pembelajaran hybrid ini agar siswanya lebih tertarik dalam belajar dan mudah memahami materi yang disampaikan. Dari semua hasil observasi, dapat disimpulkan bahwa Setiap lembaga, tak terkecuali lembaga pendidikan Islam pasti memiliki pemimpin sebagai ujung tombak pengelola lembaga tersebut. Seorang pimpinan harus memiliki strategi yang jitu untuk merealisasikan tujuan utama dari sebuah lembaga yang dipimpinya. Dalam kepemimpinan di suatu lembaga

pendidikan Islam pasti akan muncul problem-problem yang mengiringi perjalanan panjang organisasi tersebut. Problem itu terkadang muncul justru pada kepemimpinan itu sendiri. Dan seorang pemimpin yang sukses akan mampu mengatasi problem-problem tersebut secara baik dengan strategi yang elegan. Salah satu bentuk kepemimpinan dalam lembaga pendidikan islam adalah kepala sekolah. Kepala sekolah merupakan salah satu komponen pendidikan yang paling berperan dalam menentukan keberhasilan suatu lembaga pendidikan karena ia merupakan pemimpin dilembaganya.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, Rahman, 'Kepemimpinan Dalam Pendidikan Islam', *Insanita: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 18.1 (2013), 95–116
- Bangun, Tridah CS., *Catatan dan Kenangan H.Sulaiman Tarigan, Karo* : Yayasan Sirajul Huda, 1998.
- Bangun, Tridah., *Manusia Batak Karo*, Jakarta: inti Idayu Press, 1986.
- Barus, Muhammad Irsan dan Syadidul Kahar., *Tinjauan Historis Kurikulum Pesantren Sirajul Huda Kabupaten Karo*, *Jurnal Tamaddun* Vol. 7, No. 02, Desember 2019.
- Damanik, Rizka Nurlina, 'Daya Tarik Pembelajaran Berbasis Blended Learning Di Era Revolusi Industri 4.0', *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan*, 3 (2019), 803–9 <<http://semnasfis.unimed.ac.id>>