

MEMANFAATKAN *GESCHOOL* SEBAGAI MEDIA BELAJAR SISWA SMP PADA MATA PELAJARAN TIK

Kusrianti

SMP Negeri 4 Yogyakarta

Abstrak

Berawal dari hasil belajar dan minat siswa yang tidak terlalu antusias pada pelajaran TIK yang berisi materi ilmu teori TIK seperti Sejarah perkembangan TIK dan Komputer, Sejarah Internet, dan materi teori TIK lainnya yang tidak mengandung unsur prakteknya, maka dikembangkan cara memanfaatkan media pembelajaran baru yang lebih menarik siswa usia SMP dengan karakteristiknya yang sudah dapat berfikir logis tentang berbagai gagasan yang bersifat abstrak, membuat hipotesis, dan memecahkan masalah. *Geschool* adalah salah satu jejaring sosial edukasi yang dikembangkan untuk memajukan dunia pendidikan Indonesia, ini terlihat dari fitur-fitur dan *reward* menarik yang disediakan dan dikembangkan oleh *geschool* bagi para penggunanya terutama para siswa dalam memahami materi pelajaran dan untuk memudahkan guru dalam mengajar tanpa meninggalkan ciri khasnya sebagai jejaring sosial yang menyediakan fitur pertemanan dengan menggabungkan kemampuan berbagai jejaring sosial lainnya sehingga layak untuk menjadi media sosial baik pelajar, guru, alumni, orang tua dan masyarakat umum. Keutamaannya adalah tersedianya pembelajaran *online* yang lengkap, dapat diakses oleh pengguna kapan saja dimana saja seiring aktivitas sosialnya. Secara khusus www.geschool.net juga membangun komunitas sekolah baik dalam lingkup akademis maupun interaksi sosialnya. *Geschool* sangat membantu guru dan siswa pada proses belajar mengajar yang efektif dan efisien, juga memberikan kesempatan pada siswa untuk mengeksplor dan mengelaborasi kemampuan mereka dalam proses belajar. Selain itu sedikit demi sedikit dapat mengganti peran dari jejaring sosial sebelumnya yang hanya menyediakan fitur pertemanan dan *game online*.

Kata Kunci: *Media belajar, Geshool, TIK*

Pendahuluan

Mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi adalah salah satu mata pelajaran yang terdapat pada struktur dan muatan kurikulum KTSP di Sekolah Menengah Pertama, meskipun idealnya KTSP sekolah satu dengan lainnya tidak sama karena karakteristik peserta didik dan kondisi sekolah satu dan lainnya berbeda-beda, akan tetapi tujuan satuan pendidikan tetap harus berorientasi pada tujuan pendidikan dasar, visi, dan misi sekolah. Adanya mata pelajaran TIK diharapkan dapat membantu meningkatkan

mutu pendidikan dan pelajaran di Sekolah Menengah Pertama sesuai dengan tujuan pendidikan dasar, yaitu meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut. Dalam hal ini Mata Pelajaran TIK mempunyai peran dalam peningkatan mutu pendidikan khususnya menciptakan siswa yang terampil menggunakan teknologi sehingga nantinya akan bermanfaat untuk hidup mereka dan dapat mengikuti perkembangan jaman yang kian hari kian berkembang.

Berdasarkan tujuan mata pelajaran TIK untuk meningkatkan keterampilan, pengetahuan, dan pemahaman akan berbagai teknologi informasi dan komunikasi, sudah seharusnya siswa memiliki minat yang tinggi terhadap mata pelajaran TIK yang ditunjukkan melalui antusias siswa dalam proses pembelajaran maupun hasil belajar siswa di setiap materi mata pelajaran TIK yang diberikan. Namun kenyataan yang terjadi di lapangan ketika pembelajaran berlangsung, dalam hal ini hasil belajar siswa tentang materi sejarah TIK dan komputer, sejarah dan perkembangan internet, peran dan dampak produk TIK di berbagai bidang kehidupan yang menjadi salah satu materi yang diberikan pada mata pelajaran TIK siswa kurang bersemangat dan hasil belajar siswa tidak sebaik pada materi yang aplikatif (ilmu aplikasi) atau materi yang mengharuskan siswa melakukan unjuk kerja di laboratorium komputer, seperti Perangkat Lunak Pengolah Kata, Pengolah Angka, Pengolah Presentasi, Pengolah Grafis, dan Web Desain.

Faktor media pembelajaran sangat berpengaruh dalam menyampaikan ilmu teori dalam mata pelajaran TIK. Penggunaan media pembelajaran LCD Proyektor dengan metode ceramah belum cukup efektif dalam ilmu teori yang tidak memiliki ilmu praktiknya. Siswa beranggapan pelajaran TIK berarti belajar tentang berbagai hal yang berkaitan dengan praktek di depan komputer dan internet, karena itu ketika berhadapan dengan ilmu teori yang tidak ada kaitannya dengan praktek siswa cenderung tidak antusias.

Melihat fenomena di atas penggunaan internet sebagai media pembelajaran terlebih jika dikaitkan dengan jejaring sosial diharapkan dapat meningkatkan minat siswa dalam mempelajari ilmu teori TIK karena bukan menjadi rahasia lagi jika siswa SMP

sebagian besar memiliki akun jejaring sosial, salah satunya dikarenakan di usia ini anak berada pada tahap usia remaja yang keberadaannya ingin diketahui semua orang, dan beberapa kondisi yang mempengaruhi konsep diri remaja itu sendiri adalah penampilan diri, nama dan julukan, serta hubungan dengan teman sebaya. Jejaring sosial adalah salah satu wadah bagi remaja untuk menunjukkan eksistensinya kepada orang disekitarnya. Memanfaatkan jejaring sosial sebagai media pembelajaran dengan metode tertentu sudah pasti memerlukan cara agar pembelajaran lebih efektif dan meningkatkan minat belajar siswa.

Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sadiman, 2002:6). Latuheru (1988:14), menyatakan bahwa media pembelajaran adalah bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna.

Berdasarkan definisi tersebut, media pembelajaran memiliki manfaat yang besar dalam memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran. Media pembelajaran yang digunakan harus dapat menarik perhatian siswa pada kegiatan belajar mengajar dan lebih merangsang kegiatan belajar siswa. Media pembelajaran juga bisa berupa *software* (perangkat lunak) maupun *hardware* (perangkat keras). Perangkat lunak

berisi pesan atau informasi pendidikan yang biasanya disajikan dengan menggunakan peralatan, sedangkan perangkat keras sendiri merupakan sarana untuk dapat menampilkan pesan.

Karakteristik Siswa SMP

Menurut Jean Piaget, pada masa remaja awal (*prepuber*) usia 12 tahun ke atas daya pikir siswa SMP sudah mencapai tahap operasi formal, dimana pada usia ini secara mental anak telah dapat berpikir logis tentang berbagai gagasan yang abstrak, dengan kata lain berpikir operasi formal lebih bersifat hipotesis dan abstrak serta sistematis dan ilmiah dalam memecahkan masalah daripada berpikir konkrit (Depdiknas, 2003). Implikasi pendidikan atau bimbingan dari periode berpikir operasi formal ini adalah perlunya bimbingan yang memfasilitasi perkembangan kemampuan berfikir siswa, upaya yang dapat dilakukan pada mata pelajaran TIK yang berisi materi teori ilmu TIK diataranya adalah penggunaan metode ataupun media pembelajaran yang mendorong siswa untuk dapat aktif bertanya, menemukan jawaban, diskusi dengan temannya tentang, mengemukakan gagasan ataupun mengujicobakan materi yang telah dipelajarinya. Penggunaan jejaring sosial Geschool sebagai media pembelajaran adalah salah satu cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan minat anak dalam mempelajari materi teori yang terdapat pada mata pelajaran TIK SMP.

Pengertian Jejaring Sosial

Jejaring sosial atau jaringan sosial adalah suatu struktur sosial yang dibentuk dari simpul-simpul (yang umumnya adalah individu atau organisasi) yang diikat satu atau lebih tipe relasi spesifik seperti nilai, visi, ide, teman, keturunan, dan lain-lain. Situs jejaring sosial diawali oleh Classmates.com pada

tahun 1995 yang berfokus pada hubungan antar mantan teman sekolah dan SixDegrees.com pada tahun 1997 yang membuat ikatan tidak langsung. Dua model berbeda dari jejaring sosial yang lahir sekitar pada tahun 1999 adalah berbasiskan kepercayaan yang dikembangkan oleh Epinions.com, dan jejaring sosial yang berbasiskan pertemanan seperti yang dikembangkan oleh Uskup Jonathan yang kemudian dipakai pada beberapa situs UK regional di antara 1999 dan 2001. Inovasi meliputi tidak hanya memperlihatkan siapa berteman dengan siapa, tetapi memberikan pengguna kontrol yang lebih akan isi dan hubungan.

Pada mulanya, situs jejaring sosial sangat terbatas pada fitur-fiturnya. Akan tetapi sekarang situs jejaring sosial sudah berkembang pesat. Salah satu perkembangannya yaitu pada penambahan aplikasi-aplikasi penunjang dalam berkomunikasi, contohnya adalah adanya *game online* dalam jejaring sosial. Hal ini tidak menutup kemungkinan untuk menambahkan fitur-fitur yang berkaitan dengan proses belajar mengajar sebagai media pembelajaran, mengingat anak muda zaman sekarang lebih cenderung untuk mencari informasi melalui jejaring sosial

Memanfaatkan jejaring sosial Geschool sebagai media belajar siswa

Fitur-fitur yang digunakan di beberapa jaringan sosial yang ada saat ini tentunya belum mendukung untuk digunakan sebagai media pembelajaran siswa, namun sejak adanya sebuah *website* jejaring sosial yang berbasis edukasi memberikan secerah harapan untuk para guru khususnya guru TIK untuk memanfaatkan jejaring sosial ini sebagai media pembelajaran. GCM *ednovation school* mengembangkan www.geschool.net yang menyediakan fitur pertemanan dengan menggabungkan kemampuan

berbagai jejaring sosial lainnya sehingga layak untuk menjadi media sosial baik pelajar, guru, alumni, orang tua dan masyarakat umum. Keutamaannya adalah tersedianya pembelajaran online yang lengkap dan gratis (fiturnya; *Gebook*, *Getop*, *Getrol* dan *Getube*) yang dapat diakses oleh pengguna kapan saja dimana saja seiring aktivitas sosialnya. Di www.geschool.net, siswa, guru, alumni maupun orang tua bisa memanfaatkan fitur sosial seperti *update* status, *nge-tag* dan komen ke teman-temannya, *upload* foto album, serta lainnya. Komunitas sekolah juga disediakan secara otomatis, seperti group kelas, angkatan dan group sekolah itu sendiri. Semua aktivitas belajar yang di lakukan *users* juga muncul di fitur sosial ini secara langsung, seperti baru saja belajar, *try out* latihan soal yang ada laporan pengerjaannya juga hasil tryout *realtime* beserta rangkingnya. Dan semua itu bisa dilihat dan dikomentari oleh teman-temannya yang lain maupun guru dan/atau orang tua. Fitur catatan pun telah didesain sehingga tidak hanya menjadi catatan berbagai ide dan pengalaman *users*, namun juga bisa menjadi catatan pembelajaran *online*.

Secara khusus, www.geschool.net juga membangun komunitas sekolah baik dalam lingkup akademis maupun interaksi sosialnya. www.geschool.net siap menjadi jejaring sosial yang digunakan seluruh lapisan masyarakat, dan menjadi *one stop studying website for Indonesians students*. Salah satu konten pembelajaran di www.geschool.net adalah untuk SMP sederajat, selalu *update* dan dikelola oleh pengajar yang ahli dibidangnya.

Pembelajaran dengan memanfaatkan *Geschool* sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran materi TIK di Sekolah Menengah Pertama yang berkaitan dengan teori dapat dilakukan dengan memanfaatkan fitur-fitur *geschool* yang telah

disediakan dan dengan cara berikut.

1. Siswa mengakses situs *Geschool* dengan alamat www.geschool.net
2. Siswa yang belum memiliki akun *Geschool* harus daftar atau *Sign Up* terlebih dahulu untuk registrasi, namun jika sudah memiliki akun *Geschool* siswa dapat langsung *Sign In* ke *Geschool* dengan menggunakan akunnya, dapat berupa email atau nomor ponsel.
3. Sebelum mengerjakan soal-soal latihan, siswa dapat mempelajari materi yang berkaitan dengan sejarah TIK, sejarah komputer, peran dan dampak negatif produk TIK dengan meng-klik menu *Gebook* yang berisi berbagai macam materi pelajaran yang telah didesain mudah untuk dipahami, lengkap dengan berbagai soal latihannya. Siswa dapat segera melihat hasil dari mengerjakan soal-soal TIK dan sekaligus dapat mengulang mengerjakan kembali jika nilai belum sesuai dengan target pencapaian.
4. Jika siswa sudah selesai mengerjakan semua latihan yang ada di *Gebook*, maka *Getop* menyediakan ribuan ribuan paket soal TIK lengkap dengan model *try out* yang inovatif beserta pembahasannya untuk dikerjakan oleh siswa.
5. Menu *Getrol* sendiri adalah fasilitas *try out* serentak pelajar se Indonesia, ajang uji kemampuan dan hasilnya langsung terangking sesaat setelah ujian. Agar siswa dapat mengikuti *try out* ini maka siswa harus mengklik tombol *go to event untuk* melihat dan menyesuaikan dengan jadwal *Geschool* karena dilakukan secara *realtime*.
6. Siswa juga dapat memanfaatkan menu *Getube* yang merupakan kumpulan ribuan video pembelajaran termasuk mata pelajaran TIK yang disediakan untuk memudahkan siswa belajar mandiri.

Semua fitur tersebut telah dilengkapi oleh *chatting* dan *room* diskusi sehingga bisa belajar bersama.

Selain fitur-fitur yang memang disediakan untuk siswa, *Geschool* juga menyediakan fitur-fitur untuk sekolah dan guru, sebagai berikut.

1. *Geschool* juga menyediakan *page* khusus sekolah, perpaduan website, komunitas dan sistem informasi sekolah *online*. Di *page* tersebut tersedia "*year-book*", struktur sekolah dari kepala sekolah, wakil dan kelas-kelas. Di setiap kelas ditampilkan wali kelas, guru-guru yang mengajar, struktur kelasnya dan siswa-siswanya.
2. Absensi perkelas yang *realtime*, bisa dilihat siapa saja, terutama orang tua. Di *page* sekolah ada pengelompokan angkatan, alumni beserta *page* khususnya, halaman profile sekolah yang tersedia bisa dijadikan sebagai wadah publikasi sekolah. Tersedia juga pengumuman yang ternotifikasi ke semua anggota komunitas sekolah serta data statistik sekolah yang otomatis, terbuat dari profile masing-masing siswa. Sekolah juga bisa menyediakan konten materi dan *try out* sendiri. Harapannya, ini menjadi ajang unjuk kualitas sekolah-sekolah dan upaya pemerataan kualitas materi pendidikan, karena akan bisa dilihat oleh pelajar lain di seluruh pelosok Indonesia. Dan keunggulan lainnya, perkembangan belajar peserta didik se sekolah bisa dilihat di *page* ini
3. *Geschool* juga menyediakan fitur pembuatan materi lewat *Gebookpedia* serta *try out* baik model *Getop* maupun *Getrol*. Dengan meng-*upload* paket soalnya, guru dapat mengetahui siapa saja yang mengerjakan, nilainya berapa, letak benar dan salahnya serta dapat mengetahui sejauh mana tingkat keberhasilan siswa mengerjakan setiap soal yang dibuat. Bahkan guru bisa membuat *try out online* sendiri seperti untuk kebutuhan uji tanding antar siswa atau remidi.
4. *Geroom* yang menjadi wadah komunikasi *online* antara guru dan siswanya, disini Guru bisa memberi catatan, menyebarkan file penting yang perlu di *download* untuk mendukung pembelajaran, pemberitahuan tugas, PR, informasi serta kata-kata motivasi untuk siswanya. Diskusi bahkan curhat pun bisa disini
5. *Geschool* menyediakan berbagai *game* edukasi, *gebook* mania (aksara bermakna) dan *smartgetop* (cerdas cermat). Kedua *game* ini *online*, uji tanding namun tetap mengacu pada akademik, berbobot, serta beda dengan *game* edukasi lainnya. Sebagai salah satu wujud integrasi aspek sosial dan edukasi, di www.geschool.net siswa dan guru dapat menjadi 'profesor'. Semakin banyak seorang pelajar belajar dan berteman, seorang guru semakin banyak mengajar dan berbagi maka level siswa dan guru tersebut akan bertambah hingga mencapai profesor geschool. Sekolah juga ada *levelling*-nya dan semua sekolah di Indonesia bisa ber-level '*International school*'. Dan juga akan diselenggarakan berbagai *event* terkait *Geschool*, baik uji tanding berbagai fitur *Geschool* antar siswa, guru, sekolah se Indonesia maupun kegiatan lainnya yang dapat memacu kualitas pendidikan bangsa

Dengan memaksimalkan pemanfaatan *Geschool* sebagai media belajar pada pelajaran TIK, khususnya materi yang berhubungan dengan teori TIK, baik untuk menyampaikan materi, mengerjakan soal-soal latihan atau ulangan, tugas-tugas sekolah yang mandiri, pengumuman hasil ujian, pengayaan maupun remidi meningkatkan minat dan membantu siswa dalam eks-

plorasi dan elaborasi materi teori TK pada proses pembelajaran. Selain itu siswa tidak akan tersesat dalam mencari informasi yang akurat tentang materi yang ingin diketahuinya, karena baik materi maupun soal-soal yang diberikan di *Geshcool* diberikan oleh orang-orang yang berkompeten di bidangnya, yaitu para pendidik juga melalui proses seleksi dan koresi sehingga tidak menyesatkan seperti yang sering terjadi jika kita mencari informasi apapun di dunia maya. Selain itu hal tersebut diatas di *Geschool* siswa tidak hanya dapat melakukannya saat dikelas saja tetapi juga saat diluar kelas, guru pun dapat memantau peningkatan prestasi dan bakat minat peserta didik lewat fitur-fitur yang sudah disediakan.

Penutup

Memanfaatkan jejaring sosial *Geschool* sebagai media belajar pada proses belajar siswa dalam memahami materi TIK yang berkaitan dengan ilmu teori TIK menumbuhkan minat belajar siswa menjadi lebih antusias dari sebelumnya. Hal ini ditandai dengan keaktifan siswa dalam memahami dan mengerjakan soal-soal di *Geschool*, tidak bosan untuk mengulang mengerjakan latihan soal yang belum mendapatkan hasil sesuai target. Selain itu dengan media belajar ini memudahkan siswa, guru, orang tua dan sekolah dengan tetap berkualitas *plus* inovatif, terlebih lagi sesuai dengan karakteristik anak SMP yang pada usia ini secara mental anak telah dapat berpikir logis tentang berbagai gagasan yang abstrak, atau dapat membuat hipotesis secara abstrak serta sistematis dan ilmiah dalam memecahkan masalah, namun demikian tetap memerlukan bimbingan guru untuk mengembangkan kemampuan berfikirnya.

Jejaring sosial edukasi *Geschool* sangat membantu guru dan siswa pada proses belajar mengajar yang efektif dan efisien,

selain itu sedikit demi sedikit dapat mengganti peran dari jejaring sosial yang selama ini marak digunakan oleh kalangan anak muda dan sudah banyak dampak negatif yang dihasilkan dari jejaring sosial tersebut karena tidak ada batasan dan pengawasan yang baik dalam penggunaannya. Dunia pendidikan masih memerlukan fitur-fitur baru pada jejaring sosial yang dapat membantu guru dan siswa dalam proses belajar mengajar agar pembelajaran lebih menyenangkan dan aktif, sehingga potensi dan karakter siswa dapat berkembang ke arah yang lebih baik.

Daftar Pustaka

- Haryalesmana, Devid. (2008). *Pengertian Media Pembelajaran*. <http://www.guruit07.blogspot.com/2009/01/pengertian-media-pembelajaran.htm> diakses tanggal 31 Oktober 2012
- Didik Purwanto. (2012). *Di Indonesia Pemanfaatan Media Sosial Belum Maksimal*. <http://tekno.kompas.com/read/2012/07/13/14003694/Di.Indonesia.Pemanfaatan.Media.Sosial.Belum.Maksimal> diakses tanggal 31 Oktober 2012
- Geschool Official Blog. *Geschool Jejaring Sosial Edukasi Inovasi Anak Bangsa Situs Pertemanan, Komunitas Sekolah, Belajar Lengkap Secara Online*. <http://blog.geschool.net/geschool/#more-396> diakses tanggal 7 Oktober 2012
- Arief S Sadiman, dkk. (2002). *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Latuheru, John D. (1988). *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini*. Jakarta: Depdikbud & P2 LPTK
- Setyosari, Punaji, Sihkabuden. (2005). *Media Pembelajaran*. Malang : Elang Press