

BAB II

PROSEDUR KERJA

2.1 Deskripsi Penugasan Kerja

Selama kegiatan kampus mengajar berlangsung, terdapat beberapa program kerja yang telah direncanakan dan dilaksanakan yaitu sebagai berikut.

1. Kegiatan Mengajar

- a. Membantu guru kelas dalam memberikan materi pembelajaran dengan menerapkan literasi dan numerasi.
- b. Membentuk kelompok belajar siswa dalam proses pembelajaran.
- c. Membentuk kegiatan kreativitas siswa.
- d. Memberikan stimulant pembelajaran disaat pandemi COVID-19.
- e. Membina bakat serta minat siswa dalam pembelajaran non-akademik.
- f. Pengalaman serta keterampilan yang diperoleh adalah menjadi leader serta bisa menjadi bagian dari pengajar tanpa tanda jasa.

2. Kegiatan Adaptasi Teknologi

- a. Mengaplikasikan materi-materi pelajaran dalam bentuk *video pembelajaran* dan *movie learning*.
- b. Melakukan proses pembelajaran luring menggunakan platform online seperti youtube, kahoot, proyektor, dll.
- c. Membantu guru dalam pembuatan materi ajar dalam bentuk *Power Point*, dan pengisian laporan secara online
- d. Membantu kepala sekolah dan guru dalam menggunakan perangkat teknologi serta mengenalkan kepada mereka tentang dunia teknologi yang belum mereka pernah dapatkan sebelumnya.
- e. Membantu memanagerial sekolah melalui adaptasi teknologi.
- f. Pengalaman dan keterampilan yang diperoleh dapat dijadikan bahan implementasi teknologi yang telah diketahui sehingga menjadi ide penulis dalam adaptasi teknologi yang sesuai dengan *background* penulis.

3. Kegiatan Administrasi Sekolah

- a. Mensosialisasikan penggunaan dari google drive untuk penyimpanan data, penggunaan google form untuk assesment sekolah, dan google site untuk pembuatan website sekolah.
- b. Pengenalan perangkat dan media teknologi dalam administrasi sekolah
- c. Membantu pemberdayaan perangkat elektronik dalam administrasi.

Pengalaman serta ketrampilan yang penulis peroleh adalah penulis bisa menjadi administrator pada lingkup sekolah dan bisa mengakses data sekolah melalui website dari KEMENDIKBUDRISTEK

2.2 Teori Dasar Pendukung

2.2.1 Dampak teknologi dan informasi kepada masyarakat

Teknologi Komunikasi dan Informasi adalah aplikasi pengetahuan dan keterampilan yang digunakan manusia dalam mengalirkan informasi atau pesan dengan tujuan untuk membantu menyelesaikan permasalahan manusia agar tercapai tujuan komunikasi. Perkembangan teknologi informasi berawal dari kemajuan dibidang komputerisasi. Penggunaan komputer pada masa awal untuk sekedar menulis, membuat grafik dan gambar serta alat menyimpan data yang luar biasa telah berubah menjadi alat komunikasi dengan jaringan yang lunak dan bisa mencakup seluruh dunia. Dengan kemajuan teknologi maka proses interaksi antar manusia mampu menjangkau lapisan masyarakat dibelahan dunia manapun menjadi semakin terbuka. Internet sebagai salah satu dampak dari perkembangan teknologi baru pada dasarnya tidak hanya bisa menjadi pintu untuk mengetahui bagaimana budaya teknologi yang ada pada masyarakat di daerah tertentu, melainkan menjadi perangkat dalam ekspresi teknologi itu sendiri. Karena begitu cepatnya perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi mengakibatkan dampak dan pengaruh terhadap masyarakat, baik berupa dampak positif maupun dampak negatif. Salah satu aspek kehidupan yang paling terpengaruh dengan perkembangan ini adalah aspek perubahan zaman dan pola pikir masyarakat yang sedikit demi sedikit mengalami pergeseran menuju era modern dengan kecanggihan teknologi (Eko Budi Prasetyo, 2014).

2.2.2 Penggunaan Website

Seiring dengan perkembangan teknologi saat ini, teknologi banyak digunakan sebagai sarana promosi dan informasi khususnya pada bidang website yang saat ini menjadi media informasi yang menawarkan berbagai kemudahan dalam menyajikan informasi. Kecepatan dan kenyamanan merupakan nilai positif adanya internet. Website lebih mudah diakses oleh masyarakat di berbagai daerah hanya dengan menggunakan internet. Salah satunya dalam hal pengenalan informasi terbaru serta menjadi tempat untuk berkreaitivitas, website dapat menjadi sarana mempromosikan, memasarkan dan menyampaikan informasi yang efektif dan efisien kepada masyarakat. Konsumen dapat mengakses tanpa harus melakukan login terlebih dahulu. Ini dilakukan untuk memudahkan konsumen. Dalam website ini, dapat melakukan berbagai hal langsung tanpa harus mengunjungi lokasi tersebut (Setiawan, 2017).

2.2.3 Teknologi Komunikasi

Teknologi komunikasi adalah bagian dari komunikasi karena teknologi komunikasi fokus pada salah satu unsur dari komunikasi, yaitu saluran (*channel*). Sementara itu, teknologi informasi focus pada pesan (*message*). Awal mula berkembangnya ilmu komunikasi tidak terlepas dari para pemikir bidang ilmu tersebut beserta paradigma yang dibangun. Paradigma yang amat berpengaruh dan dominan dalam ilmu komunikasi adalah paradigma transmisi yang sering disebut sebagai rezim transmisi. Rezim komunikasi sebagai transmisi berporoskan filsafat pengetahuan John Locke, yang kemudian mendapat artikulasi dan elaborasi dalam teori-teori Claude Shannon, Warren Weaver, dan Norbert Wiener (Karman, 2014).

2.2.4 Media Sosial

Media sosial adalah sebuah media online, dengan para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual. Blog, jejaring sosial dan wikimerupakan bentuk media sosial

yang paling umum digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia. Dampak positif dari media sosial adalah memudahkan kita untuk berinteraksi dengan banyak orang, memperluas pergaulan, jarak dan waktu bukan lagi masalah, lebih mudah dalam mengekspresikan diri, penyebaran informasi dapat berlangsung secara cepat, biaya lebih murah. Sedangkan dampak negatif dari media sosial adalah menjauhkan orang-orang yang sudah dekat dan sebaliknya, interaksi secara tatap muka cenderung menurun, membuat orang-orang menjadi kecanduan terhadap internet, menimbulkan konflik, masalah privasi, rentan terhadap pengaruh buruk orang lain. Adanya media sosial telah mempengaruhi kehidupan sosial dalam masyarakat. Perubahan-perubahan dalam hubungan sosial (*sosial relationships*) atau sebagai perubahan terhadap keseimbangan (*equilibrium*) hubungan sosial dan segala bentuk perubahan-perubahan pada lembaga-lembaga kemasyarakatan didalam suatu masyarakat, yang mempengaruhi sistem sosialnya, termasuk didalamnya nilai-nilai, sikap dan pola perilaku diantara kelompok-kelompok dalam masyarakat. Perubahan sosial positif seperti kemudahan memperoleh dan menyampaikan informasi, memperoleh keuntungan secara sosial dan ekonomi. Sedangkan perubahan sosial yang cenderung negatif seperti munculnya kelompok – kelompok sosial yang mengatasnamakan agama, suku dan pola perilaku tertentu yang terkadang menyimpang dari norma – norma yang ada (Cahyono, 2016).

2.2.5 Pembelajaran

Makna pembelajaran dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, adalah proses, cara perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Undang- Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, mengemukakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Setiap guru penting untuk memahami sistem pembelajaran, karena dengan pemahaman sistem ini, setiap guru akan memahami tentang tujuan pembelajaran atau hasil yang diharapkan, proses kegiatan pembelajaran yang harus dilakukan, pemanfaatan setiap komponen dalam proses kegiatan untuk

mencapai tujuan yang ingin dicapai dan bagaimana mengetahui keberhasilan pencapaian tersebut (Batubara H.H.2020).

Tujuan pembelajaran adalah kemampuan (kompetensi) atau keterampilan yang diharapkan dapat dimiliki oleh siswa setelah mereka melakukan proses pembelajaran tertentu. Rumusan tujuan pembelajaran harus mengandung unsur ABCD, yaitu *Audience* (siapa yang harus memiliki kemampuan), *Behaviour* (perilaku yang bagaimana yang diharapkan dapat dimiliki), *Condition* (dalam kondisi dan situasi yang bagaimana subjek dapat menunjukkan kemampuan sebagai hasil belajar yang telah diperolehnya), dan *Degree* kualitas atau kuantitas tingkah laku yang diharapkan dicapai sebagai batas minimal (Burdan P.R.2003)

Munculnya teknologi komunikasi telah mengubah sistem komunikasi di Indonesia, termasuk sistem media massa. Teknologi komunikasi yang ditandai dengan digitalisasi, konvergensi, internet, menghasilkan teknologi dan aplikasi yang mengisi seluruh bentuk komunikasi mulai dari komunikasi interpersonal, komunikasi antarpersonal, komunikasi kelompok, dan komunikasi massa. Teknologi komunikasi telah memungkinkan setiap orang mengirim pesan melalui berbagai bentuk komunikasi. Teknologi komunikasi telah mengubah pola produksi, content, pola distribusi, dan pola membaca khalayak. Produsen media massa wajib mengantisipasi kehadiran internet dan media baru, karena keduanya telah melahirkan media online dan surat kabar digital *e-paper* (Rianto tan 2010).

Perkembangan teknologi telah membentuk cara kita berkomunikasi satu sama lain. Media baru juga membangun mode komunikasi baru. Perkembangan ini mengarah pada peta komunikasi baru—di bidang praktik dan domain teoretis. Menanggapi perkembangan tersebut, Ward membagi media menjadi media berita ‘baru’, media non-berita ‘baru’, dan media tradisional. Masing-masing dicirikan oleh teknologi, interaktivitas, dan fitur lainnya. McQuail membagi media menjadi 4 jenis: media komunikasi interpersonal, media bermain interaktif, mesin pencari informasi, dan media pertukaran informasi seperti Internet (Abrar,2003).