

Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Proses Pembelajaran Dalam Upaya Peningkatan Mutu Pendidikan

Setyo Budi Utomo¹, Ade Iriani², Sophia Tri Satyawati
Universitas Kristen Satya Wacana^{1, 2, 3}.

e-mail: 942021006@student.uksw.edu¹, ade.iriiani@uksw.edu², sophia.trisatyawati@uksw.edu³

Info Artikel

Sejarah Artikel

Diterima: 7 Juli 2022

Revisi: 13 Agustus 2022

Disetujui: 13 November 2022

Dipublikasikan: 31 Desember 2022

Keyword

Pemanfaatan Teknologi Informasi

Proses Pembelajaran

Mutu pendidikan

Abstract

Teknologi informasi dibutuhkan dalam dunia pendidikan untuk peningkatan kualitas dalam pendidikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan teknologi informasi dalam pelaksanaan pembelajaran di SMP Negeri 1 Bancak. Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan menggunakan teknik wawancara, studi dokumentasi dan observasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Analisis data dari Miles dan Huberman dengan langkah data reduction, data display, dan conclusion drawing/ verification. Uji keabsahan data dalam penelitian ini dengan menggunakan triangulasi sumber. SMP Negeri 1 Bancak menggunakan teknologi dalam pembelajaran daring dengan platform *Quipper School*, *Google Classroom*, *Zoom Meeting*, *Google Meet*, dan *whatsapp*. Sebelum penggunaan aplikasi tersebut dilakukan workshop dalam penggunaan platform tersebut. kendala yang muncul dalam pelaksanaan pembelajaran daring adalah *Quipper School* masih memiliki kekurangan sehingga guru melengkapi dengan penggunaan *Google Classroom*. Kendala yang lain adalah tidak semua peserta didik memiliki gawai, membutuhkan kuota data yang banyak dan kendala pada provider jaringan yaitu jaringan kurang merata di lingkungan Kecamatan Bancak. Kendala lain yaitu peserta didik tidak mengikuti pembelajaran yang kemudian ditindaklanjuti dengan home visit oleh guru BK serta wali kelas.

Artikel ini dapat diakses secara terbuka dibawah lisensi CC-BY-SA



Pendahuluan

Memasuki era disrupsi 4.0 dan society 5.0 membawa konsekuensi dimana teknologi informasi menjadi berkembang dengan pesat. Perkembangan teknologi informasi memiliki peran untuk penyebaran informasi secara cepat dan tidak membutuhkan waktu yang panjang. Teknologi bukan sesuatu yang asing pada era ini, dimana dalam kehidupan sehari-hari manusia sangat akrab dan hidup berdampingan dengan teknologi informasi. Teknologi dibutuhkan untuk sebagai penunjang dalam kehidupan manusia. Pendidikan merupakan salah satu aktivitas yang dilakukan oleh manusia dalam kehidupan sehari-hari tergantung pada perannya..

Sehubungan dengan konteks dalam pendidikan, dunia pendidikan telah mengalami peningkatan dan kemajuan yang masif dinilai perlu untuk menggunakan teknologi informasi dengan harapan untuk peningkatan kualitas dalam pendidikan. Fatmawati (2018) menyatakan bahwa teknologi Informasi merupakan sarana yang dapat digunakan untuk menghasilkan informasi yang berkualitas, dimana informasi yang diedarkan dan diberikan dapat diterima dengan tepat waktu, akurat serta relevan yang dapat digunakan untuk kepentingan perorangan, industri maupun bidang yang lain. Dengan informasi yang tepat dan akurat dapat digunakan untuk pengambilan keputusan melalui pengolahan data yang didalamnya terdapat proses pengumpulan data, proses, manipulasi serta penyimpanan data. Nugroho (2015) menyatakan bahwa pendidikan di masa yang akan datang akan banyak ditentukan oleh jaringan informasi yang memungkinkan berinteraksi dan kolaborasi, bukannya dengan gedung sekolah, dengan kata lain teknologi memiliki peran dalam

peningkatan kualitas dan jangkauan yang luas apabila dapat digunakan secara bijak untuk peningkatan dan perbaikan dalam dunia pendidikan. Pendapat tersebut sejalan dengan pendapat dari Uno & Lamatenggo (2010) yang menyatakan bahwa pendidikan di Indonesia memiliki kecenderungan; (a) perkembangan pendidikan yang semakin terbuka dengan moda pembelajaran jarak jauh (*distance learning*); (b) *Sharing resource*; (c). Penggunaan perangkat teknologi informasi interaktif.

Peran teknologi informasi dalam dunia pendidikan tidak dapat dipungkiri lagi memiliki peran yang penting. Dengan adanya teknologi informasi dalam pembelajaran maupun dalam manajemen di sekolah membawa dampak bahwa stakeholder di sekolah harus mau dan mampu untuk menyesuaikan diri serta memanfaatkan teknologi informasi tersebut.. hal tersebut juga diatur dalam permendiknas nomor 22 tahun 2006 dimana dengan kebijakan tersebut mata pelajaran dimasukkan ke dalam kurikulum sekolah. Teknologi dalam pendidikan merupakan suatu hal yang dapat menopang serta membantu dalam pemecahan masalah di dalam dunia pendidikan. Dunia pendidikan memiliki permasalahan yang kompleks baik itu pada permasalahan pembelajaran maupun manajemen pengelolaan sekolah. Berdasarkan penjelasan tersebut diatas maka kemudian dunia pendidikan memerlukan teknologi dalam pelaksanaannya di lapangan. Awaluddin et al. (2021) menyatakan bahwa terdapat serangkaian prinsip yang dijadikan landasan teknologi pendidikan adalah (a) Lingkungan yang senantiasa berubah, (b) Jumlah penduduk semakin bertambah, (c) Sumber tradisional yang terbatas, (d) Hak setiap pribadi untuk dapat berkembang semaksimal mungkin, dan (e) Masyarakat berbudaya teknologi

Penggunaan teknologi dalam pendidikan semakin dirasakan terutama dalam dunia pendidikan memasuki masa pandemi covid-19. Teknologi tidak hanya dibutuhkan pada pelaksanaan pembelajaran di sekolah namun juga pada pengelolaan sekolah serta pelaporan dari sekolah kepada dinas pendidikan kabupaten/kota. Pada masa pandemi teknologi informasi sangat diperlukan dan dapat memberikan manfaat dalam pengembangan program sekolah maupun pengelolaan pembelajaran. Teknologi informasi memiliki manfaat bagi stake holder di sekolah. Rindo (2022) menyatakan bahwa teknologi informasi memiliki manfaat bagi sekolah secara umum dalam hal: (a) perbaikan sistem manajemen operasional sekolah (b) penyaluran informasi profil sekolah serta hasil belajar; (c) penyediaan informasi yang aktual serta relevan bagi guru dan peserta didik. Manfaat bagi Guru yaitu pada membuka kesempatan pengembangan bahan ajar berbasis TIK, dan penyediaan sumber belajar yang actual. Selanjutnya pada manfaat teknologi informasi bagi orang tua adalah orang tua dapat memantau kegiatan dan hasil belajar, memantau tugas untuk kegiatan belajar peserta didik, mengetahui program sekolah. Manfaat teknologi informasi bagi peserta didik yaitu membantu peserta didik untuk terampil menggunakan TIK dalam kehidupan sehari hari, membantu untuk melihat dan memahami materi pembelajaran, membantu dalam pengerjaan tugas.

Fatmawati (2018) melakukan penelitian tentang pemanfaatan media teknologi informasi sebagai akses meningkatkan mutu pendidikan dalam persaingan dunia pendidikan di era global. Hasil dari penelitian tersebut menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran ini diharapkan dapat membawa perbaikan pada proses belajar dan mengajar pada peserta didik dan guru agar berjalan dengan efektif dan efisien serta dapat mengembangkan kreativitas peserta didik. Keunggulan dalam pemanfaatan media teknologi dan informasi yaitu dapat menghemat biaya operasional pembelajaran, serta memudahkan guru dalam melakukan persiapan mengajar lain adalah pada penghematan biaya operasional pembelajaran dan mempermudah persiapan guru dalam mengajar.

Widyastono (2017) dari penelitian yang dilakukan tentang pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi menyatakan bahwa teknologi informasi telah dimanfaatkan dalam pelaksanaan pembelajaran serta pelaksanaan manajemen pada SMP Negeri yang memiliki akreditasi A di

Provinsi Jawa Timur. Pemanfaatan teknologi informasi tersebut berupa pembelajaran dengan berbasis TIK, blended e-learning, pembelajaran berbasis Web/ Blog, penilaian berbasis teknologi informasi, laboratorium TIK, kelas multi media, perpustakaan digital, dan aplikasi data base sekolah. rekomendasi dari hasil penelitian tersebut adalah pada optimalisasi pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi terutama dalam hal pembelajaran baik itu secara grup diskusi, pembelajaran jarak jauh secara langsung, ketersediaan akses untuk peserta didik dan orang tua pada hal penilaian hasil belajar.

Dalam implementasinya pembelajaran dapat dibedakan menjadi dua tipe, yaitu sinkronus (interaktif) dan asinkronus (Non-Interaktif). Berbagai aplikasi dapat digunakan dalam pembelajaran dengan dua tipe pembelajaran tersebut. terdapat beberapa platform yang dapat digunakan dalam tipe pembelajaran sinkronus diantaranya zoom meeting, google meet, cisco webex. Pada pembelajaran tipe asinkronus terdapat beberapa LMS yang digunakan yaitu *Google Classroom*, dan LMS lain yang berbasis moodle. Seperti yang disampaikan oleh Gunawan et al. (2020) bahwa berbagai macam platform yang dapat digunakan secara efektif yaitu berupa aplikasi, website, jejaring sosial ataupun *Learning Management System* (LMS). Setiap platform tersebut bergantung pada kebutuhan dalam penggunaannya. Lebih lanjut Wirdayanti & Supriyanto (2021) dalam penelitiannya di SMA Negeri 1 Krian menyatakan bahwa Pelaksanaan pembelajaran berbasis daring di sekolah tersebut menggunakan konferensi video, penugasan tertulis dan praktek. Aplikasi yang diutamakan dipakai dalam pembelajaran di SMA Negeri 1 Krian adalah moodle, microsoft *teams* dan *whatsapp*. Penelitian mengenai penggunaan aplikasi pada pelaksanaan pembelajaran juga dilakukan oleh Anugraheni et al. (2021) dimana Sekolah SMA Kristen Satya Wacana menggunakan *Google Classroom* dipadu dengan *Google meet & WhatsApp* dalam pembelajaran maupun sebagai sarana untuk komunikasi antara guru dengan peserta didik

Sebelum pandemi Covid 19 melanda, SMP Negeri 1 Bancak hanya menggunakan media pembelajaran *Power Point* saja, selain itu tidak menggunakan aplikasi pendukung dalam pelaksanaan pembelajaran. Dalam masa awal pandemi covid 19, SMP Negeri 1 Bancak menggunakan model pembelajaran daring pada pelaksanaan pembelajarannya. Banyak guru harus bekerja keras untuk dapat menggunakan aplikasi dalam pembelajaran, dikarenakan banyak guru yang dalam kategori senior dan sudah mendekati masa pensiun sehingga guru di SMP Negeri 1 Bancak cukup mengalami kesulitan dalam penggunaan aplikasi atau *platform* tertentu dalam pelaksanaan pembelajaran. Kondisi di lapangan bahwa tidak semua peserta didik memiliki gawai, serta bagi peserta didik yang memiliki gawai, kuota yang banyak diperlukan pada pelaksanaan pembelajaran daring. Selanjutnya berdasarkan kebijakan kepala sekolah dan Dinas Pendidikan Kabupaten Semarang, SMP Negeri 1 bancak mengimplementasikan pembelajaran model blended learning sebelum akhirnya mendekati akhir tahun pelajaran, proses pembelajaran dilaksanakan secara tatap muka penuh. Berdasarkan permasalahan tersebut maka penulis melakukan penelitian dengan tujuan untuk mengetahui penggunaan teknologi informasi dalam pelaksanaan pembelajaran di SMP Negeri 1 Bancak, Kabupaten Semarang.

Metode Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di SMP Negeri 1 Bancak, Kabupaten Semarang yang beralamat di Jl. Rejosari-Bringin Km. 18, Ds. Rejosari, Kec. Bancak, Kabupaten Semarang. Waktu penelitian dilakukan pada April sampai Juni 2022, dengan subyek penelitian yaitu kepala sekolah, guru mata pelajaran, dan peserta didik. Penelitian dilakukan dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik wawancara, studi dokumentasi dan observasi untuk mendapatkan hasil aktual dan faktual mengenai pemanfaatan teknologi informasi di SMP Negeri 1 Bancak. Teknik analisis data yang digunakan dalam

penelitian ini adalah Analisis data dari Miles dan Huberman dimana dalam model penelitian ini analisis data dilakukan berdasarkan langkah langkah *data reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing/ verification*. Uji keabsahan data dalam penelitian ini dengan menggunakan triangulasi sumber. Triangulasi sumber digunakan dimana peneliti dapat melakukan pengecekan data hasil wawancara kepada subyek penelitian

Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan pembelajaran di SMP Negeri 1 Bancak dengan TIK

Awal masa pandemi covid 19 banyak sekolah terutama sekolah pinggiran yang tersentak dengan ditutupnya sekolah beberapa waktu, dimana hal tersebut membuat sekolah mengalami perubahan dalam model pembelajarannya. Kondisi tersebut memaksa banyak sekolah untuk berinovasi dalam pelaksanaan pembelajaran, tidak terkecuali SMP Negeri 1 Bancak yang melakukan perubahan dalam pelaksanaan pembelajaran. SMP Negeri 1 Bancak menyikapi secara cepat perubahan tersebut dengan melakukan koordinasi antara kepala sekolah, wakil kepala sekolah, urusan-urusan serta guru Mata pelajaran. Kepala sekolah berdasarkan kebijakan dari kepala dinas pendidikan mengambil keputusan untuk pelaksanaan pembelajaran daring. Hasil dari koordinasi tersebut membawa suatu hasil dengan pelaksanaan pembelajaran daring dengan menggunakan aplikasi yang non-berbayar yang dapat digunakan untuk melaksanakan pembelajaran tersebut. kepala sekolah memberikan disposisi kepada Wakil kepala sekolah dan urusan kurikulum untuk menyikapi hal tersebut.

Langkah pertama yang diambil oleh wakil kepala sekolah beserta urusan kurikulum adalah mengumpulkan *platform* yang dapat digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran daring baik pada tipe pembelajaran sinkronus maupun asinkronus. Hal tersebut dilakukan agar sekolah dapat menggunakan *platform* yang sesuai dengan kondisi di lapangan, karena akan berdampak terhadap peserta didik secara khusus. Sementara hal yang dilakukan tersebut membutuhkan waktu, pelaksanaan pembelajaran harus tetap dilakukan. Sekolah mengambil kebijakan untuk melakukan pembelajaran dengan model pemberian tugas dan pemahaman materi secara mandiri oleh peserta didik. Dengan demikian guru harus dengan segera menyiapkan materi dan juga penugasannya. Dari proses pengumpulan informasi mengenai *platform* pembelajaran, SMP Negeri 1 Bancak memutuskan untuk menggunakan platform *Quipper School* untuk pelaksanaan pembelajaran dengan tipe asinkronus, sedangkan pada tipe sinkronus guru dapat menggunakan aplikasi zoom meeting atau google meet tergantung kesepakatan antara guru dengan peserta didik. Langkah kedua yang dilaksanakan adalah dengan menyusun jadwal untuk pembelajaran. Jadwal pembelajaran disusun agar tidak terjadi “tabrakan” waktu antara satu guru dengan yang lain saat melakukan pembelajaran terutama pada tipe pembelajaran sinkronus.

Setelah jadwal dan penetapan *platform* pembelajaran daring sudah ditetapkan, dengan menetapkan *Quipper School* sebagai LMS untuk pembelajaran daring, kemudian SMP Negeri 1 Bancak bersama dengan SMP Negeri 2 Susukan melakukan workshop untuk penyusunan media pembelajaran berbasis multimedia dan penggunaan *Quipper School* untuk pembelajaran. Setelah semua guru mengikuti *workshop*, maka dilanjutkan dengan pembuatan akun belajar berbasis *Quipper School* bagi peserta didik. Dengan memperhatikan protokol kesehatan peserta didik secara bergantian datang ke sekolah untuk dipandu membuat akun tersebut. Seiring perkembangan waktu, setiap guru memperoleh akun guru belajar.id yang disediakan oleh pemerintah, yang kemudian turut merubah pelaksanaan pembelajaran tipe sinkronus dengan menggunakan *google meet* secara penuh dan tidak menggunakan zoom meeting lagi. Untuk wadah komunikasi guru membuat grup pada setiap mata pelajaran, dimana grup tersebut sebagai upaya yang dilakukan agar komunikasi guru dan peserta didik tetap berjalan serta dapat digunakan untuk membagikan informasi dari sekolah. Aplikasi lain yang digunakan di SMP Negeri 1 Bancak adalah aplikasi

perpustakaan online. Aplikasi perpustakaan ini digunakan untuk mendaftar buku yang dimiliki oleh sekolah dan pelayanan pemesanan peminjaman buku, sehingga dengan pelayanan peminjaman buku tersebut dapat memudahkan pustakawan untuk mendaftar dan mencari buku yang akan dipinjam dan tidak mengakibatkan penumpukan peserta didik di perpustakaan.

Dengan berangsur membaiknya kasus Covid 19 dan berdasarkan anjuran dari dinas pendidikan kabupaten semarang selanjutnya sekolah melakukan pembelajaran dengan model blended learning. Pembelajaran tatap muka dan pembelajaran daring tetap dilaksanakan beriringan dimana aplikasi yang dipakai pada pembelajaran daring penuh masih tetap dipakai dalam pembelajaran model blended learning.

Pelaksanaan pembelajaran mengalami perubahan yang signifikan dimulai pada pandemi Covid 19, dimana sekolah harus tetap melaksanakan pembelajaran walaupun pada kondisi sekolah ditutup. Sekolah sebagai penyelenggara pendidikan harus tetap melakukan pembelajaran walaupun harus dilakukan dengan berbantu *platform* atau aplikasi tertentu untuk mendukung pembelajaran. Hasil penelitian yang menyatakan bahwa SMP Negeri 1 Bancak melakukan pembelajaran dengan menggunakan LMS *Quipper School*, dan *Google Classroom* serta menggunakan *platform* untuk pelaksanaan pembelajaran tatap maya yaitu google meet dan zoom meeting serta aplikasi whatsapp untuk media komunikasi guru dan peserta didik. Hasil penelitian tersebut sejalan dengan penelitian yang dilaksanakan oleh Wirdayanti & Supriyanto (2021) dan Anugraheni et al. (2021) yang menyatakan dalam penelitiannya adalah pada pelaksanaan pembelajaran daring di sekolah menggunakan aplikasi tertentu baik itu yang berbasis LMS atau *platform* tertentu yang berbasis tatap maya.

Hasil penelitian ini juga memberikan dukungan pada pendapat dari Awaluddin et al. (2021) menyatakan bahwa lingkungan senantiasa berubah, dan masyarakat dituntut untuk berbudaya teknologi. Demikian juga dunia pendidikan yang harus melakukan perubahan dan peningkatan. Peningkatan mutu pendidikan di sekolah dimulai dari pelaksanaan pembelajaran dimana hal tersebut diharapkan agar peserta didik mendapatkan makna dalam setiap pembelajaran yang dilakukan.

Kendala yang dialami

Dalam pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh, *Quipper School* masih memiliki kekurangan, dimana LMS tersebut dinilai kurang representatif untuk menampung penugasan peserta didik yang berbasis proyek. Karena tidak dapat menampung pengumpulan tugas berupa hasil proyek bagi peserta didik terutama pada mata pelajaran IPA, Penjasorkes, Bahasa Jawa, Seni Budaya dan Prakarya. Selain itu pada pelaksanaan layanan Bimbingan dan Konseling *Quipper School* guru BK melihat aplikasi tersebut belum dapat menjawab kebutuhan layanan BK. *Quipper School* cukup efektif untuk pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru mata pelajaran. Permasalahan selanjutnya adalah pada kendala jaringan untuk penggunaan aplikasi pembelajaran, dikarenakan sinyal dari provider penyedia jaringan kurang merata di lingkungan Kecamatan Bancak. Tidak semua peserta didik memiliki gawai, dimana hal tersebut akan menjadi masalah saat peserta didik harus melaksanakan pembelajaran secara daring dan peserta didik tersebut tidak dapat mengikuti pembelajaran. Pada pelaksanaan pembelajaran daring memerlukan kuota data yang cukup banyak, sehingga banyak peserta didik yang “menghilang” dan tidak mengikuti kegiatan pembelajaran.

Penggunaan aplikasi perpustakaan dengan menggunakan aplikasi sudah disiapkan namun belum benar benar terealisasi, selanjutnya terjadi perubahan dimana pustakawan di-redistribusi ke instansi lain dan kemudian digantikan oleh tenaga kependidikan lain yang tidak memiliki latar belakang pendidikan sebagai pustakawan. Hal tersebut sangat berpengaruh untuk pengimplementasian aplikasi perpustakaan, dimana untuk tenaga kependidikan yang diberikan

tugas sebagai pengganti pustakawan yang didistribusi masih belum fasih dalam menggunakan teknologi informasi.

Permasalahan dan kendala yang dialami pada pelaksanaan pembelajaran daring hampir dirasakan oleh setiap sekolah, dimana permasalahan klasik adalah pada dibutuhkannya kuota data yang banyak, sehingga orang tua membutuhkan pendanaan lebih untuk memfasilitasi anaknya untuk mengikuti pembelajaran. Bantuan kuota data juga sudah diberikan oleh Kemdikbud bagi peserta didik dan guru, namun bagi peserta didik menyatakan bahwa kuota data bantuan tersebut tidak cukup untuk digunakan satu bulan. Permasalahan yang ada di lapangan tersebut sejalan dengan temuan dari penelitian yang dilakukan oleh Anugraheni et al. (2021) dimana peserta didik mengalami permasalahan pada jaringan dan kuota data yang dibutuhkan untuk pelaksanaan pembelajaran daring. Jadi secara tidak langsung hal ini menjadi pekerjaan rumah untuk pemerintah melalui Kemdikbud, dimana pengimplementasian pembelajaran daring memiliki banyak permasalahan dan membutuhkan banyak biaya.

Solusi Yang Telah Dilakukan

Berdasarkan permasalahan atau kendala yang muncul dalam kegiatan pembelajaran daring maka kemudian sekolah menanggapi dengan melakukan beberapa hal. Berkaitan dengan penggunaan LMS yang dinilai belum representatif, maka kemudian guru BK dan guru Mata pelajaran yang lain menggunakan *Google Classroom* untuk melengkapi penggunaan *Quipper School* yang telah ditetapkan. *Google Classroom* digunakan guru mata pelajaran untuk pengumpulan tugas maupun proyek bagi peserta didik, sedangkan bagi guru BK *Google Classroom* digunakan untuk melakukan diskusi, pembagian materi, penugasan serta membagikan link evaluasi.

Berkaitan dengan peserta didik yang tidak mengikuti pembelajaran, kemudian diambil suatu tindakan dengan melakukan home visit, dimana home visit tersebut dilakukan oleh guru BK bersama-sama dengan wali kelas ataupun guru mata pelajaran untuk mendapatkan informasi mengenai permasalahan peserta didik di rumah dan permasalahan dalam pembelajarannya. Bagi peserta didik yang tidak memiliki device dalam pembelajaran daring, guru melayani dengan membuat modul belajar bagi peserta didik serta peserta didik dapat mengerjakan tugas yang diberikan di lab. Komputer. Hal ini dilakukan untuk memastikan peserta didik tetap mendapatkan pembelajaran.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat diambil simpulan bahwa SMP Negeri 1 Bancak menerapkan pembelajaran jarak jauh dengan moda daring menggunakan teknologi informasi untuk memastikan peserta didik tetap mendapatkan pembelajaran. Langkah pertama yang diambil oleh wakil kepala sekolah beserta urusan kurikulum adalah mengumpulkan *platform* yang dapat digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran daring baik pada tipe pembelajaran sinkronus maupun asinkronus. SMP Negeri 1 Bancak menggunakan *platform Quipper School* untuk pelaksanaan pembelajaran dengan tipe asinkronus, sedangkan pada tipe sinkronus guru dapat menggunakan aplikasi zoom meeting atau google meet tergantung kesepakatan antara guru dengan peserta didik. Setelah penetapan *platform* pembelajaran daring sudah ditetapkan, dengan menetapkan *Quipper School* sebagai LMS untuk pembelajaran daring, kemudian SMP Negeri 1 Bancak bersama dengan SMP Negeri 2 Susukan melakukan workshop untuk penyusunan media pembelajaran berbasis multimedia dan penggunaan *Quipper School* untuk pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran tipe sinkronus dengan menggunakan google meet secara penuh dan tidak menggunakan zoom meeting lagi setelah adanya akun belajar.id . Untuk wadah komunikasi guru membuat grup pada setiap mata pelajaran, dimana grup tersebut sebagai upaya yang dilakukan agar

komunikasi guru dan peserta didik tetap berjalan serta dapat digunakan untuk membagikan informasi dari sekolah.

Dalam pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh, *Quipper School* masih memiliki kekurangan, dimana LMS tersebut dinilai kurang representatif untuk menampung penugasan peserta didik yang berbasis proyek, yang kemudian guru melengkapi dengan menggunakan LMS yang lain yaitu *Google Classroom*. Permasalahan yang lain adalah pada kendala jaringan untuk penggunaan aplikasi pembelajaran, dikarenakan sinyal dari provider penyedia jaringan kurang merata di lingkungan Kecamatan Bancak. Tidak semua peserta didik memiliki gawai, serta membutuhkan kuota data yang banyak dalam pelaksanaan pembelajaran daring yang berakibat peserta didik tersebut tidak dapat mengikuti pembelajaran.

Berkaitan dengan peserta didik yang tidak mengikuti pembelajaran, kemudian diambil suatu tindakan dengan melakukan home visit, dimana home visit tersebut dilakukan oleh guru BK bersama-sama dengan wali kelas ataupun guru mata pelajaran untuk mendapatkan informasi mengenai permasalahan peserta didik di rumah dan permasalahan dalam pembelajarannya. Bagi peserta didik yang tidak memiliki device dalam pembelajaran daring, guru melayani dengan membuat modul belajar bagi peserta didik serta peserta didik dapat mengerjakan tugas yang diberikan di lab. Komputer. Hal ini dilakukan untuk memastikan peserta didik tetap mendapatkan pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Anugraheni, D. W., Utomo, S. B., Lahade, S. M., Dwikurnaningsih, Y., & Trisatyawati, S. (2021). Implementasi Pembelajaran Daring Pada Masa Covid-19. *Prakarsa Paedagogia*, 4(2), 315–322.
- Awaluddin, Ramadan, F., Charty, F. A. N., Salsabila, R., & Firmansyah, M. (2021). Peran Pengembangan dan Pemanfaatan Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran Dalam Meningkatkan Kualitas Mengajar. *Jurnal PETISI (Pendidikan Teknologi Informasi)*, 2(2), 48–59.
- Fatmawati. (2018). Pemanfaatan Media Teknologi Informasi Sebagai Akses Meningkatkan Mutu Pendidikan Dalam Persaingan Dunia Pendidikan di Era Global. *Prosiding Seminar Nasional 21 Universitas PGRI Palembang*, 95–102.
- Gunawan, Suranti, N. M. Y., & Fathoroni. (2020). Variations of Models and Learning Platforms for Prospective Teachers During the COVID-19 Pandemic Period. *Indonesian Journal of Teacher Education*, 1(2), 61–70.
- Nugroho, M. A. (2015). Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Peningkatan Mutu Pendidikan Islam di Madrasah. *MUDARRISA: Journal of Islamic Education*, 6(1), 30. <https://doi.org/10.18326/mdr.v6i1.758>
- Rindo, A. J. (2022). Pemanfaatan Program Aplikasi Teknologi Informasi Dalam Menunjang Kegiatan Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Ar-Rasyid*, 7(1), 1–23.
- Uno, H. B., & Lamatenggo, N. (2010). *Teknologi komunikasi & informasi pembelajaran*. Bumi Aksara.
- Widyastono, H. (2017). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Pada Sekolah Menengah Pertama Negeri Akreditasi a Di Provinsi Jawa Timur. *Jurnal Kwangsan*, 5(1), 21. <https://doi.org/10.31800/jtpk.v5n1.p21--38>

Wirdayanti, M. S. P., & Supriyanto. (2021). Implementasi Manajemen Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Inspirasi Manajemen*, 09(03), 764–782.