

PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

Erlan Saefuddin¹, Nova Darmanto², Hawa Asma Ul Husna³

*^{1,2,3} Publishing Departement, Politeknik Negeri Media Kreatif,
Jl. Srengseng Sawah, Jakarta Selatan*

¹erlan.saefuddin@polimedia.ac.id, ²novadarmanto@polimedia.ac.id,

³hawaasma@polimedia.ac.id

Abstrak: *Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang terus berkembang dari waktu ke waktu memberikan banyak manfaat dalam beberapa bidang termasuk dunia Pendidikan. Politeknik Negeri Media Kreatif yang lulusannya dituntut memiliki kreativitas tinggi agar dapat bersaing dengan dunia industri harus membuat proses belajar mengajar dalam mendidik mahasiswa dituntut kreatif. Penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana pemanfaatan TIK dapat mempengaruhi proses pembelajaran di kampus Polimedia. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif dengan pengumpulan data melalui angket, observasi, wawancara dan kajian pustaka. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa TIK sangat unik dan dapat meningkatkan minat siswa ketika diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar.*

Kata Kunci: *Teknologi, Informasi, Komunikasi, Media Pembelajaran*

Abstract: *Information and Communication Technology (ICT) which continues to develop from time to time provides many benefits in several fields including the world of Education. Creative Media State Polytechnic whose graduates are required to have high creativity in order to compete with the industrial world must make the teaching and learning process in educating students demanded to be creative. This study aims to see how the use of ICT can affect the learning process on the Polimedia campus. This research is a descriptive qualitative research with data collection through questionnaires, observations, interviews and literature review. The results of this study indicate that ICT is very unique and can increase student interest when applied in teaching and learning activities.*

Keywords: *Technology, Information, Communication, Learning Media*

PENDAHULUAN

Tidak dapat dipungkiri, perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) memberikan banyak dampak baik bagi banyak orang. Perkembangan teknologi sendiri dimulai dengan diciptakannya mesin cetak pada tahun 1450 oleh Johannes. Disusul pembuatan teleskop tahun 1604, mesin tahun 1712, plastik tahun 1856, telepon tahun 1876, pesawat tahun 1903, TV tahun 1926, layar tahun 1965, GPS tahun 1973 dan Internet tahun 1960.

Dari perkembangan TIK, ada beberapa dampak positif yang dirasakan oleh setiap orang, seperti terciptanya aplikasi yang bermanfaat sehingga setiap orang di dunia ini dapat dengan mudah melakukan sesuatu yang semakin tidak terpisahkan dari kehidupan. Contohnya, penggunaan ICT yang sedang booming saat ini adalah startup aplikasi belanja online (E-Commerce) dan online delivery seperti Shopee, Tokopedia, Lazada, Gojek, Grab, In Drive dan masih banyak lainnya. Toko

online memberikan kemudahan bagi pengguna untuk berbelanja dari rumah dan hanya perlu membayar ongkos kirim agar barang belanjaan sampai ke tangan pembeli. Begitu juga dengan online delivery yang memudahkan customer untuk dijemput dan diantar hanya dengan aplikasi, bahkan customer bisa memilih menggunakan motor atau mobil. Hingga saat peneliti menulis ini, jumlah pengguna yang telah mengunduh Shopee, Tokopedia, Grab, dan Gojek di Google Playstore masing-masing lebih dari 100 juta, menandakan memang banyak pengguna aplikasi tersebut dan merasa bahwa aplikasi ini sangat berguna. Shopee sebagai e-commerce yang paling banyak dikunjungi pelanggan memiliki jumlah kunjungan per hari mencapai 26,92 juta pengguna aplikasi aktif harian (Kompas.com. 2021).

Tidak hanya itu, dunia TIK juga memiliki manfaat dalam bidang pendidikan. Meskipun sebelum pandemi Covid-19,

penggunaan TIK sudah banyak membantu, namun TIK semakin dibutuhkan dan semakin tidak bisa ditinggalkan pasca Covid-19. Di era Covid-19 ini, dunia pembelajaran tidak lepas dari internet yang memungkinkan guru dan siswa dapat bertemu dalam waktu yang bersamaan namun dari tempat yang berbeda sehingga proses belajar mengajar tetap dapat dilaksanakan walaupun tidak dapat dipisahkan dari beberapa kendala. Beberapa aplikasi yang sering digunakan dalam proses pembelajaran antara lain: google classroom dan zoom meeting. Lima aplikasi yang sering digunakan dalam pembelajaran daring di masa pandemi covid-19: google classroom, zoom meeting, email, google form, dan whatsapp messenger (Kompasiana.com. 2021).

Politeknik Negeri Media Kreatif (Polimedia) yang lulusannya harus berjuang di dunia industri kreatif harus bersaing secara kreatif dengan dunia global. Kreativitas ini harus dipupuk sedini mungkin sejak semester pertama mereka masuk perkuliahan. Misalnya Prodi Penyiaran membutuhkan kreativitas dalam pembuatan konten program TV dan radio, prodi periklanan membutuhkan kreativitas dalam membuat desain dan tulisan, prodi desain fashion membutuhkan kreativitas yang tinggi dalam membuat desain pakaian, dll. Hingga saat ini TIK sendiri telah beberapa aplikasi yang menunjang kreativitas siswa dalam proses pembelajaran seperti Instagram, Tiktok, Youtube, Podcast, dll. Tiktok merupakan media kreatif di masa pandemi (Fanaqi, 2021).

Media baru adalah istilah yang digunakan untuk berbagai teknologi komunikasi dengan digitalisasi dan ketersediaannya yang luas untuk penggunaan pribadi sebagai alat komunikasi (McQuail, 2011). Newmedia adalah media yang akan terus berkembang (Ardianto, 2007). Karakteristik media baru adalah digital, interaktif, hipertekstual, virtual, jaringan, dan simulasi (Lister, 2009). Media pembelajaran merupakan perantara antara guru dan siswa sehingga media pembelajaran merupakan penghubung antara yang belajar dengan yang mengajar (Rosyada, 2008). Selain itu, media pembelajaran merupakan pengantar antara pembicara dan penerima pesan (Arsyad, 2007). Dalam pembelajaran, yang perlu diketahui adalah faktor-faktor yang mempengaruhi minat

belajar. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar diantaranya faktor eksternal dan faktor internal (Simbolon, 2011). Faktor eksternal meliputi lingkungan, guru, dan sistem pembelajaran. Sedangkan dari internal dapat berupa kecerdasan, strategi belajar, motivasi dan minat belajar. Ketika siswa menyadari fungsi pembelajaran itu sendiri dan tujuan pembelajarannya, minat belajar juga cenderung meningkat. Orang tua juga berperan dalam mempengaruhi minat belajar seorang individu (Alisuf, 2005). Ada beberapa cara untuk mengetahui besarnya minat siswa terhadap sesuatu mulai dari rasa suka, minat, perhatian, dan keterlibatan (Sudaryono, 2012). Untuk itu dalam rangka meningkatkan minat belajar seorang siswa, guru harus melakukan beberapa hal, seperti: melihat kebutuhan setiap individu, menghubungkan pelajaran dengan pengalaman, memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh yang lebih baik, menggunakan teknik pembelajaran yang bervariasi (Djamarah, 2011).

Terdapat tujuh strategi untuk mengembangkan kreativitas yaitu melalui penciptaan produk, imajinasi, eksplorasi, eksperimentasi, proyek, musik dan bahasa. Beberapa ciri pendidik yang mengembangkan kreativitas antara lain: kreatif dan menyukai tantangan, menghargai karya anak, menerima anak apa adanya, motivator, ekspresif, pencinta seni, mencintai siswa, tertarik dengan perkembangan anak, mau mengembangkan potensi anak, hangat dalam sikap, konsisten dan dinamis, suka bermain dengan anak-anak, luwes, memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi lingkungan dan mengembangkan hal-hal baru (Rachmawaty, 2010).

Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan karena ingin melihat bagaimana pemanfaatan TIK dalam hal ini Tiktok dan Youtube sebagai media pembelajaran yang membangun kreatifitas baik mahasiswa maupun kreativitas dosen dalam perkuliahan di Politeknik Negeri Media Kreatif.

METODE

Metode penelitian dalam penelitian ini sebagai berikut:

Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah:

- A. Survei
- B. Tinjauan Literatur
- C. Pengamatan
- D. Pengumpulan data
- e. Triangulasi Data
- F. Membuat kesimpulan penelitian

Desain Penelitian

Penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah jenis penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif deskriptif adalah metode penelitian yang digunakan peneliti untuk menemukan pengetahuan atau teori tentang penelitian pada waktu tertentu (Mukhtar, 2013). Penelitian deskriptif adalah penelitian yang berusaha menggambarkan pemecahan masalah terkini berdasarkan data dengan cara menyajikan, menganalisis, dan menginterpretasikannya (Narbuko, Cholid & Achmadi, Abu, 2015). Oleh karena itu, metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa observasi, angket, wawancara dan studi kepustakaan.

Penelitian ini diawali dengan survey awal untuk mengetahui permasalahan yang dapat diangkat untuk penelitian. Selanjutnya peneliti mengumpulkan beberapa studi literatur sebagai data pendukung mengenai literatur yang dibahas dalam penelitian. Peneliti juga melakukan observasi dalam perkuliahan tentang jalannya kelas dengan menggunakan media pembelajaran berupa teknologi informasi dan komunikasi. Selama observasi akan dilakukan dokumentasi berupa video pendek, foto, dan jurnal harian. Setelah observasi dilakukan, peneliti akan menyebarkan kuesioner dan melakukan wawancara untuk mengumpulkan data. Wawancara ini dilakukan untuk menggali lebih jauh minat siswa dalam belajar menggunakan media pembelajaran

teknologi informasi dan komunikasi. Triangulasi data akan dilakukan untuk menginterpretasikan hasil data yang telah terkumpul sehingga dapat diambil kesimpulan dari hasil penelitian ini. Terakhir, peneliti mempublikasikan penelitian ini pada jurnal nasional terakreditasi.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

- 1) Pengamatan. Observasi yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah mengamati bagaimana mahasiswa melakukan perkuliahan dengan menggunakan media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi.
- 2) Daftar pertanyaan. Kuesioner dilakukan untuk mengukur kepuasan mahasiswa dan persepsi mahasiswa pada saat melaksanakan perkuliahan dengan menggunakan media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi.
- 3) Wawancara. Wawancara dilakukan kepada siswa setelah melakukan observasi dan angket. Wawancara ini dilakukan untuk mengetahui lebih dalam minat dan ketertarikan mahasiswa ketika melakukan perkuliahan dengan media pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.
- 4) Tinjauan Literatur. Studi literatur dilakukan untuk mendukung hasil penelitian yang telah disimpulkan.

Dari beberapa pengumpulan data tersebut, teknik analisis data yang digunakan adalah triangulasi data. Yaitu menggabungkan seluruh pengumpulan data dari hasil observasi, angket, wawancara dan studi literatur untuk diinterpretasikan dan dibuat kesimpulan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. respon mahasiswa pada tes penempatan melalui website

No	Pernyataan	STS	TS	N	S	SS
1	Menurut saya Tiktok adalah media sosial yang paling berpengaruh saat ini		3	52	95	25
2	Saya punya Tiktok sendiri	6	26	0	98	45
3	Saya punya Youtube sendiri	34	53	2	72	16
4	Saya pernah bermimpi untuk menjadi influencer	9	24	49	78	15
5	Saya mengerti cara kerja tiktok (menjadi fyp)	16	46	81	27	5
6	Saya mengerti cara kerja youtube (penonton meningkat)	10	9	68	75	13
7	Saya bermain media sosial lebih dari 2 jam sehari	6	29	15	88	52

No	Pernyataan	STS	TS	N	S	SS
8	Saya cepat belajar tentang cara menggunakan tiktok	8	26	53	62	26
9	Saya cepat belajar tentang youtube	8	30	91	35	11
10	Saya telah memposting lebih dari 10 video di tiktok	29	63	9	71	3
11	Saya telah memposting lebih dari 5 video di youtube (video Anda sendiri)	33	76	26	32	8
12	Saya percaya tiktok bisa menjadi media pembelajaran	0	3	51	95	26
13	Saya yakin youtube bisa menjadi media pembelajaran	0	0	15	72	88
14	Saya pernah belajar sesuatu dari tiktok	13	9	45	83	25
15	Saya pernah belajar sesuatu dari youtube	5	12	19	97	42

SS=Sangat Setuju, S=Setuju, N=Netral, TS=Tidak Setuju, dan STS=Sangat Tidak Setuju

Dari tabel 1 tersebut kita bisa melihat hasil dari semua kuesioner. Pada pernyataan pertama sebagian besar mahasiswa mengatakan bahwa tiktok adalah media sosial yang paling berpengaruh saat ini, apalagi ditambah dengan pernyataan kedua yang mengatakan lebih dari 80% mahasiswa memiliki tiktok sendiri. Tiktok adalah media kreatif di masa pandemi (Fanaqi, 2021).

Dari sini terlihat banyak mahasiswa yang menggunakan tiktok sebagai media sosialnya. Dapat diartikan bahwa para siswa sangat menikmati tiktok. Namun jika dilihat dari pernyataan ketiga, tidak terlalu banyak mahasiswa Polimedia yang memiliki channel youtube sendiri jika dibandingkan dengan tiktok. Itu sebabnya mahasiswa di Polimedia terlihat begitu tertarik untuk belajar melalui tiktok saat peneliti melakukan observasi. Ada beberapa cara untuk mengetahui besarnya minat siswa terhadap sesuatu mulai dari rasa suka, minat, perhatian, dan keterlibatan (Sudaryono, 2012).

Mahasiswa Polimedia pernah bermimpi menjadi influencer. Hal ini dapat dilihat dari hasil pernyataan keempat. Sebenarnya hal ini juga menunjukkan bahwa siswa sangat akrab dengan TIK bahkan di media sosial. Dari tabel tersebut kita juga bisa mengetahui bahwa tidak semua orang mengetahui cara kerja tiktok agar video mereka bisa menjadi FYP. Namun, bukan berarti siswa membenci tiktok karena lebih dari 75% siswa memiliki tiktok sendiri.

Di youtube, siswa masih belum yakin bagaimana mereka bisa meningkatkan views, namun menurut wawancara yang dilakukan setelah mereka mengisi kuesioner, mereka lebih cenderung menonton informasi atau belajar dari youtube daripada tiktok. Mereka mengatakan bahwa kami dapat dengan mudah memilih apa

yang akan ditonton di youtube daripada di tiktok karena di tiktok kami biasanya menonton VT (video Tiktok) menurut FYP kami (Untuk halaman Anda). Namun pernyataan tersebut bukan berarti Tiktok tidak bisa menjadi media pembelajaran mereka.

Siswa kebanyakan mengatakan bahwa mereka bermain lebih dari 2 jam sehari di media sosial. Dari sini juga kita bisa tahu bahwa media sosial adalah hal yang sangat melibatkan siswa dalam kehidupan sehari-hari. Dapat diasumsikan bahwa jika mereka suka menggunakan tiktok, mereka dapat menjadikannya sebagai media mereka dalam mempelajari sesuatu. Sebagai media sosial, tiktok lebih cepat dipelajari oleh mahasiswa Polimedia sesuai tabel 1.

Selain itu jika dibandingkan dengan postingan mereka di tiktok dan youtube, mahasiswa lebih cenderung memposting sesuatu di tiktok daripada youtube. Mereka mengatakan dalam wawancara bahwa memposting video di tiktok lebih mudah daripada memposting video di youtube. Pernyataan ini dapat kita asumsikan karena tiktok dapat menjadi media yang lebih mudah bagi siswa dalam mempelajari materi di sekolah/kampus daripada youtube tetapi tetap tergantung pada mereka ketika mereka mencari materi yang tepat. Dalam hal apa yang mereka dapatkan dari youtube dan tiktok, siswa sama-sama setuju bahwa mereka telah mempelajari sesuatu yang bermanfaat.

KESIMPULAN

Penelitian ini membahas bagaimana TIK dapat membantu meningkatkan minat seseorang untuk mempelajari sesuatu. TIK yang dilakukan dalam makalah ini adalah tiktok dan youtube. Siswa merasa sangat senang belajar melalui itu. Artinya, kita dapat menyimpulkan

bahwa teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dapat sangat berguna jika kita menggunakannya dalam proses pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penghargaan. Penulis mengucapkan terima kasih atas kontribusi Penerimaan Negara Bukan Pajak (PNBP) dari Politeknik Negeri Media Kreatif atas bantuan dananya. Publikasi karya ini menggunakan Skema Penelitian Kompetitif pada tahun 2022.

DAFTAR PUSTAKA

- Alisuf. (2005). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya.
- Ardianto. (2007). *Komunikasi massa: Suatu Pengantar*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Arsyad, A. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Djamarah, B.S.(2011). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Fanaqi, C. (2021). Tiktok sebagai media Kreativitas di masa Pandemi Covid 19.
- Kompas.com. (2021). Persaingan E-Commerce ketat shopee unggul dalam jumlah kunjungan pelanggan. <https://money.kompas.com/read/2021/10/08/145757126/persaingan-e-commerce-ketat-shopee-unggul-dalam-jumlah-kunjungan-pelanggan?page=all> . diakses pada tanggal 19 April 2022.
- Kompasiana.com. (2021). 5 Aplikasi yang sering digunakan dalam pembelajaran online di masa pandemic Covid-19. <https://www.kompasiana.com/indahnurhi/dayah0159/60a607fed541df0843756642/5-aplikasi-yang-sering-digunakan-dalam-pembelajaran-online-dimasa-pandemi-covid-19?page=all#section>. Diakses pada tanggal 19 April 2022
- Lister. M. et al. (2009). *New Media: a Critical Introduction*. London: Routledge.
- McQuail, D. (2011). *Mass Communication Theory*. Wahington DC: Sage Publications.
- Mukhtar. (2013). *Metode Praktis Penelitian Deskriptif Kualitatif*. Jakarta: Referensi.
- Narbuko, Cholid & Achmadi, Abu. (2015). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

- Rachmawaty, Y & Kurniati, E. (2010). *Pengembangan Kreativitas pada Anak*. Jakarta: Kencana.
- Rosyada, D. (2008). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Simbolon, N. (2011). *Faktor-Faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik*. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan.
- Sudaryono. (2012). *Dasar-dasar Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Graha Ilmu