

Kemampuan IT Guru di MGMP IPS Kabupaten Belitung Timur pada Pembuatan Website Pembelajaran Interaktif Tahun Pelajaran 2022/2023

Sumiati¹, Sukadari²

¹Mahasiswa Program Magister Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Yogyakarta

²Dosen Program Magister, Universitas PGRI Yogyakarta

ARTICLE INFO

Article history:

DOI:

[10.30595/pssh.v10i.689](https://doi.org/10.30595/pssh.v10i.689)

Submitted:

30 April, 2023

Accepted:

20 Mei, 2023

Published:

24 Juli, 2023

Keywords:

Technology; IT
Competence; Interactive
Learning; Web-based
Learning

ABSTRACT

Teachers as the main role holders in learning are required to have competencies that are in line with learning objectives. These competencies include pedagogic competence, personal competence, social competence and professional competence. The importance of teacher professionalism will be one of the determining factors for a quality education process because teachers should master and utilize various resources to support learning including mastering science, information and communication technology in accordance with the times. Technology is the result of the development of science, which was born from the world of education itself. Therefore, it is appropriate for education to utilize technology to assist the implementation of learning. In technology-based learning activities, teachers can create even develop an interactive learning media for creating an educative interactive learning's atmosphere between teachers and students, students and students, as well as students with the environment as a source of learning to support the achievement of learning objectives. Teachers must always think more creative such as how to collaborate an innovating learning media that will be given to students, namely by using interactive learning media or digital multimedia-based. The learning website as an example of interactive learning media is a web-based learning media that can be used as a support for the learning process. However, to create these learning websites, teachers are often constrained by their limited ability to apply ICT. Mastery of computers and the internet in the learning process is still not optimal so that it affects the competence of teachers in applying ICT to create interactive learning media.

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



Corresponding Author:

Sukadari

Universitas PGRI Yogyakarta

Jl. IKIP PGRI I Sonosewu No.117, Sonosewu, Ngestiharjo, Kec. Kasihan, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55182

Email: sukadariupy@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Keberadaan dan peranan teknologi dan informasi dalam sistem pendidikan telah membawa era baru perkembangan dunia pendidikan, akan tetapi perkembangan tersebut belum diimbangi dengan peningkatan sumber daya manusia yang menentukan keberhasilan di dunia pendidikan pada umumnya. Hal ini disebabkan masih tertinggalnya sumber daya manusia kita untuk memanfaatkan kemajuan teknologi dalam proses

pendidikan. Kemajuan teknologi ini juga telah mengubah tatanan hidup di tengah masyarakat, baik dalam segi pembelajaran, interaksi, dan lainnya. Seiring berjalannya waktu, perkembangan ilmu pengetahuan disertai dengan perkembangan teknologi dan informasi membawa pengaruh budaya asing yang di antaranya masuk melalui sosial media atau internet. Di sinilah pentingnya peran penanaman karakter peserta didik yang dapat dilakukan di sekolah. Menurut Sukadari (2018 : 50) pendidikan karakter merupakan proses pembentukan cara berpikir dan berperilaku seorang peserta didik serta menjadi ciri khas mereka dalam kehidupan pribadi, keluarga, masyarakat, dan lingkungan sekitarnya [1]. Selain berdampak pada perkembangan karakter peserta didik, perkembangan teknologi dan informasi juga turut memberikan dampak terhadap penyelenggaraan proses pembelajaran itu sendiri. Meskipun kemajuan teknologi menyediakan beragam alat bantu untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran, namun posisi guru tidak dapat tergantikan sepenuhnya oleh peralatan teknologi. Guru tetap memegang peranan penting bagi keberhasilan pendidikan [2].

Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan telah banyak menghasilkan inovasi-inovasi baru guna menunjang proses pembelajaran. Salah satunya adalah semakin banyaknya variasi media pembelajaran berkat perkembangan teknologi yang semakin pesat. Selain itu, guru atau tenaga pendidik akan merasakan dampak positif dari pemanfaatan TIK dalam bidang pendidikan, di antaranya adalah semakin luasnya akses informasi mengenai hasil – hasil penelitian terutama mengenai pendidikan, semakin mudahnya akses ke sumber pengetahuan untuk perkembangan media – media pembelajaran, dapat berkomunikasi secara langsung dengan para ahli di bidang pendidikan karena banyak aplikasi teknologi komunikasi yang dapat digunakan tanpa terbatas jarak dan waktu, materi-materi pelajaran dapat dikemas dan disajikan secara interaktif dan menarik, serta dapat memanfaatkan fasilitas belajar jarak jauh dengan mengikuti kelas *online* [3].

Penguasaan teknologi bagi guru tentu merupakan hal yang membutuhkan proses, karena tidak semua guru mampu menggunakan teknologi tersebut dan mengaplikasikannya untuk menunjang proses pembelajaran. Walaupun sebagian besar guru sudah mampu mengoperasikan komputer, pengintegrasian TIK dalam pembelajaran sejauh ini masih terbatas. Oleh karena itu, guru harus mengembangkan potensi dirinya secara bertahap agar memiliki kompetensi TIK, baik melalui pendidikan dan pelatihan, diklat berjenjang oleh lembaga yang berkompeten, maupun melalui belajar sambil praktek, atau belajar sendiri melalui berbagai sumber belajar yang ada. Peningkatan kompetensi guru dalam mengelola pembelajaran dapat dilakukan melalui kegiatan Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP). MGMP sebagai forum komunikasi, konsultasi dan informasi memiliki peranan yang penting dan strategis dalam meningkatkan kompetensi guru melalui program kerja yang dilaksanakan. MGMP memiliki peran penting untuk memfasilitasi guru dalam bidang studi yang sama agar dapat bertukar (*sharing*) pendapat dan pengalaman. Melalui forum MGMP, guru-guru mata pelajaran yang sama dari berbagai sekolah dapat mendiskusikan berbagai hal yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, misalnya tentang penyusunan bahan ajar berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK), pemanfaatan berbagai sumber belajar untuk menciptakan inovasi – inovasi baru dalam pembelajaran, mengevaluasi metode atau teknik mengajar, serta dapat saling berbagi pengalaman tentang informasi – informasi terkini dalam dunia pendidikan dan pengajaran[4].

Dalam kegiatan pembelajaran berbasis teknologi, guru dapat mengembangkan media pembelajaran interaktif yang bertujuan menciptakan suasana interaktif yang edukatif antara guru dan siswa, siswa dengan siswa, juga siswa dengan lingkungan sebagai sumber pembelajaran untuk menunjang tercapainya tujuan belajar. Pembelajaran interaktif juga memungkinkan berkembangnya kemampuan siswa dari segi mental dan intelektual [5]. Media pembelajaran interaktif akan lebih menarik perhatian siswa karena bahan pembelajaran dapat disajikan lebih jelas sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan dapat menumbuhkan motivasi belajar. Selain itu, strategi mengajar guru juga akan lebih bervariasi dan tidak membosankan. Berdasarkan pemikiran tersebut, penulis tertarik untuk menulis artikel yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana guru dapat mengaplikasikan kemampuan IT pada pembuatan website pembelajaran interaktif.

2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif dan menggunakan pendekatan penelitian studi kasus. Studi kasus (*case studies*) merupakan pendekatan penelitian kualitatif mengenai, kelompok individu, institusi, dan sebagainya dalam kurun waktu tertentu. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara dan dokumentasi.

3. KAJIAN PUSTAKA

a. Kemampuan IT

Menurut Robbins and Judge, kemampuan (*ability*) berarti kapasitas seorang individu untuk melakukan beragam tugas dalam suatu pekerjaan [6]. Kemampuan merupakan sebuah penilaian terkini atas apa yang dapat dilakukan seseorang. Lebih lanjut dijelaskan bahwa kemampuan keseluruhan seorang individu pada dasarnya terdiri atas dua kelompok faktor, yaitu: (1) kemampuan intelektual (*intellectual ability*), yaitu kemampuan yang dibutuhkan untuk melakukan berbagai

aktifitas mental (berfikir, menalar dan memecahkan masalah); dan (2) kemampuan fisik (*physical ability*) merupakan kemampuan melakukan tugas-tugas yang menuntut stamina, keterampilan, kekuatan, dan karakteristik serupa.

International ICT Panel mendefinisikan IT (Information Technology) sebagai sesuatu yang mengacu kepada tampilan elektronik, pemrosesan, penyimpanan informasi tetapi tidak harus transmisi informasi. IT mewakili serangkaian kegiatan dan teknologi yang termasuk dalam kesatuan Teknologi Informasi dan Teknologi Komunikasi atau (ICT). ICT ditandai dengan arus global informasi, produk, manusia, dan ide-ide yang belum pernah terjadi sebelumnya [7]. Lebih lanjut dikemukakan bahwa kemampuan IT atau TIK didefinisikan sebagai kemampuan untuk menggunakan teknologi digital, alat komunikasi dan atau jaringan dalam mendefinisikan (define), mengakses (access), mengelola (manage), mengintegrasikan (integrate), mengevaluasi (evaluate), menciptakan (create) dan mengkomunikasikan (communicate) informasi secara baik dan legal dalam rangka membangun masyarakat yang berpengetahuan. Kemampuan IT terdiri dari literasi komputer dan literasi informasi.

Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran dilakukan dalam rangka meningkatkan efektifitas dalam pelaksanaan proses pembelajaran yang pada akhirnya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta mutu individu para peserta didik dalam hal penggunaan teknologi secara lebih tepat dan bermanfaat. Kemampuan IT guru akan sangat bermanfaat untuk pencapaian tujuan pendidikan, di mana pencapaian tersebut banyak bergantung kepada bagaimana proses pembelajaran dirancang dan dijalankan secara profesional. Setiap kegiatan pembelajaran selalu melibatkan dua pelaku aktif, yaitu guru dan siswa. Guru adalah pencipta kondisi belajar siswa yang didesain secara sengaja, sistematis, dan berkesinambungan. Sedangkan siswa sebagai peserta didik merupakan pihak yang menikmati kondisi belajar yang diciptakan oleh pengajar tersebut. Integrasi Teknologi (ICT) dalam pembelajaran berfungsi untuk: (1) Memberikan kondisi belajar yang menyenangkan dan mengasyikkan (efek emosi); (2) Membekali kecakapan menggunakan teknologi tinggi. Ini menjawab tantangan relevansi dengan dunia di luar sekolah; dan (3) Berfungsi sebagai learning tools dengan program-program aplikasi dan utilitas, yang selain mempermudah dan mempercepat pekerjaan, juga memperluas variasi dan teknik- teknik melakukan analisis, interpretasi, dan sebagainya [8]. Berbagai fungsi ICT dalam pembelajaran tersebut menunjukkan betapa pentingnya bagi seorang guru untuk dapat menguasai dan memanfaatkan IT, yang juga berkaitan dengan beberapa aspek kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang guru yaitu kompetensi pedagogik (pemanfaatan teknologi pembelajaran), dan kompetensi sosial (penggunaan teknologi komunikasi dan informasi secara fungsional).

b. *Website Pembelajaran*

Menurut Bekt, website merupakan kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing- masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman [9]. Dikemukakan oleh Laily, Website adalah kumpulan dari halaman-halaman situs yang terdapat dalam sebuah domain atau subdomain yang berada di dalam World Wide Web (WWW) di internet. Penyebaran informasi melalui website sangat cepat dan mencakup area yang luas serta tidak dibatasi oleh jarak dan waktu. Oleh sebab itu, website merupakan sarana penting untuk mendapatkan dan mengelola informasi [10].

Sebagian besar halaman web menyertakan multimedia, yang mengacu pada aplikasi yang menggabungkan teks dengan media. Media ini meliputi [11]:

1. Grafik

Grafik adalah representasi visual dari informasi nonteks, seperti gambar, bagan, atau foto. Sebuah website sering menggunakan infografis untuk menyajikan konsep, produk, dan berita. Infografis adalah representasi visual dari data atau informasi dengan menggunakan grafik dan diagram. Format grafik yang sering digunakan untuk menampilkan gambar dalam sebuah website adalah format JPEG dan PNG.

2. Animasi

Animasi adalah kemunculan gerak yang dibuat dengan menampilkan rangkaian gambar diam secara berurutan. Contohnya teks yang dianimasikan dengan menggulir melintasi layar dapat berfungsi sebagai ticker untuk menampilkan informasi.

3. Audio

Audio dalam sebuah website mencakup musik, ucapan, atau suara lainnya. Suatu file audio dikompresi untuk mengurangi ukuran filenya. Format audio yang paling umum adalah MP3

karena format ini mengurangi file audio menjadi sekitar sepersepuluh dari ukuran aslinya dan tetap mempertahankan sebagian besar kualitas suara aslinya.

4. Video

Video terdiri dari gambar-gambar yang diputar dalam gerakan. User dapat mengupload, berbagi, atau melihat klip video di situs website. File video sering kali dikompresi karena ukurannya yang cukup besar. Video yang diposting ke sebuah website biasanya berdurasi pendek sekitar kurang dari sepuluh menit.

Pembelajaran berbasis website adalah suatu pembelajaran yang mengintegrasikan konten, teknologi dan pedagogi menjadi suatu kesatuan sistem yang utuh untuk mendukung pembelajaran menjadi interaktif dan menyenangkan bagi peserta didik. Guru / tenaga pendidik mengolah dan mengembangkan bahan ajar berbasis website dengan menggunakan alat bantu website untuk mengolah data, dalam hal ini berupa materi-materi yang diperlukan untuk pembelajaran. Pembelajaran berbasis website bermanfaat dalam pengiriman bahan ajar, sebagai pendukung untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan penilaian serta pendistribusian materi pembelajaran sehingga dapat diakses di mana saja dan kapan saja serta siapa saja [12].

Perangkat pembelajaran berbasis *website* amat berguna bagi peserta didik dan guru, di antaranya :

(1) dapat membantu peserta didik untuk lebih mendalami dan menekuni materi pembelajaran; (2) peserta didik mampu belajar dengan tidak bergantung pada orang lain dan tanpa mengetahui tempat keberadaannya;

(3) mampu mendukung guru dalam melakukan proses pembelajaran yang interaktif; dan (4) mampu membantu memajukan kualitas pengajaran di sekolah [13].

c. Pembelajaran Interaktif

Model pembelajaran Interaktif adalah suatu cara atau teknik pembelajaran yang digunakan guru pada saat menyajikan bahan pelajaran dimana guru pemeran utama dalam menciptakan situasi interaktif yang edukatif, yakni interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa dan dengan sumber pembelajaran dalam menunjang tercapainya tujuan belajar. Menurut Syah (1998) proses belajar mengajar keterlibatan siswa harus secara totalitas, artinya melibatkan pikiran, penglihatan, pendengaran dan psikomotor (keterampilan, salah satunya sambil menulis). Dalam proses mengajar seorang guru harus mengajak siswa untuk mendengarkan, menyajikan media yang dapat dilihat, memberi kesempatan untuk menulis dan mengajukan pertanyaan atau tanggapan sehingga terjadi dialog kreatif yang menunjukkan proses belajar mengajar yang interaktif [14].

Pengembangan model pembelajaran interaktif dapat dilakukan guru dengan syarat harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut : motivasi, pemusatan perhatian, latar belakang siswa dan konteks materi pelajaran, perbedaan individual siswa, belajar sambil bermain, belajar sambil bekerja, belajar menemukan dan memecahkan permasalahan serta hubungan sosial. Dalam proses kegiatan belajar mengajar yang interaktif, guru berperan sebagai pengajar, motivator, fasilitator, mediator, evaluator, sekaligus mentor. Dengan demikian kedudukan siswa dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas melalui peran aktif, di mana aktifitasnya dapat diukur dari kegiatan memperhatikan, mencatat, bertanya menjawab, mengemukakan pendapat dan mengerjakan tugas, baik tugas kelompok maupun tugas individu. Dalam situasi belajar yang demikian siswa akan mendapatkan pengalaman yang berkesan, menyenangkan dan tidak membosankan [15].

Penggunaan media pembelajaran interaktif mempunyai manfaat, antara lain pembelajar dapat belajar secara mandiri menurut tingkat kemampuannya atau dalam kelompok kecil, lebih efektif untuk menjelaskan materi sehingga siswa mendapatkan pengalaman belajar yang menarik, dan lain-lain (Pujawan, 2012). Kehadiran media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran membuat suasana pembelajaran yang berbeda, karena materi yang dulunya diajarkan dengan metode ceramah yang monoton dapat divariasikan dengan tayangan yang memuat teks, suara, gambar bergerak, dan video (Putri & Sibeua, 2014). Pembelajaran interaktif juga bermanfaat dalam membentuk siswa yang mampu mengeksplorasi potensi diri. Tentunya dengan kehadiran guru sebagai mentor dan fasilitator akan semakin memudahkan proses belajar yang aktif, kreatif dan konstruktif [16].

Pembelajaran interaktif dapat dilakukan guru pada semua bahasan mata pelajaran. Tentunya dengan catatan guru mampu memberi ruang dialog bagi siswa untuk menyatakan gagasannya. Dengan begitu kedudukan siswa dalam kegiatan belajar mengajar di dalam kelas melalui peran aktif siswa dan guru, dimana aktifitasnya dapat diukur dari kegiatan memperhatikan, mencatat, bertanya, menjawab, mengemukakan pendapat dan mengerjakan tugas, baik tugas kelompok maupun tugas individu. Dalam situasi belajar seperti itu, tentunya siswa akan mendapatkan pengalaman

menyenangkan dan tidak membosankan. Menurut Sudjana dan Rivai yang dikutip oleh Arsyad, manfaat strategi pembelajaran interaktif antara lain: 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar; 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa; 3) Strategi mengajar akan lebih bervariasi dan tidak membosankan; dan 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar [17].

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Guru sebagai fasilitator pembelajaran harus mampu menyediakan fasilitas dan media yang memudahkan siswa dalam belajar. Oleh karena itu guru harus mampu menggunakan dan mengembangkan TIK secara profesional yang diimplementasikan dalam pembelajaran. Melalui implementasi TIK khususnya media internet dan website maka proses pembelajaran diharapkan lebih berpusat kepada siswa (*student centered*) sehingga hasil belajar akan meningkat. Sebagai individu yang memegang peranan penting dalam pembelajaran, guru hendaknya senantiasa meningkatkan kemampuan yang dimiliki, baik itu dalam aspek pedagogik maupun aspek sosial. Kemampuan pemanfaatan TIK oleh guru termasuk ke dalam kompetensi pedagogik, terdiri dari :

- a. *Define* atau kemampuan mengidentifikasi kebutuhan informasi;
- b. *Access* merupakan suatu kemampuan untuk mengumpulkan / mengambil informasi di lingkungan digital, termasuk mengidentifikasi sumber informasi dari sumber tersebut.
- c. *Manage*, yaitu kemampuan untuk menyusun data/informasi sesuai dengan format organisasi;
- d. *Integrate*, yaitu kemampuan untuk menginterpretasikan informasi digital, termasuk menggunakan perangkat TIK untuk membuat ringkasan dan perbandingan informasi;
- e. *Evaluate*, merupakan kemampuan untuk menilai kualitas, relevansi, bias dan akurasi informasi digital;
- f. *Create*, yaitu kemampuan untuk menghasilkan informasi di lingkungan TIK; dan
- g. *Communicate*, yaitu mampu mengkomunikasikan informasi sesuai dengan konteks.

Pemanfaatan website sebagai sumber dan sarana pembelajaran dapat diimplementasikan sebagai berikut:

1. *Browsing* atau *surfing* merupakan istilah umum yang digunakan bila hendak menjelajahi dunia maya atau web;
2. *Resourcing* adalah menjadikan internet sebagai sumber pengajaran. Peranan internet sebagai gudang informasi dimanfaatkan untuk mendapatkan informasi dan data yang berkaitan dengan materi pengajaran yang disampaikan. Informasi yang berkaitan dengan alamat situs yang akan dikunjungi sebagai sumber materi ajar telah diketahui terlebih dahulu melalui informasi yang diberikan pada buku pegangan pengajaran maupun dari informasi lainnya.
3. *Searching* merupakan proses pencarian sumber pembelajaran guna melengkapi materi yang akan disampaikan kepada peserta didik.
4. *Consulting and communicating* (konsultasi dan komunikasi melalui e-mail dan mailing list).

Berdasarkan hasil penelitian, tidak semua guru dapat menguasai dan memanfaatkan TIK dalam pembelajaran. Oleh karena itu, kemajuan teknologi khususnya dalam bidang pendidikan juga harus diikuti dengan pengembangan dan peningkatan kualitas sumber daya tenaga pendidik. Untuk menunjang pengembangan / inovasi dalam pembelajaran yang memanfaatkan teknologi, informasi dan komunikasi tersebut, dibutuhkan juga fasilitas atau sarana prasarana yang memadai serta memperhatikan kondisi geografis / lingkungan di suatu daerah. Peneliti mengidentifikasi beberapa temuan penelitian mengenai pemanfaatan TIK oleh guru, khususnya guru di MGMP IPS Kabupaten Belitung Timur untuk pembelajaran interaktif, yaitu :

- a. masih ada guru yang belum dapat menggunakan komputer, powerpoint, *infocus*, printer dan juga ada guru di sebagian kecil sekolah yang belum dapat mengakses layanan internet dikarenakan kondisi geografis sekolah yang menyebabkan layanan internet tidak terjangkau dan kendala listrik yang seringkali tiba – tibapadam karena perawatan dan kerusakan;
- b. sebagian besar guru sudah mampu menggunakan powerpoint sebagai media pembelajaran dengan menyajikan materi melalui gambar – gambar yang menarik dan memotivasi siswa;
- c. ada guru yang sudah menggunakan video pembelajaran sebagai materi pembelajaran bagi siswa. Video pembelajaran yang digunakan mampu menarik perhatian peserta didik, hal ini dipantau dari banyaknya peserta didik yang bertanya. Peserta didik tampak betah dan senang mengikuti pembelajaran melalui videopembelajaran serta beberapa gambar yang berkaitan dengan materi yang disajikan guru. Dengan media- media yang disajikan oleh guru seluruh peserta didik terlihat aktif mengikuti pembelajaran;
- d. masih ada beberapa guru yang belum mampu mengkondisikan media IT dengan keadaan kelas dan keadaansiswa. Hal tersebut dapat diketahui dari beberapa media yang ditampilkan oleh guru melalui video, *powerpoint* serta berbagai macam gambar terkait materi. Terlihat tampilan gambar dan suara

- yang digunakan dalam media kurang jelas dan tidak bisa terdengar oleh semua siswa. Selain itu tidak semua warna huruf dapat terlihat dengan jelas oleh semua siswa.
- e. Belum ada guru yang mampu membuat website pembelajaran interaktif karena keterbatasan kemampuan IT; dan
 - f. beberapa kendala lain yang dialami guru dalam memanfaatkan IT sebagai media pembelajaran di antaranya yaitu: 1) Kurangnya pengetahuan guru tentang media IT (laptop/komputer, infokus, printer, dan internet) yang disebabkan oleh faktor usia; 2) Kurangnya fasilitas IT yang tersedia di sekolah misalnya seperti arus listrik di sekolah tidak stabil serta internet tidak dapat menjangkau ke seluruh kelas; dan 3) tidak adanya kewajiban dari pihak sekolah untuk mengajar menggunakan media IT.

5. SIMPULAN

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan TIK dalam pembelajaran, khususnya untuk pembuatan website pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPS masih belum maksimal. Untuk itu diperlukan peningkatan kompetensi guru, salah satunya melalui forum MGMP, di mana guru dapat saling berkomunikasi, konsultasi dan bertukar pengalaman dalam hal peningkatan kualitas pembelajaran. Selain melalui forum seperti MGMP, untuk peningkatan kompetensi guru dalam pemanfaatan TIK, peneliti memberikan saran agar dilakukan sosialisasi yang terus - menerus tentang potensi, manfaat, dan pentingnya TIK di dalam kegiatan pembelajaran, dilaksanakan pelatihan yang lebih intensif dengan waktu yang lebih longgar atau memadai sehingga dimungkinkan bagi guru untuk mempraktekkan hasil pelatihan di dalam kelas, para guru merespons kemajuan TIK secara positif dengan tindakan nyata melalui pemanfaatan TIK di dalam kegiatan pembelajaran yang menjadi tugas profesionalnya, dan dilaksanakan pengadaan perangkat TIK di sekolah secara bertahap dan berkelanjutan, baik melalui pemerintah, pihak swasta maupun masyarakat.

DAFTAR REFERENSI

- [1] Andi, Fitria, Stanley Karouw, dan Charles Punuhsingon. (2020) "Analisis Literasi Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Aparatur Sipil Negara Pemerintah Kabupaten Minahasa Tenggara". *Jurnal Teknik Informatika*. 15(3) : 224
- [2] Anonym. 2021. *Metode Pembelajaran Interaktif bagi Siswa*. <https://almasoem.sch.id/metode-pembelajaran-interaktif-bagi-siswa/> diakses pada 2 Juli 2022
- [3] Atmaka, Putu. 2021. "Pengertian Model Pembelajaran Interaktif". <https://pendidikan.infoasn.id/pengertian-model-pembelajaran-interaktif/> diakses pada 1 Juli 2022
- [4] Azhar, Arsyad. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Press
- [5] Bekti, H.B. 2015. *Mahir Membuat Website dengan Adobe Dreamweaver CS6, CSS, dan JQuery*. Yogyakarta:ANDI
- [6] Hidayati, Sri, S.Si, M.Si. dkk, (2020) "Peran Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran di SMA". Jakarta : Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- [7] Iftitah, Nurul Laily. (2022) "Pengertian Website Menurut Para Ahli Beserta Jenis dan Fungsinya". <https://katadata.co.id/safrezi/berita/6200a2a9697ec/pengertian-website-menurut-para-ahli-beserta-jenis-dan-fungsinya> diakses pada 1 Juli 2022.
- [8] Lestari, Sudarsri. (2018) "Peran Teknologi Dalam Pendidikan di Era Globalisasi". *Jurnal Pendidikan Agama Islam "Edureligia"*. 2(2) : 96
- [9] Majid, Abdul. 2016. *Strategi Pembelajaran*. Bandung : PT Remaja Rosda Karya
- [10] Rahman, Syaiful, Wahid Munawar, dan Ega T. Berman. (2014) "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Website Pada Proses Pembelajaran Produktif Di SMK". *Journal of Mechanical Engineering Education*, 1(1) :140.
- [11] Robbins dan Judge. 2014. *Perilaku Organisasi*. Edisi 12 (Jakarta : Salemba Empat)
- [12] Sukadari. 2018. *Implementasi Pendidikan Karakter melalui Budaya Sekolah*. Yogyakarta:Kanwa Publisher
- [13] Tambunan, Hamonangan. (2013) "Pengembangan Pembelajaran Berbasis Website dalam Mata Kuliah Pengaturan Mesin Listrik". *Cakrawala Pendidikan*, Th. XXXII (1) : 65-66
- [14] Tekege, Martinus. (2017) "Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran SMA

- YPPGI Nabire” Jurnal FATEKSA : Jurnal Teknologi dan Rekayasa, 2(1) : 41-42
- [15] Wahab, Rohmalina. 2016. Psikologi Belajar. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- [16] Wernely. (2018) “Upaya Peningkatan Kemampuan Guru Dalam Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di TK Aisyiyah Kota Dumai”, Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Riau, 2(3) : 416.
- [17] Wijayanti, E., Trija, F., & Ika, P. P. Y. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Website Pada Materi Persamaan Garis Lurus Kelas VIII di SMP PGRI 01 Pakisaji Kabupaten Malang. *Emasains: Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*, 9(2): 224-235