

Implementasi Teknologi Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Teknik Kejuruan

Penggunaan Sosial Media Sebagai Pemicu Motivasi Belajar

Fitria Tahta Alfina

*Pendidikan Teknik Mesin, Universitas Negeri Sebelas Maret
fitriatahtaalfina@student.uns.ac.id*

Abstrak

Pendidikan Teknik kejuruan sangat berperan aktif dalam meningkatkan mutu kualitas tenaga kerja taraf masyarakat. Kemajuan teknologi pada era globalisasi juga bisa berdampak pada pengembangan mutu kualitas sekolah menengah kejuruan. Pendidikan kejuruan dengan menggunakan teknologi iptek dapat meningkatkan mutu kualitas bergantung pada masing-masing individu, perkembangan teknologi berdampak positif dan negatif. Dampak positif dari perkembangan iptek yaitu dapat meningkatkan mutu pembelajaran dan meningkatkan kualitas keterampilan tenaga kerja lulusan PTK. Sosial media akhir-akhir ini menjadi sebuah fenomena tersendiri. Adanya dampak globalisasi yang ditandai dengan kemajuan teknologi menyebabkan pendidikan teknologi dan kejuruan dinilai masih belum optimal dalam menyediakan sumber daya manusia sebagai tenaga kerja. Sosial Media bisa dioptimalkan untuk unjuk kinerja guru dalam menyajikan berbagai persoalan dan pernak-pernik dunia pendidikan, sehingga mesin pencari makin ramah terhadap masalah-masalah pendidikan. Pemanfaatan internet untuk berbagai keperluan kini sudah mulai meningkat di Indonesia. Hal ini terbukti, pengguna internet di Indonesia sejak tahun 1998 hingga 2004 meningkat hingga 67,79 % tiap tahunnya. Kemajuan dan keragaman media publikasi memungkinkan peserta didik untuk dapat belajar kapan saja, dimana saja, dengan cara apa saja, dan dari siapa saja. Oleh karenanya, dalam hal-hal tertentu peserta didik memiliki informasi yang lebih baik daripada gurunya. Sekolah dapat memanfaatkan penggunaan media sosial untuk Menyebarkan informasi yang berkaitan dengan sekolah atau kelas melalui twitter atau facebook. Melalui sosial media Guru-guru dapat membagikan bahan-bahan pelajaran dan tugas-tugas melalui sosial media tersebut, Murid-murid juga dapat menuliskan tugas-tugas mereka di sosial media..

Kata Kunci : Teknologi Pendidikan, Sosial Media, Motivasi Belajar

1. Pendahuluan

Pendidikan vokasi atau pendidikan teknik kejuruan (PTK) sangat penting bagi peningkatan kualitas ketenaga kerjaan di Indonesia. Keterampilan dan kualitas sangat diperlukan bagi pengembangan sumber daya ketenaga kerjaan lulusan PTK. Bagi negara-negara berkembang, pendidikan vokasional mendapat perhatian khusus dari pemerintah sebagai upaya meningkatkan taraf hidup masyarakat tingkat menengah.

Pendidikan adalah Proses mengembangkan kemampuan diri melalui perubahan keterampilan, dan kearah yang lebih baik. Menurut 'Theodore Brameld' Pendidikan adalah mengubah dan pengayom kehidupan dalam masyarakat supaya bisa menjadi lebih baik dan dapat membimbing masyarakat agar dapat

mengenal seperti apa tanggung jawab bersama di dalam masyarakat. Hakekat pendidikan pada dasarnya adalah proses komunikasi yang di dalamnya mengandung transformasi pengetahuan, nilai-nilai dan keterampilan-keterampilan, di dalam dan di luar sekolah yang berlangsung sepanjang hayat (*life long process*), dari generasi ke generasi (Sumitro, dkk. 1998).

Fungsi pendidikan adalah melestarikan tata sosial dan tata nilai yang ada dalam masyarakat dan sebagai agen pembaharuan sosial sehingga dapat mengantisipasi masa depan. Menurut Tilaar (2006), pendidikan memiliki fungsi preparatoris dan antisipatoris adalah bahwa di samping mempersiapkan peserta didik sebagai generasi masa depan (tenaga kerja), pendidikan juga menyiapkan peserta didik utk antisipasi

kemungkinan masa depan dengan membekali kemampuan dan tingkah laku yg diperlukan.

Mantan Menteri Negara Riset dan Teknologi RI, Dr. Muhammad A.S Hikam mengatakan bahwa “Pendidikan vokasi bisa membangun SDM Indonesia yang berdaya saing global,”. Upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan tidaklah sesederhana dan semudah yang dibayangkan. Banyak aspek dari pendidikan yang perlu ditata ulang sehingga mampu menciptakan iklim yang kondusif bagi usaha untuk meningkatkan mutu pendidikan. Menurut Djohar (2007: 1285) pendidikan Kejuruan adalah suatu program pendidikan yang menyiapkan individu peserta didik menjadi tenaga kerja yang profesional dan siap untuk melanjutkan kejenjang yang lebih tinggi.

Dalam eraglobalisasi ini terbukti teknologi sudah menjadi makanan sehari-hari dilansir dari data yang didapat dari jurnal milik Rifai dan Joko, menemukan bahwa permasalahan rendahnya hasil bidang teknologi karena kurangnya multimedia instruksional yang mampu memvisualkan bahan pengajaran bersifat abstrak dan konseptual. Teknologi juga diperlukan untuk membuat mediapembelajaran yang sesuai. Hal yang sama juga di paparkan pada jurnal milik sriadhi yaitu menemukan rendahnya hasil belajar dikarenakan oleh minimnya multimedia pembelajaran. Atas dasar itu permasalahan utama dirumuskan pada tiga aspek, yaitu (1) kuantitas dan kualitas media, (2) kelayakan media pembelajaran, (3) motivasi belajar siswa, dan (4) komparasi hasil belajar siswa berdasarkan media pembelajaran yang digunakan. Penelitian mempunyai tiga tujuan utama, (1) Mengetahui multimedia pembelajaran yang digunakan guru. (2) Menganalisis kelayakan media yang digunakan. (3) Menganalisis motivasi belajar

siswa. (4) Menganalisis perbedaan hasil belajar siswa berdasarkan multimedia pembelajaran yang digunakan.

Teknologi merupakan penerapan ilmu dasar sehingga tujuan pembelajaran juga menekankan peningkatan kemampuan membangun dan menerapkan pengetahuan, informasi secara logis, kritis, kreatif, dan inovatif. Sebagai ilmu terapan, teknologi mengkaji berbagai persoalan yang berkaitan dengan perancangan/rekayasa untuk menemukan produk baru yang dapat memenuhi kebutuhan manusia dalam segala aspek kehidupan, baik yang berkaitan dengan aspek ideologi, politik, sosial budaya, maupun pertahanan dan keamanan. Dalam perkembangannya produk teknologi bukan hanya berupa produk kebendaan, tetapi juga pengembangan suatu sistem yang mendukung layanan/jasa.

Pemanfaatan internet untuk berbagai keperluan kini sudah mulai meningkat di Indonesia. Hal ini terbukti, pengguna internet di Indonesia sejak tahun 1998 hingga 2004 meningkat hingga 67,79 % tiap tahunnya. Penggunaan internet antara lain sebagai sarana komunikasi (email dan chatting), pencarian informasi, riset, membaca berita online, mencari dan mengcopy (download software untuk berbagai keperluan) (Kedaulatan Rakyat, 10 Maret 2005). Jumlah pencari kerja di Indonesia tiap tahunnya cenderung meningkat. Berdasarkan data pencari kerja di Departemen Tenaga Kerja dan Transmigrasi, jumlah pencari kerja pada tahun 2002 sejumlah 324.810 orang, meningkat menjadi 425.255 orang pada tahun 2003. jumlah pencari kerja yang tinggi terkonsentrasi pada propinsi NTT (201.610 orang), Jawa Timur (53.666 orang), dan Jawa Tengah (43.026 orang). Ironisnya sebagian besar pengangguran yang sedang mencari kerja

tersebut justru lulusan SLTA (295.110 orang) dan Perguruan Tinggi/Sarjana (49.073 orang). Sedangkan jumlah pencari kerja yang dapat ditempatkan hanya sekitar 14,66 % dari total pencari kerja yang terdaftar. Sebagian besar pencari kerja tersebut ditempatkan pada perusahaan jasa sebesar 9,25 %, dan industri pengolahan sebesar 2,87 %

Kondisi ketenagakerjaan di Indonesia menunjukkan bahwa penyerapan tenaga kerja pada berbagai lapangan kerja masih rendah. Bila kondisi ini dibiarkan, akan berdampak pada angka pengangguran yang makin membengkak. Oleh karenanya lapangan kerja yang memiliki potensi penyerapan tenaga kerja yang besar seperti perusahaan sektor jasa dan industri pengolahan ataupun sektor lainnya perlu ditumbuh kembangkan dengan harapan dapat membuka peluang kerja yang lebih banyak terutama peluang kerja bagi lulusan teknik mesin.

Sosial media akhir-akhir ini menjadi sebuah fenomena tersendiri. Adanya dampak globalisasi yang ditandai dengan kemajuan teknologi menyebabkan pendidikan teknologi dan kejuruan dinilai masih belum optimal dalam menyediakan sumber daya manusia sebagai tenaga kerja. Pendidikan teknologi dan kejuruan belum dapat maksimal mengimbangi dampak kemajuan teknologi di pasar kerja. Menurut Tilaar (2006), saat ini terdapat empat krisis pokok pendidikan nasional, yaitu masalah kualitas pendidikan, relevansi atau efisiensi external, elitisme dan manajemen. Kualitas pendidikan menyangkut standar isi, proses, sarana prasarana, pendidik, dan standar-standar lainnya. Relevansi pendidikan atau efisiensi eksternal diukur dari keberhasilan sistem pendidikan memasok tenaga-tenaga terampil dalam jumlah yang memadai bagi kebutuhan sektor-sektor pembangunan.

Oleh karena itu Berdasarkan uraian di atas, terdapat tiga hal yang akan dibahas dalam tulisan ini yaitu teknologi pendidikan, pendidikan kejuruan, dan pemanfaatan teknologi media sosial dalam pembelajaran.

2. Kajian Teoritis

2.1 Teknologi Pendidikan

Commission on Instructional Technology, (1970): Suatu cara yang sistematis dalam mendesain, melaksanakan, dan mengevaluasi proses keseluruhan dari belajar dan pembelajaran dalam bentuk tujuan pembelajaran yang spesifik, berdasarkan penelitian dalam teori belajar dan komunikasi pada manusia dan menggunakan kombinasi sumber-sumber belajar dari manusia maupun non-manusia untuk membuat pembelajaran lebih efektif.

AECT (1972):

Teknologi pendidikan adalah satu bidang/disiplin dalam memfasilitasi belajar manusia melalui identifikasi, pengembangan, pengeorganisasian dan pemanfaatan secara sistematis seluruh sumber belajar dan melalui pengelolaan proses kesemuanya itu.

Tom Cutchall (1999):

teknologi pembelajaran merupakan penelitian dan aplikasi ilmu perilaku dan teori belajar dengan menggunakan pendekatan sistem untuk melakukan analisis, desain, pengembangan, implementasi, evaluasi dan pengelolaan penggunaan teknologi untuk membantu memecahkan masalah belajar dan kinerja. Tujuan utamanya adalah pemanfaatan teknologi (soft-technology maupun hard-technology) untuk membantu memecahkan masalah belajar dan kinerja manusia.

Dari beberapa jurnal ditemukan bahwa rata-rata guru SMK yang menggunakan multimedia dalam proses pembelajaran, sebahagian besar guru

menggunakan media pembelajaran bentuk power point. Dari jenis media yang digunakan, penggunaan multimedia bentuk video dan animasi adalah paling sedikit digunakan oleh guru, yaitu hanya 14,39%. Sedangkan penggunaan media fisik atau model sebanyak 34,09%, dan yang paling banyak digunakan ialah media dalam bentuk power point 51,52%.

Pemanfaatan fasilitas teknologi informasi untuk mencari bahan atau sumber untuk menyelesaikan tugas sekolah yang sangat tinggi ini berkaitan dengan peran sosialnya sebagai pelajar. Peran sosial yang disandangnya tersebut turut menentukan perilakunya dalam menemukan informasi untuk penyelesaian tugas sekolah. Sejumlah individu yang mempunyai peran yang sama akan memiliki kecenderungan untuk menampilkan perilaku yang sama, termasuk perilaku informasinya. Hal ini terlihat dari jawaban responden yang sebagian besar membutuhkan informasi untuk menunjang perannya, yakni salah satunya kebutuhan penyelesaian tugas sekolah.

Di dalam dunia pendidikan, perkembangan teknologi informasi mulai dirasakan mempunyai dampak baik positif maupun negatif, sebagai akibat dari berkembangnya teknologi informasi itu sendiri. Banyak hal yang dirasa berbeda dan berubah dibandingkan dengan cara yang berkembang sebelumnya, dikarenakan pemanfaatan teknologi informasi tersebut. Sehingga dalam dunia pendidikan keberadaan sistem informasi dan komunikasi merupakan salah satu komponen yang tidak terpisahkan dari aktivitas pendidikan. Dalam sebuah lembaga pendidikan harus memiliki komponen-komponen yang diperlukan untuk menjalankan operasional pendidikan, seperti siswa/mahasiswa, sarana dan prasarana, struktur organisasi, proses, sumber daya manusia (tenaga pendidik), dan biaya

operasi. Sedangkan system komunikasi dan informasi terdiri dari komponen-komponen pendukung lembaga pendidikan untuk menyediakan informasi yang dibutuhkan pihak pengambil keputusan saat melakukan aktivitas pendidikan. Teknologi ialah keupayaan menggunakan pengetahuan saintifik atau pengetahuan lain yang tersusun yang digunakan secara sistematis sehingga mampu memamerkan amalan yang praktikal dalam melaksanakan sesuatu tugas sehingga tugas tersebut mencapai kejayaan (Galbriath, 1967). Menurut Prof. Sutomo dan Drs. Sugito, M.Pd Teknologi Pendidikan adalah proses yang kompleks yang terpadu untuk menganalisis dan memecahkan masalah belajar manusia/ pendidikan.

Macam-macam teknologi pendidikan menurut Davies (1972) ada tiga yaitu

- Teknologi pendidikan satu
Teknologi pendidikan satu yaitu mengarah pada perangkat keras seperti proyektor, laboratorium, komputer (CD ROM, LCD, TV, Video dan alat elektronik lainnya). Teknologi mekanik ini dapat mengotomatiskan proses belajar mengajar dengan alat yang memancarkan , memperkuat suara, mendistribusikan, merekam dan mereproduksi stimuli material yang menjangkau pendengar/ siswa dalam jumlah yang besar. Jadi teknologi satu ini efektif dan efisien.
- Teknologi pendidikan dua
Teknologi pendidikan dua mengacu pada "perangkat lunak" yaitu menekankan pentingnya bantuan kepada pengajaran. Terutama sekali dalam kurikulum, dalam pengembangan instruksional, metodologi pengajaran, dan evaluasi. Jadi teknologi

dua, menyediakan keperluan bagaimana merancang yang baru atau memperbarui yang sekarang, bermanfaat pada pengalaman belajar Mesin dan mekanisme dipandang sebagai instrumen presentasi atau transmisi.

- Teknologi pendidikan tiga

Teknologi pendidikan tiga, yaitu kombinasi pendekatan dua teknologi yaitu “perangkat keras” dan perangkat lunak”. Teknologi pendidikan tiga, orientasi utamanya yaitu ke arah pendekatan sistem, dan sebagai alat meningkatkan manfaat dari apa yang ada di sekitar. Teknologi pendidikan tiga dapat dikatakan sebagai pendekatan pemecahan masalah, titik beratnya dalam orientasi diagnostik yang menarik. Dari ketiga macam teknologi di atas dapat dikatakan bahwa teknologi pendidikan dalam konteks sebenarnya adalah tidak hanya mengacu pada perangkat keras saja seperti yang umum dijadikan sebagai persepsi yang benar, namun juga melimpit perangkat lunak dan perpaduan keduanya perangkat keras dan lunak.

2.2 Pendidikan Kejuruan

Definisi Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) berdasarkan Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah: “Pendidikan kejuruan merupakan pendidikan yang mempersiapkan peserta didik untuk dapat bekerja dalam bidang tertentu.”

Peraturan Pemerintah No.19 Tahun 2005 Tentang Standar Pendidikan Nasional, menjelaskan Sekolah Menengah Kejuruan secara lebih spesifik, bahwa: “Pendidikan menengah kejuruan adalah pendidikan pada jenjang pendidikan menengah yang mengutamakan

pengembangan kemampuan siswa untuk jenis pekerjaan tertentu.” (Inovasi Dalam Sistem Pendidikan)

Menurut Muhammad Ali dalam bukunya, Implikasi dari paradigma pendidikan adalah

a) Pendidikan harus dapat membekali peserta didik dengan :

Kemampuan dasar yang memungkinkan peserta didik dapat memahami perkembangan sains yang terjadi. Kemampuan dan kemampuan belajar yang berhubungan dengan kesanggupan mencari, menemukan, memilah, mengolah, dan memanfaatkan informasi bagi pengembangan diri anak dalam menghadapi berbagai perubahan yang terjadi

b) Pembelajaran bukan sekedar penyedia fakta, melainkan pengalaman belajar yang memungkinkan peserta didik terlibat secara aktif untuk memahami, menghayati, dan membangun pengetahuan yang dipelajarinya.

c) Kemajuan dan keragaman media publikasi memungkinkan peserta didik untuk dapat belajar kapan saja, dimana saja, dengan cara apa saja, dan dari siapa saja. Oleh karenanya, dalam hal-hal tertentu peserta didik memiliki informasi yang lebih baik daripada gurunya. Keadaan ini memerlukan perubahan pendukung dari pengajaran menjadi belajar dan pembelajaran. Pembelajaran berarti melakukan berbagai upaya agar siswa dapat belajar. Belajar artinya segenap kegiatan dan pengalaman yang secara aktif dikerjakan dan dihayati siswa dalam merubah perilakunya (Ali, Muhammad: 306-307)

Pendidikan teknik kejuruan yaitu pendidikan teknik yang menyiapkan peserta didik dengan pembekalan keterampilan pada bidang keteknikan. Pendidikan vokasi bertujuan untuk menyiapkan pekerja dalam berbagai

pekerjaan terutama pekerjaan dibidang teknik kejuruan.

Karakteristik Pendidikan Teknologi dan Kejuruan

Untuk memahami tentang pendidikan kejuruan, semestinyalah kita harus memahami karakteristik pendidikan kejuruan terlebih dulu. Meskipun pendidikan kejuruan tidak terpisahkan dari sistim pendidikan secara keseluruhan, namun sudah barang tentu mempunyai kekhususan atau karakteristik tertentu yang membedakannya dengan pendidikan yang lain. Perbedaan ini tidak hanya dalam definisi, struktur organisasi dan tujuan pendidikannya saja, tetapi juga tercermin dalam aspek-aspek lain yang erat kaitannya dengan perencanaan kurikulum, yaitu

a) Orientasi pendidikan kejuruan

Sebagai suatu system pendidikan yang bertujuan mempersiapkan lulusannya memasuki lapangan kerja, maka orientasi pendidikan kejuruan haruslah tertuju kepada keberhasilan belajar berupa output atau lulusannya yang dapat dipasarkan di pasar tenaga kerja. Lebih jauh keberhasilan program pendidikan kejuruan secara tuntas berorientasi pada penampilan para lulusannya kelak di lapangan kerja.

b) Justifikasi untuk eksistensinya

Untuk mengembangkan program pendidikan kejuruan perlu alasan atau jastifikasi khusus yang ini tidak begitu dirasakan oleh pendidikan umum. Justifikasi khusus adalah adanya kebutuhan nyata yang dirasakan tenaga kerja di lapangan kerja atau industri baik jasa maupun barang.

c) Fokus kurikulumnya

Pendidikan kejuruan bukan hanya menekankan pada aspek skill material saja, tetapi juga menekankan kepada aspek belajar yang lainnya. Rangsangan dan pengalaman belajar yang

disajikan melalui pendidikan kejuruan mencakup rangsangan dan pengalaman belajar yang mengembangkan domain afektif, kognitif dan psikomotor berikut paduan integralnya yang siap untuk dipadukan baik pada situasi kerja yang tersimulasi lewat proses belajar maupun nanti dalam situasi kerja yang sebenarnya. Ini termasuk sikap kerja dan orientasi nilai yang mendasari aspirasi, motivasi dan kemampuan kerjanya.

d) Kriteria keberhasilannya

Berlainan dengan pendidikan umum, kriteria untuk menentukan keberhasilan suatu lembaga pendidikan kejuruan pada dasarnya menerapkan 2 kriteria yaitu keberhasilan di sekolah (in school success) dan out of school succes. Kriteria pertama meliputi aspek keberhasilan siswa dalam memenuhi persyaratan kurikuler yang sudah diorientasikan ke persyaratan dunia kerja, sedang kriteria yang kedua diindikasikan oleh keberhasilan atau penampilan lulusan setelah berada di dunia kerja yang sebenarnya.

e) Kepekaannya terhadap perkembangan masyarakat

Karena komitmen yang tinggi untuk selalu berorientasi ke dunia kerja, pendidikan kejuruan mempunyai ciri lain berupa kepekaan atau daya suai yang tinggi terhadap perkembangan masyarakat dan dunia kerja. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pasang surutnya dunia suatu bidang pekerjaan, inovasi dan penemuan-penemuan baru di bidang produksi barang dan jasa, semuanya itu sangat besar pengaruhnya terhadap kecenderungan perkembangan pendidikan kejuruan.

f) Perbekalan logistiknya

Ditinjau dari segi peralatan belajar, maka untuk mewujudkan situasi atau pengalaman belajar yang dapat mencerminkan situasi dunia kerja secara realistis dan edukatif diperlukan banyak

perlengkapan, sarana dan perbekalan logistik yang lain. Bengkel kerja dan laboratorium adalah kelengkapan umum yang menyertai eksistensi suatu sekolah kejuruan. Hal ini membuat membuat sekolah kejuruan membutuhkan biaya yang jauh lebih banyak dibandingkan dengan sekolah umum.

g) Hubungannya dengan masyarakat dunia usaha/ dunia industri.

Hubungan lebih jauh dengan masyarakat yang mencakup daya dukung dan daya serap lingkungan yang sangat penting perannya bagi hidup dan matinya suatu lembaga pendidikan kejuruan. Perwujudan hubungan timbal balik yang menunjang ini mencakup adanya dewan penasehat kurikulum kejuruan (*curriculum advisory committee*), kesediaan dunia usaha menampung anak didik sekolah kejuruan dalam program kerjasama yang memungkinkan kesempatan pengalaman belajar di lapangan.

2.3 Implementasi Sosial Media Sebagai Media Pembelajaran

Menurut Riwayadi (2013, h.3) teknologi Informasi adalah suatu teknologi yang dapat digunakan untuk menghasilkan informasi yang berkualitas, yaitu informasi yang tepat waktu, akurat dan relevan, yang digunakan untuk keperluan perseorangan, industri, dan bidang publik dan merupakan informasi yang strategis dalam rangka pengambilan keputusan melalui pengolahan data, termasuk mendapatkan, memproses, menyusun, memanipulasi data, dan menyimpan dalam berbagai cara.

Keberadaan internet secara tidak langsung menghasilkan sebuah generasi yang baru, yaitu generasi *next*. Generasi ini dipandang menjadi sebuah generasi masa depan yang diasuh dan dibesarkan dalam lingkungan budaya baru media

digital yang interaktif, yang berwatak menyendiri (*desosialisasi*), berkomunikasi secara personal, melek komputer, dibesarkan dengan *videogames*, dan lebih banyak waktu luang untuk mendengarkan radio dan televisi (Ibrahim, 2011: 310).

Setiap bulan, pengguna aktif Facebook mencapai 1,9 milyar orang dan 89% mengakses facebook lewat perangkat mobile. Sebanyak 61% dari total pengguna Facebook membuka aplikasi ini setiap hari. Dari data tersebut dapat kita manfaatkan penggunaan sosial media untuk menunjang keberlangsungan proses belajar pada pendidikan teknik kejuruan. Melalui Sosial Media, sesama guru, guru dan murid, guru dan siapa pun yang memiliki kepedulian terhadap dunia pendidikan bisa saling berinteraksi tanpa dibatasi sekat ruang dan waktu. Sosial Media bisa dioptimalkan untuk unjuk kinerja guru dalam menyajikan berbagai persoalan dan pernak-pernik dunia pendidikan, sehingga mesin pencari makin ramah terhadap masalah-masalah pendidikan yang hingga saat ini masih menyisakan banyak problem dan tantangan. Jika pendidik dan peserta didik sama-sama bisa hadir di ruang sosial media, mereka bisa berinteraksi secara intens, sehingga berbagai masalah yang terkait dengan pembelajaran bisa terjembatani. Siswa terpacu untuk melakukan “browsing” materi pembelajaran untuk menumbuhkembangkan potensi dirinya, sementara itu sang guru juga akan terpacu “adrenalin”-nya untuk meng-upgrade diri dengan mengikuti berbagai perkembangan informasi sesuai dengan bidang keilmuan yang digelutinya. Pemikiran McLuhan (West & Turner, 2007) ini sering dinamakan teori mengenai ekologi media, dimana melihat lingkungan media, gagasan bahwa teknologi dan teknik, mode informasi dan kode komunikasi yang memainkan peran penting

dalam kehidupan manusia. Asumsi dari teori ekologi media, yaitu (West & Turner, 2007);

o Media mempengaruhi setiap perbuatan atau tindakan dalam masyarakat.

Asumsi pertama ini menekankan pada gagasan pada saat ini manusia tidak dapat lepas dari media. Media merupakan sebuah hal yang penting, bahkan menembus ke dalam kehidupan manusia yang paling dalam. Keberadaan media memberikan pengaruh dalam kehidupan manusia dan masyarakat.

o Media memperbaiki persepsi dan mengelola pengalaman

Asumsi kedua ini menjelaskan bagaimana manusia secara langsung dipengaruhi media. Dimana media memiliki kekuatan besar dalam mempengaruhi pandangan kita terhadap dunia.

o Media mengikat dunia bersama-sama

Asumsi ketiga dari teori ekologi media menyebutkan bahwa media mengikat dunia bersama-sama. Untuk menjelaskan bagaimana media mengikat dunia menjadi satu sistem politik, ekonomi, sosial, dan budaya global, atau yang disebut dengan *global village*.

2.4 Motivasi Belajar Siswa

Istilah motivasi berasal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri individu, yang menyebabkan individu tersebut bertindak atau berbuat. Motif tidak dapat diamati secara langsung, tetapi dapat diinterpretasikan dalam tingkah lakunya, berupa rangsangan, dorongan, atau pembangkit tenaga munculnya suatu tingkah laku tertentu (Adi dalam Uno 2014). Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Belajar adalah perubahan tingkah laku secara relatif permanen dan secara potensial terjadi sebagai hasil dari praktik atau penguatan (*reinforced practice*) yang dilandasi tujuan untuk

mencapai tujuan tertentu (Uno, 2014). Motivasi sangat diperlukan dalam proses belajar, sebab seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar tak akan mungkin melakukan aktifitas belajar (Djamarah, 2002). Motivasi belajar dapat timbul oleh faktor intrinsik dan faktor ekstrinsik. Motivasi intrinsik ini merupakan dorongan yang ada dalam diri seseorang (Uno, 2014). Motivasi intristik dapat juga dikatakan sebagai bentuk motivasi yang didalamnya aktifitas belajar dimulai dan diteruskan berdasarkan suatu dorongan dari dalam diri dan secara mutlak berkaitan dengan aktifitas belajar. siswa yang memiliki motivasi intristik akan memiliki tujuan menjadi orang yang terdidik, berpengetahuan dan ahli dalam suatu bidang, sehingga motivasi itu muncul dari kesadaran diri sendiri dengan tujuan secara esensial, bukan sekadar simbol dan seremonial (Sadirman, 2014). Istilah motivasi berasal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri individu, yang menyebabkan individu tersebut bertindak atau berbuat. Motif tidak dapat diamati secara langsung, tetapi dapat diinterpretasikan dalam tingkah lakunya, berupa rangsangan, dorongan, atau pembangkit tenaga munculnya suatu tingkah laku tertentu (Adi dalam Uno 2014). Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Belajar adalah perubahan tingkah laku secara relatif permanen dan secara potensial terjadi sebagai hasil dari praktik atau penguatan (*reinforced practice*) yang dilandasi tujuan untuk mencapai tujuan tertentu (Uno, 2014). Motivasi sangat diperlukan dalam proses belajar, sebab seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar tak akan mungkin melakukan aktifitas belajar (Djamarah, 2002). Motivasi belajar dapat timbul oleh faktor intrinsik dan faktor ekstrinsik. Motivasi intrinsik ini merupakan dorongan yang ada dalam diri

seseorang (Uno, 2014). Motivasi intristik dapat juga dikatakan sebagai bentuk motivasi yang didalamnya aktifitas belajar dimulai dan diteruskan berdasarkan suatu dorongan dari dalam diri dan secara mutlak berkaitan dengan aktifitas belajar. siswa yang memiliki motivasi intristik akan memiliki tujuan menjadi orang yang terdidik, berpengetahuan dan ahli dalam suatu bidang, sehingga motivasi itu muncul dari kesadaran diri sendiri dengan tujuan secara esensial, bukan sekadar simbol dan seremonial (Sadirman, 2014).

3. Media Pembelajaran Sebagai Pemicu Motivasi Internal

Kehadiran teknologi memberikan pengaruh sangat besar dalam kehidupan manusia. Manusia memiliki hubungan simbolik dengan teknologi, dimana kita menciptakan teknologi dan kemudian teknologi kembali pada siapa diri kita. Menurut McLuhan (Griffin, 2003), teknologi media telah menciptakan revolusi di tengah masyarakat karena masyarakat pada saat ini masyarakat sudah sangat tergantung kepada teknologi dan tatanan masyarakat terbentuk berdasarkan pada kemampuan masyarakat menggunakan teknologi.

Teknologi komunikasi menjadi penyebab utama perubahan budaya, McLuhan dan Innis (Morissan dkk, 2002: 31) menyatakan bahwa media merupakan kepanjangan atau *eksistensi* dari pikiran manusia, dengan demikian media memegang peran dominan dalam mempengaruhi tahapan perkembangan manusia. O'Brien (Bungin, 2006) mengatakan bahwa perilaku manusia dan teknologi memiliki interaksi di dalam lingkungan sosioteknologi. Sehingga bisa dikatakan bahwa ketika IT hadir dalam bentuk yang baru, maka akan mempengaruhi struktur masyarakat, strategi komunikasi, masyarakat dan

budaya, serta proses sosial. Kehadiran *new media* secara tidak langsung merubah struktur masyarakat Indonesia. Masyarakat Indonesia, bisa dikatakan menganut struktur sosial yang lama atau sering disebut tradisional.

Pemikiran McLuhan (West & Turner, 2007) ini sering dinamakan teori mengenai ekologi media, dimana melihat lingkungan media, gagasan bahwa teknologi dan teknik, mode informasi dan kode komunikasi yang memainkan peran penting dalam kehidupan manusia. Asumsi dari teori ekologi media, yaitu (West & Turner, 2007); 1) Media mempengaruhi setiap perbuatan atau tindakan dalam masyarakat, Asumsi pertama ini menekankan pada gagasan pada saat ini manusia tidak dapat lepas dari media. Media merupakan sebuah hal yang penting, bahkan menembus ke dalam kehidupan manusia yang paling dalam. Keberadaan media memberikan pengaruh dalam kehidupan manusia dan masyarakat. 2) Media memperbaiki persepsi dan mengelola pengalaman, Asumsi kedua ini menjelaskan bagaimana manusia secara langsung dipengaruhi media. Dimana media memiliki kekuatan besar dalam mempengaruhi pandangan kita terhadap dunia.

3) Media mengikat dunia bersama-sama, Asumsi ketiga dari teori ekologi media menyebutkan bahwa media mengikat dunia bersama-sama. Untuk menjelaskan bagaimana media mengikat dunia menjadi satu sistem politik, ekonomi, sosial, dan budaya global, atau yang disebut dengan *global village*.

Istilah motivasi berasal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri individu, yang menyebabkan individu tersebut bertindak atau berbuat. Motif tidak dapat diamati secara langsung, tetapi dapat diinterpretasikan dalam tingkah lakunya, berupa rangsangan, dorongan, atau pembangkit tenaga

munculnya suatu tingkah laku tertentu (Adi dalam Uno 2014). Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Belajar adalah perubahan tingkah laku secara relatif permanen dan secara potensial terjadi sebagai hasil dari praktik atau penguatan (*reinforced practice*) yang dilandasi tujuan untuk mencapai tujuan tertentu (Uno, 2014). Motivasi sangat diperlukan dalam proses belajar, sebab seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar tak akan mungkin melakukan aktifitas belajar (Djamarah, 2002). Motivasi belajar dapat timbul oleh faktor intrinsik dan faktor ekstrinsik. Motivasi intrinsik ini merupakan dorongan yang ada dalam diri seseorang (Uno, 2014). Motivasi intristik dapat juga dikatakan sebagai bentuk motivasi yang didalamnya aktifitas belajar dimulai dan diteruskan berdasarkan suatu dorongan dari dalam diri dan secara mutlak berkaitan dengan aktifitas belajar. siswa yang memiliki motivasi intristik akan memiliki tujuan menjadi orang yang terdidik, berpengetahuan dan ahli dalam suatu bidang, sehingga motivasi itu muncul dari kesadaran diri sendiri dengan tujuan secara esensial, bukan sekadar simbol dan seremonial (Sadirman, 2014).

Mengenai aktifitas media, menurut Brown, media yang digunakan guru atau siswa dengan baik dapat mempengaruhi efektifitas program belajar mengajar. Dengan penggunaan media yang tepat, pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

Aspek-aspek yang dapat menunjukkan efektifitas media pembelajaran dapat ditunjukkan melalui pencapaian tujuan pembelajaran itu sendiri antara lain : 1) peningkatan pengetahuan, 2) peningkatan keterampilan, 3) perubahan sikap, 4) perilaku, 5) kemampuan adaptasi, 6) peningkatan

integrasi, 7) peningkatan partisipasi, dan 8) peningkatan kultural.

Melalui facebook, misalnya, seorang guru bisa membuat group tertutup untuk kelas-kelas yang diajarnya. Pada wall group bisa di-update status yang berkaitan dengan materi pembelajaran, seperti tugas-tugas, PR, pembahasan materi, acara kelas, dan sebagainya. Facebook dan Twitter perbedaanya hanya batasan jumlah karakter ketika ketika melakukan update status. Menurut PP Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan (pasal 28) merupakan agen pembelajaran yang harus memiliki empat jenis kompetensi, yakni kompetensi pedagogik, kepribadian, profesional, dan sosial. Dengan menguasai empat kompetensi seperti itu, guru diharapkan memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diwujudkan dalam bentuk perangkat tindakan cerdas dan penuh tanggung jawab dalam memangku jabatan guru sebagai profesi. Blog dan jejaring sosial bisa dimanfaatkan untuk mengoptimalkan kompetensi profesional guru. Jika eksistensi blog guru terus hadir di ranah virtual, bukan mustahil dunia pendidikan kita akan semakin kaya berkat sentuhan para guru dalam menyajikan postingan-postingan terbaik.

Sekolah dapat memanfaatkan penggunaan media sosial untuk Menyebarkan informasi yang berkaitan dengan sekolah atau kelas melalui twitter atau facebook. Melalui sosial media Guru-guru dapat membagikan bahan-bahan pelajaran dan tugas-tugas melalui sosial media tersebut, Murid-murid juga dapat menuliskan tugas-tugas mereka di sosial media. Untuk mengkondusifkan penggunaan sosial media tersebut, Akun sosial media milik sekolah atau kelas, harus dikelola oleh seseorang yang mengerti sosial media, dan sangat mengenal

sekolah. Karena jika tidak, postingan di sosial media tersebut akan terasa janggal.

Dengan menggunakan sosial media sebagai penunjang proses belajar mengajar, maka peserta didik akan lebih sering terhubung internet sehingga peserta didik akan *update* dengan info terbaru, tentang banyaknya prospek lapangan pekerjaan. Sosial media juga dapat membantu peserta didik untuk membangun relasi sehingga mereka mampu menciptakan suatu komunitas yang bermanfaat bagi mereka sehingga mereka bisa berdiskusi pelajaran maupun hal-hal lain yang bisa memberikan kontribusi positif.

Penggunaan sosial media 'Youtube' juga dapat dimanfaatkan sebagai teknologi untuk menunjang pembelajaran yang interaktif, efektif, menarik dan menyenangkan.

Video pembelajaran diyoutube memiliki beberapa keunggulan yaitu :1) Mudah digunakan bagi murid dan guru. 2) Banyak video tutorial media pembelajar untuk membuka gambaran saat praktik nanti. 3) Youtube banyak memberikan informasi tentang teknologi dan kebudayaan. 4) Youtube gratis untuk semua kalangan.. 5) Banyaknya iklan lowongan pekerjaan, sehingga saat lulus nanti peserta didik tidak ketinggalan info untuk mencari pekerjaan.

Sosial media dapat memanfaatkan internet sebagai perpustakaan global yang memungkinkan pelajar untuk mencari informasi dan pengetahuan khususnya dibidang teknik kejuruan. Materi dapat diketahui dan dengan mudah dapat dipperoleh dalam semua jenis sosial media. Ketersediaan materi di sosial media sangatlah menunjang dalam kegiatan pembelajaran, karena dapat diketahui dengan cepat, cepat diketahui dan mudah diperoleh.

Penggunaan sosial media yang tidak diawasi oleh guru saat proses pembelajaran bisa terjadi ketidakefektifan dalam proses pembelajaran.

Karena tidak semua peserta didik akan fokus terhadap proses kegiatan belajar. Akan banyak peserta didik yang menggunakan sosial media untuk hal-hal yang negatif, sehingga akan menarik perhatian teman-temannya dan pembelajaranpun menjadi tidak efektif.

Dampak positif dari lahirnya situs jejaring sosial adalah sebagai berikut: 1) Anak dan remaja dapat mengembangkan keterampilan teknis dan sosial yang sangat dibutuhkan di zaman digital seperti sekarang ini. Mereka akan belajar bagaimana cara beradaptasi, bersosialisasi dengan public dan mengelola jaringan pertemanan (Fajrin dkk, 2012). 2) Memperluas jaringan pertemanan, anak dan remaja akan menjadi lebih mudah berteman dengan orang lain diseluruh dunia meski sebagian besar diantaranya belum pernah mereka temui secara langsung (Chairunnisa, 2010). 3) Anak dan remaja akan termotivasi untuk belajar mengembangkan diri melalui teman-teman yang mereka jumpai secara online, karena disini mereka berinteraksi dan menerima umpan balik satu sama lain. 4) Situs jejaring sosial membuat anak menjadi lebih bersahabat, perhatian dan empati, misalnya memberi perhatian saat ada teman mereka yang ulang tahun, mengomentari foto, video dan status teman mereka, menjaga hubungan persahabatan meskipun tidak dapat bertemu secara fisik (Primasanti, 2014). 5) Sebagai media pertukaran data dan mencari informasi (Wahyuningsih, 2011). 6) Media untuk berbisnis (Tim Humas Kementerian Perdagangan RI, 2014).

Dampak negatif dari situs jejaring sosial adalah : 1) Membuat seseorang menjadi penyendiri dan susah bergaul. Situs jejaring sosial membuat penggunaanya memiliki dunia sendiri, sehingga tidak sedikit dari mereka tidak peduli dengan orang lain dan lingkungan sekitarnya. Seseorang yang kecanduan situs jejaring sosial sering

mengalami hal ini yang mengakibatkan dirinya tidak peduli dengan lingkungan sekitarnya (Ropana, 2013). 2) Kurangnya sosialisasi dengan lingkungan, Hal ini cukup mengkhawatirkan bagi perkembangan peserta didik (siswa). Mereka yang seharusnya belajar sosialisasi dengan lingkungan justru lebih banyak menghabiskan waktu untuk berselancar di dunia maya bersama teman-teman di komunitas jejaring sosialnya, rata-rata membahas sesuatu yang tidak penting. Akibatnya kemampuan interaksi siswa menurun (Taher, 2014). 3) Menghamburkan uang Akses internet untuk membuka situs jejaring sosial jelas berpengaruh terhadap kondisi keuangan siswa (terlebih kalau akses dari warnet). Tidak jarang siswa menggunakan uang SPP mereka untuk pergi ke warnet sekedar untuk membuka situs jejaring sosial. Ini dapat dikategorikan sebagai pemborosan, karena menggunakan uang secara tidak produktif (Munashiraini, 2011). 4) Pornografi Jejaring sosial digunakan oleh sebagian oknum untuk melakukan hal-hal yang berbau pornografi, contohnya seperti kegiatan prostitusi *online* yang terjadi sekarang ini (Putro, 2011). 5) Kesalahpahaman akibat menulis status yang tidak seharusnya di update di jejaring sosial, beberapa komentar yang menyebabkan pro dan kontra merupakan hal-hal yang menyebabkan kesalahpahaman di situs jejaring sosial yang berdampak pada kasus-kasus yang berujung di meja peradilan (Primasanti, 2014). 6) Mempengaruhi kesehatan Mata yang terlalu lama menatap layar komputer maupun Hp menyebabkan mata lelah dan akan berakibat pada kesehatan mata (Wijaya, 2007).

4. Kesimpulan

Berdasarkan paparan diatas dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam menunjang

proses pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pendidikan kejuruan melalui penggunaan sosial media mempunyai beberapa dampak.

Peran sosial yang disandangnya tersebut turut menentukan perilakunya dalam menemukan informasi untuk penyelesaian tugas sekolah.

Adapun dampak positif dan negatif dalam penggunaan sosial media untuk menunjang proses pendidikan dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran pendidikan kejuruan yaitu :

- a. Dampak positif: 1) Dapat memperoleh informasi secara *update*. 2) Banyaknya ketersediaan materi. 3) Materi Mudah diperoleh. 4) Media sosial dapat mempermudah komunikasi kita dengan orang-orang, dan mampu menjalin relasi antar instansi. 5) Media sosial juga mempunyai fitur untuk dengan mudah saling bertukar data, baik berupa dokumen, foto, video, dll. 6) Dapat memperbaiki prespsi mengelola pengalaman. 6) Anak dan remaja dapat mengembangkan keterampilan teknis dan sosial yang sangat dibutuhkan di zaman digital
- b. Dampak negatif: 1) Kurangnya sosialisasi dengan lingkungan. 2) banyaknya kejahatan pornografi yang merajalela. 3) Dapat mengurangi kecondusifan saat proses belajar mengajar karena kebanyakan peserta didik akan kurang memperhatikan. 4) Kesalahpahaman akibat menulis status yang tidak seharusnya di update di jejaring sosial

Aspek-aspek yang dapat menunjukkan efektifitas media pembelajaran dapat ditunjukkan melalui pencapaian tujuan pembelajaran itu sendiri antara lain :

- 1) peningkatan pengetahuan,

- 2) peningkatan keterampilan,
- 3) perubahan sikap,
- 4) perilaku,
- 5) kemampuan adaptasi,
- 6) peningkatan integrasi,
- 7) peningkatan partisipasi, dan
- 8) peningkatan kultural.

Daftar Pustaka

- Dyrenfurth, Michael, J. (1984). *Literacy For A Technological World*. The Ohio State University. Columbus. Ohio. National Center For Research In Vocational Education.
- Asmani, Jamal Ma'mur. 2010. *Tips Efektif Pemanfaatan Teknologi Informasi Dankomunikasi Dalam Dunia Pendidikan*. Jogjakarta : Diva Press.
- Jamaludin Harun Dan Tafsir Zaidatun, 2003, *Multimedia Dalam Pendidikan*, Kuala Lumpur: Venton Publishing.
- Kementerian Pendidikan Nasional. Teropong Wajah Sekolah Menengah Kejuruan Di Indonesia. Jakarta, 2006
- Siti Mariah (2006). *Pengembangan Guru Teknologi Dan Kejuruan Berkarakter Teknologi*. Makalah Disampaikan Pada Seminar Nasional Pengembangan Profesi Guru Berbasis Moral Dan Kultur, Pada Tanggal 11 Mei 2006 Di Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hanafi, Ifan. 2104. *Pendidikan Teknik Dan Vokasional: Menggali Pengalaman Sukses Institusi Bi-Nasional Di Negeri Jiran, Dari Konsep Hingga Implementasi*. Grup Penerbitan CV Budi Utama: Sleman
- Ali, Mohammad. 2009. *Pendidikan Untuk Pembangunan Nasional Menuju Bangsa Indonesia Yang Mandiri Dan Berdaya Saing Tinggi*. Jakarta: Grasindo
- Ibrahim, Idi Subandy, 2011, *Kritik Budaya Komunikasi*, Yogyakarta, Jalasutra.
- Setyani, Noviaika. 2013. *Penggunaan Sosial Media Sebagai Sarana Komunitas Bagi Komunitas (Studi Deskriptif Prnggunaan Media Soaial Twitter, Facebook, Dan Blog Sebagai Sarana Komunikasi Bagi Komunitas Akademi Berbagi Surakarta*. Surakarta
- Ayun, Primada Qurrota. (2015). *Fenomena Remaja Menggunakan Media Sosial dalam Membentuk Identitas*. Program studi Ilmu Komunikasi : Universitas Ahmad Dahlan
- Rismana, Aida, dkk. (2016) *Pengaruh Jejaring Sosial Terhadap Motivasi Belajar Siswa-Siswi Sekolah Menengah Pertama (Smp) Di Kecamatan Banjarmasin Barat*. Jurnal Pendidikan Geografi : Universitas Lampung