

Ekstrakurikuler Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Meningkatkan Hard Skill pada Kelas Bawah di SD Plus AL Harun

Information and Communication Technology Extracurriculars for Improving Hard Skills in the Lower Grades at SD Plus AL Harun

Lailatul Fitriah ¹, Marita Lailia Rahman ²

¹² Universitas Islam Tribakti Lirboyo Kediri

¹ Fitrilaila377@gmail.com ² lailiamarita@gmail.com

Abstract

Information Technology extracurriculars can not only be taught to upper classes, but lower classes can also be taught about technology. With the progress of the times, this year students are taking final exams using CBT-based or using computer media, no longer using paper, pencils, etc. The research aims to describe the extracurricular implementation of ICT at SD Plus AL Harun, to describe improving the hard skills of students at SD Plus AL Harun, to find out the reasons why extracurricular implementation improves the hard skills of students at SD Plus AL Harun. This research uses descriptive qualitative research methods. Using data collection techniques using observation, interviews and documentation methods. The data analysis process in this research uses data reduction, data presentation and drawing conclusions. The validity of the data uses source triangulation, data source triangulation, and method triangulation. The results of the research conducted showed that (1) students' skills increased. (2) students can operate molai from how to turn on the computer to how to turn off the computer properly and correctly. (3) students can draw and color using computer media. (4) students can play with color gradations without using color paint, simply by using a computer students can find out color gradations easily.

Keywords: *ICT Extracurricular, Hard Skills, Lower Class*

Abstrak

Ekstrakurikuler Teknologi Informasi tidaklah hanya bisa diajarkan pada kelas atas saja, akan tetapi kelas bawah juga dapat diajarkan tentang teknologi. Dengan danya kemajuan zaman yang mana pada tahun ini peserta didik mengerjakan ujian akhir menggunakan berbasis CBT atau menggunakan media komputer tidak lagi menggunakan media kertas, pensil dll. Penelitian bertujuan untuk mendeskripsikan Implementasi Ekstrakurikuler TIK di SD Plus AL Harun, mendeskripsikan meningkatkan hard skill peserta didik di SD Plus AL Harun, mengetahui alasan mengapa implementasi ektrakurikuler dalam meningkatkan hard skill peserta didik di SD Plus AL Harun. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Menggunakan teknik pengambilan data dengan metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Proses analisis data pada penelitian ini menggunakan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Adapun keabsaan data menggunakan

Oleh: Lailatul Fitriah dan Marita Lailia Rahman

triangulasi sumber, triangulasi sumber data, dan triangulasi metode. Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa (1) keterampilan peserta didik meningkat. (2) peserta didik bisa mengoperasikan mulai dari cara menyalakan komputer hingga cara mematikan komputer dengan baik dan benar. (3) peserta didik dapat menggambar serta mewarnai dengan menggunakan media komputer. (4) peserta didik dapat bermain gradasi warna tanpa menggunakan cat warna, cukup dengan menggunakan komputer peserta didik dapat mengetahui gradasi warna dengan mudah.

Kata Kunci: Ekstrakurikuler TIK, *Hard Skill*, Kelas Bawah

Pendahuluan

Era digitalisasi saat ini yang berkembang pesat sangat berdampak dalam segala aspek di lingkungan. Teknologi yang terus berkembang setiap harinya, yang mana semua elemen di lingkungan juga harus ikut menyesuaikan dengan adanya perkembangan modern saat ini. Teknologi perlu dipelajari pada era ini karena arus perkembangan zaman yang demikian hari semakin ke arah digitalisasi serta persiapan untuk menghadapi *society era 5.0*.¹

Pengenalan pembelajaran mengenai peran teknologi, harusnya sudah mulai dikenalkan sejak anak usia dini. Tidak hanya sebagai tambahan pembelajaran namun juga sebagai dorongan agar peserta didik mulai dapat berpikir kritis dengan media modern. Saat ini peserta didik dapat dengan mudah terpapar dan disuguhkan oleh penggunaan perangkat lunak seperti komputer, *smartphone*, dan banyak perangkat elektronik lainnya yang menjadi perhatian di lingkungan. Ini merupakan salah satu kemudahan atau akses peserta didik untuk belajar

menggunakan perangkat teknologi modern. maka dari itu SD Plus Al-Harun selain adanya program pembelajaran intrakurikuler tetapi juga terdapat program ekstrakurikuler. Salah satu program ekstrakurikuler yang terdapat pada SD Plus Al Harun yaitu ekstrakurikuler TIK.

Ekstrakurikuler TIK ini di adakan di SD Plus AL Harun dengan atas dasar keluhan kesah wali murid, yang mana pada tahun ini untuk pelaksanaan ujian dilaksanakan dengan berbasis CBT. Yang mana ujian tersebut dilaksanakan dengan menggunakan media komputer. Akan tetapi pada dasarnya setiap wali peserta didik tidak sama pengetahuan yang dimiliki, terdapat wali peserta didik yang bisa mengoperasikan komputer juga ada wali peserta didik yang kurang faham akan komputer. Maka dengan ini atas permohonan dari perwakilan salah satu wali peserta didik yang melaporkan kepada kepala sekolah. Pihak sekolah memberi respon dari problem tersebut dan tersepakati untuk di adakan pelatihan komputer yang dikemas dengan sebutan ekstrakurikuler

¹ "Ni Nyoman Lisna Handayani And Ni Ketut Erna Muliastri, 'Pembelajaran Era Disruptif Menuju Era Society 5.0' (Telaah Perspektif Pendidikan Dasar), Prosiding Seminar Nasional 40

Iahn-Tp Palangka Raya, No. 1 (December 30, 2020): 1-14, <https://doi.org/10.33363/Sn.V0i0.32>.

Teknologi Informasi dan Komunikasi. Berdasarkan musyawarah tersebut terdapat kendala pada guru pengajar serta media yang dibutuhkan saat pembelajaran TIK berlangsung. Akhirnya memutuskan untuk bekerja sama dengan pihak lembaga fortuna. Dengan adanya kerja sama ini dapat menyelesaikan dari berbagai kendala baik dari segi guru tutor hingga media yang digunakan dalam pembelajaran TIK.

Ekstrakurikuler TIK bertujuan untuk membekali peserta didik memiliki kemampuan dalam memahami teknologi informasi dan komunikasi, mengembangkan keterampilan untuk memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, serta dapat meningkatkan *Hard skill*.² Jadi ekstrakurikuler TIK sangat penting dalam menyikapi teknologi yang semakin maju.

Persaingan era global telah dipenuhi segala teknologi canggih. Kita tahu bahwa kemajuan pendidikan *step by step* sedangkan laju perkembangan *jump to jump*. Hampir semua bidang pendidikan harus mampu memberdayakan dan memanfaatkan kemajuan teknologi dalam upaya menghasilkan SDM yang berkualitas dan mampu bersaing dengan peraturan global, Fenomena globalisasi yang ditandai oleh kekuatan konvergensi teknologi informasi dan komunikasi (TIK) mestinya dijadikan faktor yang mendasar untuk mentransformasikan pendidikan. Tugas yang besar bagi lembaga pendidikan di Indonesia untuk melakukan upaya-upaya terobosan dan progresif untuk

meningkatkan kualitas tersebut, sebab jika tidak maka SDM bangsa ini akan terus tertinggal.³

Pembelajaran ekstrakurikuler TIK di SD Plus Al Harun difokuskan untuk pengetahuan cara menyalakan komputer, serta mematikan komputer. Dirasa sudah cukup SD Plus Al harun memfokuskan pada keterampilan dalam bentuk *hard skill*. Salah satu keterampilan yang dicapai yaitu peserta didik dibimbing untuk bisa menggambar menggunakan media komputer. Dalam hal ini dalam prakteknya menggunakan aplikasi *microsoft paint*, yang mana aplikasi tersebut digunakan untuk kreatifitas dalam menggambar serta mewarnai.

Dengan adanya ekstrakurikuler TIK sejak SD/MI merupakan cikal bakal untuk menumbuhkan keterampilan di bidang teknologi pada zaman sekarang sangat pesat dan untuk selanjutnya berpengaruh terhadap pola komunikasi di masyarakat, karena masyarakat yang semakin besar tuntutan terhadap pendidikan serta kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, membuat pendidik tidak mungkin lagi dikelola hanya dengan melalui pola tradisional.

Kemampuan *Hard skill* sangat penting dan diperlukan dalam bidang pendidikan, karena pada kenyataannya pendidikan merupakan bagian terpenting dari proses penyiapan SDM (Sumber Daya Manusia), sumber daya manusia adalah bagian dari suatu kelompok kegiatan yang mencakup individu yang memiliki keterampilan,

² “Rusman, Dkk, Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi, (Jakarta: Pt Rajagrafindo Persada, 2011), Hlm.90-91.

³ el Bidayah: Journal of Islamic Elementary Education Volume 6, Nomor 1, March 2024

³ “Mukhtar, Iskandar, Desain Pembelajaran Berbasis Tik, (Jakarta: Kompleks Megamall, 2011), Hlm.324.

pengetahuan dan pengalaman untuk menjalankan berbagai fungsi dan mencapai tujuan. Peserta didik sebagai hasil dari produk pendidikan tidak diarahkan memiliki kemampuan *soft skill* saja akan tetapi juga diarahkan dapat memiliki kemampuan secara *Hard skill*. *Hard skill*, merupakan penguasaan ilmu pengetahuan, teknologi dan keterampilan teknis yang berkaitan dengan bidang ilmunya. *Hard skill* mengacu pada penguasaan keterampilan teknis dari hasil pembelajaran yang berkaitan dengan bidang tertentu.⁴

Metode

Penelitian ini, penulis menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif, deskriptif yaitu suatu rumusan masalah yang memandu penelitian untuk mengeksplorasi atau memotret situasi sosial yang akan diteliti secara menyeluruh, luas dan mendalam.⁵ Menurut Bogdan dan Taylor yang dikutip oleh Lexy.J. Moleong, pendekatan kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati.⁶ Penelitian kualitatif berfokus pada fenomena sosial, pemberian suara pada perasaan dan persepsi dari partisipan di bawah studi.

Hal ini didasarkan pada kepercayaan bahwa pengetahuan dihasilkan dari setting sosial dan bahwa pemahaman pengetahuan sosial adalah suatu proses ilmiah yang sah (*legitimate*).⁷

Temuan dan Pembahasan

Temuan Penelitian

A. Pengertian Implementasi Ekstrakurikuler TIK

Ekstrakurikuler merupakan kegiatan yang dilaksanakan di luar jam pelajaran baik dilakukan di sekolah maupun di luar sekolah dengan maksud untuk lebih memperkaya dan memperluas wawasan, pengetahuan dan kemampuan yang telah dimiliki dari berbagai bidang studi.⁸ Ekstrakurikuler dapat dijadikan sebagai wadah bagi peserta didik yang memiliki minat mengikuti kegiatan tersebut. Melalui pelatihan dan bimbingan guru tutor, kegiatan ekstrakurikuler dapat membentuk sikap positif terhadap kegiatan yang diikuti oleh para peserta didik.

TIK yang semakin hari akan mengalami kemajuan yang sangat pesat menuntut tenaga pendidik agar bisa digunakannya TIK menjadikannya suatu sumber belajar. Seorang guru juga harus mampu menyelenggarakan penilaian evaluasi dan hasil belajar peserta didik. Sebagaimana dikutip dari sebuah penelitian yang menjelaskan tentang

⁴ “Zulkifli Rasid Dkk ,Pengaruh Hard Skill Dan Soft Skill Terhadap Kinerja Karyawan Perum Damri Manado, (Jurnal Emba Vo 6 No 2 April 2018) 1011,”

⁵ Moleong, Lexy J. (2017). Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: Remaja Rosdakarya.,

⁶ Lexy J. Meleong, Metodologi Penelitian Kualitatif (Bandung: Pt. Remaja Rosdakarya, 2007), H.4.

⁷ Emzir, Metodologi Penelitian Kualitatif Analisis Data, Cet.2 (Jakarta: Pt Raja Grafindo Persada, 2011), H. 2.

⁸ “Depdikbud. Petunjuk Pelaksanaan Kegiatan Ekstrakurikuler. (Jakarta: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan, 1994), Hal. 7.”

aktifitas-aktifitas dalam belajar diantaranya yaitu Tadrib (Praktek/Latihan Melakukan sesuatu), Belajar akan lebih tepat sasaran dan mengena apabila bisa langsung dipraktekkan. Hal inilah yang dilakukan nabi Nuh dalam membuat bahtera yang sebelumnya mendapat petunjuk dan bimbingan dari Allah yang dikisahkan dalam (QS. Hud: 37-38).⁹ Salah satunya dengan pemanfaatan TIK sebagai bahan untuk mencari informasi guna mendukung proses pembelajaran. TIK Menurut Daniel yang dikutip oleh Eni Fariyatul Fahyuni, teknologi, informasi, dan komunikasi adalah perpaduan teknologi informatika dan komunikasi, sehingga TIK dapat dijadikan sebagai alat mempermudah untuk menghasilkan ataupun mencari informasi dengan lengkap dan akurat.¹⁰ Adapun beberapa hal-hal yang perlu dilakukan saat menerapkan pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di sekolah dasar antara lain: Perencanaan, Pelaksanaan, Penilaian.

B. Hard skill

Departemen Pendidikan Nasional menyatakan bahwa *Hard skill* adalah penguasaan ilmu pengetahuan, teknologi, dan keterampilan teknis yang terkait dengan bidang ilmu pengetahuan. *Hard skill* adalah penguasaan ilmu pengetahuan, teknologi, dan keterampilan teknis dibidang tertentu yang berkaitan dengan suatu proses, alat, atau teknik. Menurut Widiyoko penyederhanaan terkait *Hard skill* meliputi kemampuan akademik dan profesional.

Menurut Riadi pengertian *Hard skill* adalah penguasaan seseorang terhadap pengetahuan teknis dan bidang teknis. Menurut Basir *Hard skill* adalah kemampuan yang dapat dipelajari di sekolah atau universitas dan dirancang untuk meningkatkan kecerdasan terkait mata pelajaran. *Hard skill* menggambarkan perilaku dan keterampilan (eksplisit) yang dapat dilihat melalui mata.

Adapun tujuan *Hard skill* bagi peserta didik di dalam dunia pendidikan antara lain: Mengembangkan keterampilan yang dimiliki oleh peserta didik dalam kehidupan dan proses belajarnya, Mengimplementasikan potensi yang dimiliki oleh peserta didik sehingga mereka cakap dalam memecahkan masalah kehidupan sehari-hari serta mampu bekerja dengan baik, Memberi kesempatan kepada sekolah untuk terus mengembangkan pembelajaran yang fleksibel sesuai dengan prinsip pendidikan yang sangat luas, Memberi bekal dasar serta dengan latihan-latihan mengenai keterampilan yang mereka miliki agar peserta didik mampu menghadapi kompetisi dan kolaborasi.¹¹

C. Kelas Bawah

Tingkat pendidikan pada kelas bawah telah menjadi perhatian utama bagi banyak tokoh dan ahli. Berikut adalah beberapa pandangan tentang definisi tingkat sekolah dalam kelas bawah menurut beberapa tokoh:

W.E.B. Du Bois: Du Bois menyoroti tantangan kelas bawah, terutama komunitas kulit hitam di

⁹ Marita Lailia Rahman, "Konsep Belajar Menurut Islam," 2, 2 (2016): 237.

¹⁰ "Eni Fariyatul Fahyuni, "Teknologi, Informasi, Dan Komunikasi..., Hlm. 36.,".
el Bidayah: Journal of Islamic Elementary Education
Volume 6, Nomor 1, March 2024

¹¹ "Ayu Nur Shaumi, Pendidikan Kecakapan Hidup(Life Skill) Dalam Pembelajaran Sains Di Sd/Mi. (Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar, Vol 2 Nomor 2 Desember 2015) 246,".

Amerika Serikat, dalam mendapatkan akses ke pendidikan yang berkualitas. Dia menegaskan bahwa diskriminasi rasial telah menjadi hambatan besar bagi pencapaian pendidikan bagi orang-orang dari kelas bawah.¹²

Jonathan Kozol: Kozol telah menyoroti ketidaksetaraan dalam sistem pendidikan Amerika Serikat, dengan fokus khusus pada sekolah-sekolah yang melayani komunitas kelas bawah. Dia menekankan bagaimana perbedaan dalam pendanaan sekolah dan kualitas pengajaran dapat menciptakan kesenjangan pendidikan yang signifikan antara kelas bawah dan kelas menengah atas.¹³

Pedro Noguera: Noguera memperhatikan dampak sosial dan ekonomi pada kinerja akademik siswa dari kelas bawah. Dia menyoroti pentingnya pendekatan yang holistik dan responsif secara sosial dalam pendidikan untuk mengatasi masalah ketidaksetaraan dan kesenjangan pendidikan.¹⁴ Para tokoh ini menyediakan wawasan yang berharga tentang tantangan dan dinamika yang terkait dengan pendidikan dalam kelas bawah, serta pentingnya intervensi sosial dan kebijakan untuk meningkatkan akses dan kesetaraan pendidikan.

Tingkatan kelas di sekolah dasar dapat dibagi menjadi dua, yaitu kelas rendah dan kelas tinggi. Kelas rendah terdiri dari kelas satu, dua dan tiga sedangkan kelas tinggi terdiri dari kelas

empat, lima, enam. Di Indonesia rentang usia SD yaitu antara 6 atau 7 tahun sampai 12 tahun. Usia peserta didik pada kelompok kelas rendah yaitu 6 atau 7 sampai 8 atau 9 tahun. Peserta didik yang berada pada kelompok ini termasuk dalam rentangan anak usia dini. Secara umum, pembelajaran TIK diterapkan di berbagai jenjang pendidikan, dan terdapat perbedaan dalam setiap jenjangnya. Hal yang membedakan antara jenjang sekolah dasar dengan jenjang yang lebih tinggi yaitu seorang guru, karena di sekolah dasar, seorang guru;'

Pembahasan

Pada bagian ini, peneliti akan memaparkan hasil analisis data terkait dengan Implementasi Ekstrakurikuler Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam meningkatkan *hard skill* pada kelas bawah di SD Plus Al Harun. Data tersebut akan disajikan sesuai dengan deskripsi hasil penelitian di atas. Implementasi dapat dijelaskan dengan aktivitas sistem, tindakan atau mekanisme. Implementasi adalah sebagai pelaksanaan atau penerapan. Syukur dalam Surmayadi mengemukakan bahwa ada tiga faktor penting dalam proses implementasi yaitu adanya atau tidaknya rencana atau kebijakan yang dilaksanakan, kelompok sasaran, yaitu kelompok masyarakat yang menjadi sasaran dan bertekad untuk memperoleh manfaat dari rencana, perubahan

¹² Du Bois, W. E. B. (1899). *The Philadelphia Negro: A Social Study*. University Of Pennsylvania Press.

¹³ Kozol, J. (2012). *Fire In The Ashes: Twenty-Five Years Among The Poorest Children In America*. Crown Publishers.

¹⁴ Noguera, P., & Wing, J. Y. (Eds.). (2006). *Unfinished Business: Closing The Racial Achievement Gap In Our Schools*. John Wiley & Sons.

dan peningkatan, elemen implementasi yang baik organisasi atau individu bertanggung jawab atas pelaksana dan pengawasan proses implementasi.¹⁵

a. Perencanaan Ekstrakurikuler TIK dalam Meningkatkan Hard Skill pada Kelas Bawah

Perencanaan tujuan Ekstrakurikuler TIK dalam Meningkatkan Hard Skill pada Kelas Bawah membekali dalam bidang IT serta menyiapkan lulusan pendidikan tingkat SD dalam melanjutkan sekolah selanjutnya bahkan hingga bersaing dalam dunia pekerjaan kelak. Bintaro Tjokroaminoto dalam Husaini Usman mengatakan bahwa perencanaan adalah proses penyusunan kegiatan secara sistematis untuk mencapai suatu tujuan. Rencana adalah pekerjaan yang akan dilakukan oleh tim yang ditunjuk untuk mencapai suatu tujuan. Perencanaan mencakup kegiatan pengambilan keputusan.¹⁶ Pada hakikatnya perencanaan adalah suatu rangkaian proses kegiatan menyiapkan keputusan mengenai apa yang diharapkan terjadi (peristiwa, keadaan, dan suasana). Rangkaian proses tersebut dilakukan agar harapan tersebut dapat terwujud pada masa yang akan datang.¹⁷

Perencanaan pembuatan materi atau bahan ajar. Sebelum pengajaran tim fortuna membuat sebuah modul yang isinya panduan panduan pengaplikasian komputer dan berbagai materi materi yang mengenai tentang teknologi informasi dan komunikasi. Modul ini ber-

tujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta dalam menggunakan perangkat lunak grafis, sehingga mereka dapat menghasilkan karya seni digital yang kreatif dan berkualitas. Menurut Oemar Hamalik implementasi atau pelaksanaan adalah suatu penerapan ide, konsep, kebijakan atau inovasi dalam bentuk tindakan nyata sehingga memiliki dampak.¹⁸

Proses penilaian menggunakan tiga kali penilaian yang berbeda: praktek, UTS (Ujian Tengah Semester), dan UAS (Ujian Akhir Semester). Praktek merupakan Penilaian akan fokus pada keterampilan praktis peserta didik dalam menerapkan konsep-konsep yang dipelajari dalam situasi dunia nyata. Peserta didik akan dinilai melalui tugas-tugas praktikum, proyek-proyek, atau simulasi yang memungkinkan mereka untuk mengimplementasikan pengetahuan mereka secara langsung. UTS (Ujian Tengah Semester) Penilaian ini akan mengevaluasi pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah diajarkan dalam setengah semester pertama. Ujian akan mencakup berbagai topik yang telah dibahas, dengan fokus pada pemahaman konsep, aplikasi pengetahuan, dan keterampilan analitis. UAS (Ujian Akhir Semester) Penilaian ini akan menjadi penilaian akhir yang komprehensif untuk menilai pemahaman peserta didik terhadap keseluruhan materi yang diajarkan selama semester ini. Ujian akan mencakup

¹⁵ Nyoman Sumaryadi, Efektifitas Implementasi Kebijakan Otonomi Daerah, (Jakarta: Citra Utama, 2005) 75.

¹⁶ Taufiqurokhman, Konsep Dan Kajian Ilmu Perencanaan, (Jakarta: Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik, 2008) 3.

¹⁷ "Modul Diklat Perencanaan Pendidikan, (Pusat Pendidikan Pelatihan Pegawai 2016) 15,"

¹⁸ "Oemar Hamalik, Dasar-Dasar Pengembangan Kurikulum, (Bandung: Pt Remaja Rosda Karya, 2007) 237,"

seluruh materi yang telah dipelajari, dan siswa akan diuji melalui pertanyaan-pertanyaan yang menuntut pemikiran kritis, sintesis informasi, dan penerapan konsep dalam konteks yang berbeda. Adapun menurut Endang Mulyatiningsih, penilaian program dilakukan dengan tujuan untuk Menunjukkan kontribusi sebuah program terhadap pencapaian tujuan program tersebut. Hasil penilaian penting untuk proses pengembangan, Mengambil keputusan tentang berkelanjutan sebuah program, apakah program perlu dilanjutkan atau dihentikan.¹⁹

b. Pelaksanaan Ekstrakurikuler TIK dalam Meningkatkan *Hard Skill* pada Kelas Bawah

pelaksanaan tujuan ekstrakurikuler TIK mungkin mencakup berbagai jenis informasi, seperti hasil tes atau evaluasi keterampilan TIK peserta didik sebelum dan sesudah mengikuti kegiatan ekstrakurikuler, data partisipasi peserta didik, catatan pengajar tentang proses pengajaran dan pembelajaran, serta tanggapan peserta didik dan orang tua terhadap program tersebut. Data juga dapat mencakup observasi langsung tentang bagaimana tujuan-tujuan TIK diintegrasikan dalam kegiatan ekstrakurikuler dan seberapa efektif implementasinya dalam mencapai hasil yang diharapkan. Kita dapat menyoroti tiga hal utama yang berkaitan dengan efek positif TIK pada pertumbuhan ekonomi, yaitu: Men-

dorong inovasi dan penyerapan teknologi meningkatkan efisiensi alokasi sumber daya dan mengurangi biaya produksi.²⁰

Pelaksanaan pembuatan modul ekstrakurikuler TIK pada Microsoft Paint dengan pendekatan praktik langsung melibatkan peserta didik dalam mempelajari penggunaan perangkat lunak tersebut. Modul ini mungkin mencakup berbagai topik, mulai dari dasar-dasar penggunaan Microsoft Paint hingga teknik-teknik lanjutan dalam menghasilkan karya seni digital. Peserta didik akan diajarkan cara mengaplikasikan berbagai fitur dan alat yang tersedia dalam Microsoft Paint melalui demonstrasi langsung dan latihan praktis. Fungsi modul merupakan petunjuk bagi tenaga kependidikan di dalam melaksanakan pembelajaran yang merupakan salah satu sumber belajar bagi peserta didik.²¹

Pelaksanaan Penilaian ekstrakurikuler TIK yang berfokus pada keaktifan dan inovasi peserta didik merupakan strategi yang efektif dalam mengukur kemampuan mereka dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Dengan meminta peserta didik untuk menjawab tugas yang telah diberikan oleh guru tutor, penilaian dapat mencakup berbagai aspek, mulai dari pemahaman dasar tentang konsep TIK hingga kemampuan untuk menerapkan pengetahuan tersebut dalam konteks praktis. Langkah

¹⁹ Endang Mulyatiningsih, Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan, (Bandung: Cv Alfabeta, 2011) 114,.

²⁰ Autor, D. H., & Dorn, D. (2013). The Growth Of Low-Skill Service Jobs And The

Polarization Of The Us Labor Market. American Economic Review, 103(5), 1553-1597.

²¹ Siemens, G. (2004). Connectivism: A Learning Theory For The Digital Age. International Journal Of Instructional Technology And Distance Learning, 2(1), 3-10.

ini juga memungkinkan guru untuk mengevaluasi sejauh mana peserta didik mampu menyerap materi yang telah disampaikan dalam pembelajaran sebelumnya. Selain itu, dengan menilai tingkat keaktifan peserta didik, guru dapat melihat seberapa terlibat mereka dalam proses belajar, apakah mereka aktif berpartisipasi dalam diskusi atau kolaborasi dengan teman sekelas, ataukah lebih cenderung pasif. Selain itu, penilaian inovatif juga memberikan gambaran tentang seberapa kreatif peserta didik dalam menerapkan konsep TIK yang telah dipelajari dalam situasi dunia nyata. Kemampuan untuk menghasilkan solusi baru atau ide-ide kreatif dalam menggunakan teknologi merupakan aspek penting dalam pengembangan keterampilan TIK yang relevan dengan kebutuhan masa depan.

Penilaian ekstrakurikuler TIK yang mencakup keaktifan dan inovasi peserta didik melalui tugas-tugas yang disampaikan oleh guru tutor tidak hanya membantu dalam mengevaluasi pemahaman mereka, tetapi juga mendorong pengembangan keterampilan yang diperlukan untuk sukses dalam era digital saat ini. Jika pelatihan TIK terus berjalan dan terus dikembangkan pasti akan menumbuhkan kreativitas yang menarik dan dapat mengeluarkan ide-ide yang menarik pula, sehingga bangsa kita tidak ketinggalan terus menerus dan mampu bersaing dengan Negara

lain khususnya dalam bidang teknologi.²²

c. Penilaian Ekstrakurikuler TIK dalam Meningkatkan Hard Skill pada Kelas Bawah

Dalam konteks penilaian tujuan ekstrakurikuler Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), fokusnya adalah pada pencapaian hasil akhir yang terkait dengan tujuan-tujuan yang ditetapkan untuk kegiatan tersebut. Ini melibatkan evaluasi terhadap pencapaian kompetensi dan keterampilan yang diinginkan dalam bidang TIK, seperti pemrograman, desain grafis, pemrosesan data, dan literasi digital. Proses penilaian ini dapat mencakup beberapa aspek: Pencapaian Kompetensi, Proyek atau Karya Akhir, Keterlibatan dan Partisipasi, Umpan Balik dan Evaluasi Diri. TIK telah menjadi fasilitas utama bagi berbagai kegiatan sektor kehidupan, dimana memberikan andil besar terhadap perubahan-perubahan yang mendasar pada struktur operasi dan manajemen organisasi, pendidikan, transportasi, kesehatan maupun penelitian.²³

Penilaian pembuatan materi TIK tentang Microsoft Paint yang baik dan menarik akan mencakup beberapa aspek. Pertama, konten materi harus komprehensif, mencakup semua fitur dan fungsi dasar Microsoft Paint, serta beberapa tips dan trik untuk penggunaan yang lebih efektif. Materi tersebut juga harus disusun dengan baik, dengan pengaturan yang logis dan

²² “Ika Kurnia. (2010). ‘Efektivitas Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sd Muh Purwodiningrat 2 Yogyakarta’. Tesis. Pascasarjana Yogyakarta.

²³ Laudon, K. C., & Laudon, J. P. (2020). *Management Information Systems: Managing The Digital Firm* (16th Ed.). Pearson.

mudah diikuti, mulai dari pengenalan hingga tahap yang lebih kompleks. Selain itu, visualisasi yang baik juga sangat penting. Gambar, screenshot, dan diagram yang jelas dapat membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik. Materi juga bisa disertai dengan video tutorial singkat untuk memberikan pandangan yang lebih jelas tentang penggunaan Microsoft Paint. Aspek lain yang penting adalah kreativitas dalam penyampaian materi. Misalnya, sisipkan contoh penggunaan Microsoft Paint dalam proyek-proyek seni atau desain sederhana untuk menunjukkan kepada siswa potensi kreatif dari perangkat lunak tersebut. Perkembangan TIK yang semakin mutakhir saat ini telah membawa revolusi pendidikan yang keempat. Revolusi pertama terjadi ketika orang menyerahkan pendidikan anaknya kepada seorang guru.²⁴ Revolusi kedua terjadi ketika digunakannya tulisan untuk keperluan pembelajaran. Revolusi ketiga terjadi seiring dengan ditemukannya mesin cetak sehingga materi pembelajaran dapat disajikan melalui media cetak. Revolusi keempat terjadi ketika digunakannya perangkat elektronik seperti radio, televisi komputer dan internet untuk pemerataan dan perluasan pendidikan.²⁵

Selain itu, materi harus interaktif dan melibatkan siswa secara aktif. Misalnya, siswa dapat diberi tugas untuk membuat gambar sederhana menggunakan Microsoft Paint sebagai bagian

dari pembelajaran. Terakhir, penting untuk menyertakan evaluasi atau latihan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi. Ini bisa berupa pertanyaan pilihan ganda, tugas praktik, atau proyek kreatif yang memungkinkan siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan yang telah mereka pelajari. Dengan demikian, penilaian pembuatan materi TIK tentang Microsoft Paint yang baik dan menarik akan menggabungkan komprehensif, visualisasi yang baik, kreativitas, interaktivitas, dan evaluasi yang efektif. Menurut Nana Sudjana penilaian proses belajar mengajar memiliki kriteria Penilaian pembuatan materi TIK tentang Microsoft Paint yang baik dan menarik akan mencakup beberapa aspek. Pertama, konten materi harus komprehensif, mencakup semua fitur dan fungsi dasar Microsoft Paint, serta beberapa tips dan trik untuk penggunaan yang lebih efektif. Materi tersebut juga harus disusun dengan baik, dengan pengaturan yang logis dan mudah diikuti, mulai dari pengenalan hingga tahap yang lebih kompleks.

Selain itu, visualisasi yang baik juga sangat penting. Gambar, screenshot, dan diagram yang jelas dapat membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik. Materi juga bisa disertai dengan video tutorial singkat untuk memberikan pandangan yang lebih jelas tentang penggunaan Microsoft Paint.

Aspek lain yang penting adalah kreativitas dalam penyampaian materi.

²⁴ “Ashby, E. (1972). ‘Teknologi, Kemajuan, Dan Peradaban: Sebuah Pendekatan Sosiologi’ (Technology, Progress, And Civilization: A Sociological Approach).”

²⁵ Jenkins, H. (2009). *Convergence Culture: Where Old And New Media Collide*. Nyu Press.,

Misalnya, sisipkan contoh penggunaan Microsoft Paint dalam proyek-proyek seni atau desain sederhana untuk menunjukkan kepada siswa potensi kreatif dari perangkat lunak tersebut. Selain itu, materi harus interaktif dan melibatkan siswa secara aktif. Misalnya, siswa dapat diberi tugas untuk membuat gambar sederhana menggunakan Microsoft Paint sebagai bagian dari pembelajaran.

Terakhir, penting untuk menyertakan evaluasi atau latihan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi. Ini bisa berupa pertanyaan pilihan ganda, tugas praktik, atau proyek kreatif yang memungkinkan siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan yang telah mereka pelajari. Dengan demikian, penilaian pembuatan materi TIK tentang Microsoft Paint yang baik dan menarik akan menggabungkan komprehensif, visualisasi yang baik, kreativitas, interaktivitas, dan evaluasi yang efektif.²⁶

Kesimpulan

Berdasarkan tujuan dan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa perencanaan ekstrakurikuler TIK yang baik dapat memberikan kontribusi positif dalam pengembangan keterampilan digital, kreativitas, dan pemahaman teknologi bagi peserta didik. Melalui perencanaan yang matang, ekstrakurikuler TIK dapat menjadi sarana yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di luar jam pelajaran. Perencanaan ekstrakurikuler ini terdapat perencanaan dalam

pembuatan modul, perencanaan pembelajaran serta perencanaan penilaian.

Proses ekstrakurikuler TIK memegang peranan penting dalam pengembangan keterampilan digital, literasi media, dan pemahaman teknologi bagi peserta didik. Proses ekstrakurikuler teknologi informasi dan komunikasi berupa relevansi, tujuan pembelajaran ekstrakurikuler teknologi informasi dan komunikasi sudah sesuai dengan visi, misi, dan tujuan SD Plus AL Harun, dan adanya dukungan dari orang tua peserta didik, beserta guru. Ekstrakurikuler teknologi informasi dan komunikasi berupa bahan ajar, media/alat pembelajaran, tutor, peserta didik, sarana prasarana dan program. Sekolah belum memiliki kualifikasi guru pengajar yang dikhususkan untuk ekstrakurikuler teknologi informasi dan komunikasi, perlu pengembangan kompetensi mengajar khususnya pada bidang teknologi informasi dan komunikasi, sarana-prasarana seperti laboratorium dengan luas dan keadaan yang belum memenuhi standar ruangan laboratorium.

Penilaian ekstrakurikuler penting untuk terus melakukan pemantauan dan evaluasi terhadap proses ekstrakurikuler TIK guna memastikan bahwa program tersebut efektif dan sesuai dengan tujuan pendidikan sekolah. Penilaian ekstrakurikuler ini dilakukan dalam bentuk penilaian aktif serta penilaian daya ingat peserta didik. Untuk proses pengambilan penilaian terdapat tiga kali dalam semester yaitu pada 1 bulan sekali, UTS, UAS. Dengan demikian, ekstrakurikuler TIK dapat menjadi wahana yang efektif untuk mengembangkan potensi peserta didik

²⁶ Koehler, M. J., & Mishra, P. (2009). What Is Technological Pedagogical Content Knowledge? *el Bidayah: Journal of Islamic Elementary Education* Volume 6, Nomor 1, March 2024

Contemporary Issues In Technology And Teacher Education, 9(1), 60-70.

Oleh: Lailatul Fitriah dan Marita Lailia Rahman

dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi secara bijaksana serta kreatif. Penting untuk terus memperbaiki dan menyesuaikan rencana ekstrakurikuler TIK sesuai dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan peserta didik agar dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang relevan dan bermakna. Dengan demikian, ekstrakurikuler TIK dapat menjadi salah satu upaya untuk mendukung terwujudnya pendidikan yang inklusif dan berorientasi pada masa depan yang dijalankan oleh sekolah.

Daftar Pustaka

-----, *Media Komunikasi*

Pembelajaran, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2014.

-----, *Perencanaan dan Desain Sistem*

Pembelajaran, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2015.

Ashby, E. (1972). 'Teknologi, Kemajuan, dan Peradaban: Sebuah Pendekatan Sosiologi' (Technology, Progress, and Civilization: A Sociological Approach),."

A.M. Sardiman. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers, 2014.

Arifin, Zaenal. "Penulisan Karya Ilmiah dalam Jurnal Nasional". Makalah disajikan dalam Lokakarya Penelitian Tingkat Dasar bagi Dosen IAIT Kediri, P3M IAIT Kediri. Kediri, 12 Juli 2016

Autor, D. H., & Dorn, D. (2013). *The growth of low-skill service jobs and the polarization of the US labor market. American Economic Review*, 103(5), 1553-1597.

Ayu Nur Shaumi, Pendidikan Kecakapan Hidup(Life Skill) Dalam Pembelajaran Sains di SD/MI. (Jurnal Pendidikan dan

Pembeajaran Dasar, Vol 2 Nomor 2 Desember 2015) 246.

Depdikbud. Petunjuk Pelaksanaan Kegiatan Ekstrakurikuler. (Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1994), hal. 7,."

Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2013.

Dr Sandu Siyoto & M. Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: Letersi Media Publishing, Juni 2015) 120.

Du Bois, W. E. B. (1899). *The Philadelphia Negro: A Social Study*. University of Pennsylvania Press.

Emzir, *Metodologi Penelitian Kualitatif Analisis Data*, cet.2 (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011), h. 2.

Endang Mulyatiningsih, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*, (Bandung: CV Alfabeta, 2011) 114, t.t.

Eni Fariyatul Fahyuni, "Teknologi, Informasi, dan Komunikasi...", hlm. 36,." t.t.

Fitri, Agus Zainul. "Quality Assurance System between the Islamic State University and the State University". *Jurnal Pendidikan Islam*, (2016), vol. 2/2: 208-230.

Fuad, A. Jauhar. "Pengaruh Metode Debat dan Gaya Belajar terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa". Disertasi tidak diterbitkan. Malang: Program Pascasarjana Universitas Negeri Malang, 2016.

Ghufron, Fathurrohman. "Radikalisme dan Politik Identitas". *Kompas.com*. (<http://nasional.kompas.com/read/2017/05/05/19170871/radikalisme.dan.politik.identitas>, 05 Mei 2017, h. 17).

- Hanafi. Partisipasi dalam Siaran Pedesaan dan Pengapdosian Inovasi. *Forum Penelitian*, 34-37 (CD-ROM: forum Penelitian Digital, 2012). (<http://journal.uinikt.ac.id/index.php/studia-islamika/article/view/3454> atau DOI: 10.15408/sdi.v24i1.3354, diakses 11 November 2017).
- Himpunan Perundang-undangan Republik Indonesia tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS): Undang-undang RI No.20 Tahun 2003 beserta Penjelasannya. Bandung: Nuansa Aulia, 2010
- Ika Kurnia. (2010). 'Efektivitas Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD Muh Purwodiningrat 2 Yogyakarta'. Tesis. Pascasarjana Yogyakarta.,
- Jenkins, H. (2009). *Convergence culture: Where old and new media collide*. NYU Press.
- Joyce, Bruyce dkk. 2009. *Model-model Pengajaran*. Terjemahan oleh Achmad Fawaid dan Ateilla Mirza. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011
- Koehler, M. J., & Mishra, P. (2009). *What is Technological Pedagogical Content Knowledge? Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, 9(1), 60-70.
- Kozol, J. (2012). *Fire in the ashes: Twenty-five years among the poorest children in America*. Crown Publishers.
- Laudon, K. C., & Laudon, J. P. (2020). *Management information systems: Managing the digital firm (16th ed.)*. Pearson.
- Lexy J. Meleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2007)*, h.4.
- Makin, Al. "Homogenizing Indonesian Islam: Persecution of the Shia Group in Yogyakarta". *Studia Islamika*, (online), Volume 24, No. 1, 2017, (<http://journal.uinikt.ac.id/index.php/studia-islamika/article/view/3454> atau DOI: 10.15408/sdi.v24i1.3354, diakses 11 November 2017).
- Marita Lailia Rahman. "Konsep Belajar Menurut Islam," 2, 2 (2016): 237.
- Marzuki, *Metodelogi Riset, (Yogyakarta: BPEE UII Yogyakarta, 2001)* 62, Modul Diklat Perencanaan Pendidikan, (Pusat Pendidikan Pelatihan Pegawai 2016) 15,"
- Moleong, Lexy J. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya..
- Mukhtar, Iskandar, Desain Pembelajaran Berbasis TIK, (Jakarta: Kompleks Megamall, 2011), hlm.324
- Nadjib, Emha Ainun. *Hidup Itu Harus Pintar Ngegas & Ngerem*. Jakarta: Noura Publishing Book, 2016.
- Ni Nyoman Lisna Handayani and Ni Ketut Erna Muliastri, 'Pembelajaran Era Disruptif Menuju Era Society 5.0 (Telaah Perspektif Pendidikan Dasar),' Prosiding Seminar Nasional IAHN-TP Palangka Raya, no. 1 (December 30, 2020): 1-14, <https://doi.org/10.33363/sn.v0i0.32>
- Noguera, P., & Wing, J. Y. (Eds.). (2006). *Unfinished business: Closing the racial achievement gap in our schools*. John Wiley & Sons.
- Nuning Indah Pratiwi, Penggunaan Media Video Call Dalam Teknologi Komunikasi, (Jurnal Ilmiah Dinamika Sosial Vol 1 Nomor 2, Agustus 2017) 211-212,".
- Nyoman Sumaryadi, *Efektifitas Implementasi Kebijakan Otonomi Daerah, (Jakarta: Citra Utama, 2005)* 75.
- Oemar Hamalik, *Dasar-dasar pengembangan kurikulum*,

- (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2007) 237,”.
- “Peran Wanita dalam Merebut Kemerdekaan”. *Jawa Pos*. 20 Agustus, 2005, h. 3.
- Rusman, dkk, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2011), hlm.90-91,”
- Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013.
- Siemens, G. (2004). *Connectivism: A learning theory for the digital age*. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 2(1), 3-10.
- Sutrisno Hadi, *Metodologi Research*, (Yogyakarta: Andi Obset, 1989), hal.136.,
- Taufiqurokhman, *Konsep dan Kajian Ilmu Perencanaan*, (Jakarta: Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik, 2008) 3.
- Tilaar, H.A.R. dkk. *Pedagogik Kritis*. Jakarta: Rineka Cipta, 2011.
- Victorianus Aries Siswanto, *Strategi dan langkah-langkah penelitian*, (Yogyakarta: Graha Ilmu 2012) 58,
- Winkel, WS. *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta: Media Abadi, 2012
- Zulkifli Rasid dkk ,*Pengaruh Hard Skill dan Soft Skill Terhadap Kinerja Karyawan Perum Damri Manado*, (Jurnal EMBA Vo 6 No 2 April 2018) 1011.