

Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin

Volume 1, Nomor 11, December 2023

Licensed by CC BY-SA 4.0

E-ISSN: [2986-6340](https://doi.org/10.5281/zenodo.10389221)

DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.10389221>

Penggunaan Sistem Aplikasi Pada Sekolah MAN 2 Model Medan

Ade Irvan Margolang¹, Jogi Pras², Khairul Amri Silalahi³, M Rezi Syahbanda Nst⁴, Maulidayani⁵

¹⁻⁵Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Email: adeirvan787@gmail.com¹, jogipras29@gmail.com², Amrisilaahi124@gmail.com³,

Abstract

Use of computer application systems in school management or learning for students at the Man 2 Model Medan school which is located on Jl. Willem Iskandar No. 7A, Medan, North Sumatera 20222, aims to find out what applications are used by the Man 2 Model Medan school. The application systems used are Microsoft Word, Microsoft Excel, Google Classroom, and Google Form. The Google Classroom application was only used during the pandemic caused by the Covid-19 virus, but the other three applications are still used today by the Man 2 Model Medan school.

Keyword: *Computer Application Systems*

Abstrak

Penggunaan Sistem aplikasi computer dalam manajemen sekolah ataupun pembelajaran bagi siswa di sekolah Man 2 Model Medan yang terletak Jl. Willem Iskandar No. 7A, Medan, Sumatera Utara 20222, bertujuan untuk mengetahui Aplikasi apa yang di gunakan oleh sekolah Man 2 Model Medan, Adapun penggunaan Sistem aplikasi yang di gunakam ialah Microsoft Word, microsoft Excel, Google Classroom, dan Google Form. Adapun Aplikasi Google Classroom hanya digunakan pada saat terjadinya pandemic yang disebabkan virus Covid-19, tetapi tiga aplikasu lainnya masih di gunakan sampai sekarang oleh sekolah Man 2 Model Medan.

Kata Kunci: *Sistem Aplikasi Komputer*

Article Info

Received date: 25 November 2023

Revised date: 02 December 2023

Accepted date: 09 December 2023

PENDAHULUAN

Penggunaan sistem aplikasi di sekolah mengemuka sebagai respons terhadap kebutuhan akan peningkatan efisiensi dan efektivitas dalam mengelola administrasi pendidikan. Dengan adanya aplikasi, tugas administratif, seperti pengelolaan catatan siswa, penjadwalan pelajaran, dan pelacakan kehadiran, dapat diselesaikan dengan lebih cepat dan akurat. Selain itu, aplikasi juga berfungsi sebagai sarana komunikasi yang efisien antara guru, siswa, dan orang tua. Pesan, pengumuman, dan informasi penting dapat dengan mudah dipertukarkan, menciptakan ikatan yang lebih kuat antara semua pihak yang terlibat dalam proses pendidikan. Pentingnya pemantauan progres belajar siswa menjadi aspek lain dari penggunaan aplikasi di sekolah.

Dengan data yang terkumpul secara digital, guru dapat dengan lebih rinci memahami kebutuhan individu setiap siswa dan merancang strategi pengajaran yang lebih personal. Hal ini dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan membantu setiap siswa mencapai potensinya secara optimal. Selain itu, penyediaan sumber daya pendidikan secara digital melalui aplikasi dapat mengubah cara siswa mengakses informasi.

Buku elektronik, materi pembelajaran interaktif, dan sumber daya digital lainnya memberikan fleksibilitas dan kecanggihan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan sistem aplikasi di sekolah tidak hanya mencerminkan adaptasi terhadap perkembangan teknologi, tetapi juga sebagai upaya menuju pembelajaran yang lebih holistik, terhubung, dan responsif terhadap kebutuhan masyarakat pendidikan modern.

METODE PENELITIAN**Metode Pendekatan Masalah**

Metode yang digunakan, yaitu:

- 1) Metode Observasi Metode observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui sesuatu pengamatan dengan disertai pencatatan-pencatatan terhadap keadaan atau perilaku objek sasaran. Data yang diperoleh ialah penampakan seputar Penggunaan Sistem Aplikasi Komputer Man 2 Model Medan.
- 2) Metode Interview (Wawancara) Metode interview (wawancara) adalah proses untuk mendapatkan informasi yang digunakan untuk tujuan penelitian dan dilakukan dengan cara bertanya jawab antar pewawancara dengan responden atau narasumber dengan menggunakan panduan wawancara. Data yang diperoleh melalui wawancara ataupun interview langsung yang dilakukan penulis dengan guru mengenai Penggunaan Sistem Aplikasi Komputer di Man 2 Model Medan.

Unit Analisis

- 1) Subjek Penelitian Subjek atau populasi dalam kegiatan mini riset di Man 2 Model Medan ini adalah guru yang bernama Dr. Imamul Muttaqin, MA. Alasan penulis memilih subjek penelitian ini adalah karena guru tersebut mendukung kegiatan yang dilakukan penulis untuk mendapatkan informasi mengenai Penggunaan Sistem Aplikasi Komputer di Man 2 Model Medan.
- 2) Lokasi Penelitian Lokasi penelitian mini riset ini dilakukan di Jl. Willem Iskandar No. 7A, Medan, Sumatera Utara 20222, Indonesia.

Metode Pengumpulan Data

- 1) Metode Observasi Metode observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui sesuatu pengamatan dengan disertai pencatatan-pencatatan terhadap keadaan atau perilaku objek sasaran. Data yang diperoleh ialah penampakan seputar Penggunaan Sistem Aplikasi Komputer di Man 2 Model Medan.
- 2) Metode Interview (Wawancara) Metode interview (wawancara) adalah proses untuk mendapatkan informasi yang digunakan untuk tujuan penelitian dan dilakukan dengan cara bertanya jawab antar pewawancara dengan responden atau narasumber dengan menggunakan panduan wawancara. Data yang diperoleh melalui wawancara ataupun interview langsung yang dilakukan penulis dengan guru mengenai Penggunaan Sistem Aplikasi Komputer di Man 2 Model Medan.

Teknik Analisis Data

- 1) Metode Observasi Metode observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui sesuatu pengamatan dengan disertai pencatatan-pencatatan terhadap keadaan atau perilaku objek sasaran. Data yang diperoleh ialah penampakan seputar Penggunaan Sistem Aplikasi Komputer di Man 2 Model Medan.
- 2) Metode Interview (Wawancara) Metode interview (wawancara) adalah proses untuk mendapatkan informasi yang digunakan untuk tujuan penelitian dan dilakukan dengan cara bertanya jawab antar pewawancara dengan responden atau narasumber dengan menggunakan panduan wawancara. Data yang diperoleh melalui wawancara ataupun interview langsung yang dilakukan penulis dengan guru mengenai Penggunaan Sistem Aplikasi Komputer di Man 2 Model Medan.

KAJIAN PUSTAKA**Peranan Sistem Komputer Dalam Dunia Pendidikan**

Perkembangan teknologi yang begitu pesat sangat berpengaruh terhadap dunia pendidikan. Institusi pendidikan yang tidak menerapkan teknologi khususnya komputer ini akan kalah bersaing. Penggunaan komputer pada sekolah-sekolah merupakan satu contoh sekolah untuk meningkatkan kualitas institusinya, karena dengan alat tersebut sebuah sekolah dapat meningkatkan akses, mempercepat proses dan mengurangi administrasi birokrasi konvensional. Dengan perkembangan teknologi yang begitu pesat inilah ternyata cukup mempengaruhi tatanan kehidupan manusia di semua sektor.

Revolusi teknologi membuat komputer semakin tambah pintar, kompak, dan mudah dipakai Yang tadinya berukuran besar, kini semakin mengecil. Sampai bisa dibawa ke manamana. Fungsinya pun semakin meluas seiring dengan berkembangnya temuan-temuan kreatif perangkat lunaknya. Yang semula sekadar untuk membantu memecahkan hitung-hitungan rumit kini bisa dipakai untuk olahkata, olahdata, olahgambar, dan pangkalan data berbagai bidang kehidupan. Termasuk untuk keperluan pendidikan dan hiburan bagi anak-anak. Apalagi dengan munculnya teknologi multimedia (media

ganda) interaktif yang sanggup menyajikan tulisan, suara, gambar, animasi, dan video secara sekaligus maupun bergantian. Anak-anak makin akrab dengan dunia perangkat canggih yang pada awal dasawarsa '80-an' masih menjadi barang langka. Kini semakin banyak anak melek komputer.

Kemajuan teknologi komputer membuat aktivitas menjadi serba cepat serta menjadikan dunia seperti tanpa batas. Berbagai jenis informasi dapat diakses dengan cepat dan akurat. Gelombang perubahan yang mengguncangkan ini telah memaksa sektor pendidikan untuk memikirkan kembali segala sesuatu yang selama ini kita pahami tentang pembelajaran, pendidikan maupun persekolahan. Revolusi teknologi harus juga diimbangi dengan pembaharuan pendidikan, pengajaran dan persekolahan.

Dengan masuknya teknologi informasi khususnya komputer telah banyak merubah tatanan dan peran pendidikan. Sebagai contoh, dahulunya guru merupakan sumber informasi yang utama bagi siswa dengan hadirnya komputer melalui jaringan internet telah membuat guru bukanlah satu-satunya sumber informasi, tapi informasi dapat diakses dari komputer melalui jaringan internetnya, proses belajar mengajar yang disampaikan secara klasikal dengan metode ceramah yang membosankan. Tapi dengan hadirnya teknologi komputer menyebabkan pembelajaran dapat dilakukan secara individual dan menyenangkan. Masih banyak lagi hal yang mengalami perubahan mendasar dengan hadirnya teknologi komputer ini.

Peranan teknologi komputer pada aktivitas manusia pada saat ini memang begitu besar. Komputer telah menjadi fasilitator utama bagi kegiatan-kegiatan disemua sektor kehidupan termasuk dalam sektor pendidikan. Komputer telah memberikan andil besar terhadap perubahan-perubahan yang mendasar pada struktur, operasi, dan manajemen sistem pendidikan dan pembelajaran. Berkait teknologi komputer ini berbagai kemudahan dapat dirasakan dalam proses pembelajaran seperti persentasi mengajar, akses informasi (elearning) dan pembuatan pembelajaran berbasis komputer. Secara garis besar peranan teknologi komputer seperti,

- 1) Menggantikan peran manusia. Dalam hal ini, teknologi komputer melakukan otomatis terhadap suatu tugas atau proses.
- 2) Teknologi komputer memperkuat peran manusia, yakni dengan menyajikan informasi terhadap suatu tugas atau proses.
- 3) Teknologi berperan dalam restrukturisasi terhadap peran manusia. Dalam hal ini, teknologi berperan dalam melakukan perubahan-perubahan terhadap sekumpulan tugas atau proses. Namun bersamaan dengan itu, pemakaian komputer ini juga menyimpan dampak positif maupun dampak negatif.

Di sektor pendidikan dan pembelajaran, dengan hadirnya komputer di meja belajar anak dapat menjadikan minat belajar anak menurun jika anak ini tidak ada kontrol atau dibiarkan saja anak bisa menggunakan program komputer yang justru tidak mendidik, bahkan membuat anak malas dan kecanduan sehingga enggan belajar, sebaliknya komputer dapat juga memberikan rangsangan positif dalam meningkatkan motivasi belajar anak, tentunya ini dituntut peran guru atau orang tua dalam mengontrol anak menggunakan komputer. Tetapi tidak hanya kontrol dari guru atau orang tua saja yang dapat menjadikan anak memiliki motivasi belajar yang tinggi, dibutuhkan pula pengembangan program-program komputer yang telah didesain khusus untuk dapat digunakan dalam pembelajaran dengan berbantuan komputer. Ismaniati Ch. (2001)

Pemanfaatan Sistem Aplikasi Komputer Dalam Bidang Pendidikan

Dari berbagai cara memanfaatkan komputer untuk pembelajaran tersebut diatas, tetap saja komputer harus kita posisikan sebagai alat atau media pembelajaran. Peran pendidik atau orang tua dalam mengontrol sekaligus melihat perkembangan belajar tetap di butuhkan.

Di samping soal hubungan antara anak dan komputer, yang perlu mendapat perhatian ialah pemilihan program atau perangkat lunak. Tetapi, di pasaran banyak dijumpai beragam program aplikasi pendidikan dan hiburan untuk anak. Sebagai gambaran, program aplikasi tersebut menurut Ir. Saiful B. Ridwan, bisa dikelompokkan dalam 4 golongan berdasarkan tujuan pembuatannya, yakni:

- 1) Edutainment (Pendidikan). Dirancang khusus untuk tujuan pendidikan/pengajaran yang dalam penyajiannya diramu dengan unsur-unsur entertainment (hiburan) sesuai dengan materinya. Program ini umumnya mengajarkan pengetahuan dasar seperti membaca, berhitung, sejarah, geografi, dsb. Contohnya, aplikasi berjudul "Beginning Reading" (untuk membaca); "Millies's

- Math House”, “Mari Belajar Plus Minus” (berhitung); “Where in the World is Carmen Sandiego” (geografi); atau “The Oregon Trail” (sejarah).
- 2) Games (Permainan). Dirancang untuk tujuan permainan dan tidak secara khusus diberi muatan yang mengandung aspek pedagogi tertentu. Kalaupun ada tambahan pengetahuan yang didapat biasanya itu sebagai efek sampingan saja. Game ini biasanya yang paling banyak diminati oleh anak-anak maupun orang dewasa. Aplikasi games masih dikelompokkan lagi ke dalam jenis adventures (petualangan untuk mencapai tujuan tertentu dengan berbagai tantangan), arcade (permainan menghadapi objek yang bergerak cepat, “membahayakan”, atau “menyerang” pemain), role play (seperti adventures tapi pemain ikut jadi salah satu tokohnya), simulation (permainan simulasi tanpa tujuan tertentu dan apa yang ingin dilakukan diserahkan kepada pemain), dan strategy (permainan seperti simulasi dengan tujuan jelas sehingga membutuhkan strategi si pemain).
 - 3) Infotainment (Informasi). Sementara itu infotainment, dirancang untuk keperluan referensi atau penyampaian informasi lengkap tentang suatu topik tertentu. Contohnya, “Grolier Multimedia Encyclopedia” dan “Encrta '95”.
 - 4) Interactive Movie (Hiburan). Sedangkan interactive movie dirancang memang untuk tujuan hiburan. Program interactive movie hanya didesain untuk hiburan dan kurang memiliki nilai pendidikan (edukasi).

Dari beberapa jenis program aplikasi komputer diharapkan guru atau orang tua dapat memilih program komputer yang sesuai untuk siswa yang dapat di gunakan dalam pembelajaran. Tidak semua program aplikasi komputer mengandung unsur pendidikan dan hiburan yang sehat. Harus dipilih lagi aplikasi yang tepat untuk pembelajaran, terutama kalau ingin memilih jenis games. Tak jarang games lebih menonjolkan unsur-unsur seperti kekerasan dan agresivitas yang dapat mengarah pada perilaku sadistis. Permainan yang menyuguhkan perkelahian dua jagoan yang berakhir dengan dipenggalnya kepala atau dikoyaknya jantung lawan. Jika dibiarkan terus memainkan games sejenis itu, anak bisa terbawa pengaruh buruknya yang bersifat destruktif. Karena itu hendaknya diperhatikan betul karakter aktornya maupun cara yang dipakai aktor untuk mencapai tujuan.

Tujuan pembelajaran yang diharapkan sebenarnya “just for fun”, games sangat potensial untuk dijadikan media pengajaran yang seperti itu untuk anak. Lewat permainan simulasi atau petualangan anak leluasa mengembangkan imajinasi untuk menentukan tujuannya sendiri. Jenis edutainment atau courseware yang baik, bersifat individual. Artinya, anak bisa mengatur kecepatan belajarnya sesuai dengan kemampuan, tingkat kesulitan materi yang dipelajari, isi, strategi belajar yang akan dipakai, maupun bentuk penyajian materi. motivasi anak bisa ditingkatkan lebih lanjut karena anak merasa tertampung atau sesuai (dengan irama permainan itu). Sadiman Arif S, dkk (1984).

Tujuan Pembelajaran Menggunakan Sistem Aplikasi Komputer

Tujuan pembelajaran yang diharapkan sebenarnya “just for fun”, games sangat potensial untuk dijadikan media pengajaran yang seperti itu untuk anak. Lewat permainan simulasi atau petualangan anak leluasa mengembangkan imajinasi untuk menentukan tujuannya sendiri. Jenis edutainment atau courseware yang baik, bersifat individual.

Artinya, anak bisa mengatur kecepatan belajarnya sesuai dengan kemampuan, tingkat kesulitan materi yang dipelajari, isi, strategi belajar yang akan dipakai, maupun bentuk penyajian materi. motivasi anak bisa ditingkatkan lebih lanjut karena anak merasa tertampung atau sesuai (dengan irama permainan itu). Program yang mengajarkan konsep atau proses abstrak akan sangat mendukung proses belajar-mengajar. Misalnya tentang proses terjadinya hujan, menjadi lebih kongkret daripada yang dipelajari dari buku atau diajarkan guru di kelas.

Lewat program ini anak bahkan bisa mengatur jumlah awan, kelembapan udara, arah angin dan sebagainya , sehingga bisa diketahui hujan akan jatuh di mana. Program aplikasi ensiklopedia seperti misalnya “Grolier Multimedia Encyclopedia” akan memperluas wawasan pengetahuan tentang banyak hal yang telah atau belum diajarkan di sekolah. Program ensiklopedia ini disusun dengan konsep hypermedia, teks disusun per topik. Misalnya, anak ingin mengetahui tentang jalak Bali. Ketika sudah ditemukan habitatnya di Bali, ia dapat langsung mencari topik lain tentang Bali, misalnya letak geografi, budaya, penduduknya, dan sebagainya. Ciri program komputer pembelajaran yang baik yaitu meningkatkan kemampuan anak belajar mandiri dan memecahkan masalah. Dalam

program seperti ini anak “dipaksa” menentukan sendiri apa yang hendak dilakukan. Secara tidak langsung anak diajari menganalisis, melihat permasalahan dan alternatif yang merupakan langkah pemecahan masalah. Karena ada masalah, dia harus ambil tindakan. Dengan begitu kemampuan memecahkan masalah meningkat. Wahyu Bagja. (2018).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi data Hasil Penelitian

Narasumber yang kami wawancarai adalah Dr. Imamul Muttaqin. MA. Beliau lahir di Medan, 8 Juli 1987. Alamat rumah beliau terletak di Jl. Tuasan Gg. Sepakat buntu 39A. Riwayat Pendidikan Sekolah Dasar, SDN 064969 Jl. No. 33, Sedorejo Hilir, Kec. Medan Tembung, Kota Medan, Sumatera Utara 20222. Lanjut ke jenjang Pendidikan Sekolah Menengah Pertama dan Sekolah Menengah Akhir di Pesantren Ar- Raudlatul Hasanah, Jl. Setia Budi, Simpang Selayang, Kec. Medan Tuntungan, Kota Medan, Sumatera Utara. Kemudian melanjutkan ke jenjang S1 di Fakultas Syariah lalu lanjut ke S2 di Hukum Islam Pascasarjana IAINSU, kemudian lanjut ke S3 di Hukum Islam Pascasarjana UINSU. Riwayat organisasi, menjadi anggota lembaga Hisab Ru'yad Al-Wasliyah Limbang MUI Medan.

Pembahasan/Diskusi

Sistem pendidikan sekolah dapat menyediakan siswa yang siap menghadapi masa depan dan lebih siap menghadapi tantangan globalisasi. Dari masa ke masa, usaha untuk menginovasi kualitas pendidikan akan terus ditingkatkan. Salah satu usaha untuk meningkatkan kualitas pendidikan yaitu dengan memanfaatkan teknologi komputer dalam pendidikan dan pembelajaran. Penggunaan komputer dalam pendidikan dan pembelajaran, harus waspada terhadap bahaya dan kesan negatif akibat penggunaan yang tidak terkontrol. Penggunaan komputer dalam pendidikan dan pembelajaran sedikit banyak sudah pasti akan mengubah corak pendidikan masa depan dan tingkah laku siswa, guru atau bahkan sistem pendidikan itu sendiri. Oleh itu, pengawalan, pengawasan dan pemanfaatan harus tetap dilakukan agar perkembangan teknologi dapat memberikan manfaat yang sebesar-besarnya bagi sektor pendidikan dan pengajaran sebagai penutup secanggih apapun perangkat teknologi komputer tetap saja peran orang tua atau guru dalam pembelajaran masih harus lebih dominan, komputer harus diposisikan sebagai alat atau media dalam pembelajaran.

SIMPULAN

Peranan teknologi komputer pada aktivitas manusia pada saat ini memang begitu besar. Komputer telah menjadi fasilitator utama bagi kegiatan-kegiatan disemua sektor kehidupan termasuk dalam sektor pendidikan. Komputer telah memberikan andil besar terhadap perubahan-perubahan yang mendasar pada struktur, operasi, dan manajemen sistem pendidikan dan pembelajaran. Berkat teknologi komputer ini berbagai kemudahan dapat dirasakan dalam proses pembelajaran seperti persentasi mengajar, akses informasi (elearning) dan pembuatan pembelajaran berbasis komputer.

Di sektor pendidikan dan pembelajaran, dengan hadirnya komputer di meja belajar anak dapat menjadikan minat belajar anak menurun jika anak ini tidak ada kontrol atau dibiarkan saja anak bisa menggunakan program komputer yang justru tidak mendidik, bahkan membuat anak malas dan kecanduan sehingga enggan belajar, sebaliknya komputer dapat juga memberikan rangsangan positif dalam meningkatkan motivasi belajar anak, tentunya ini dituntut peran guru atau orang tua dalam mengontrol anak menggunakan komputer. Tetapi tidak hanya kontrol dari guru atau orang tua saja yang dapat menjadikan anak memiliki motivasi belajar yang tinggi, dibutuhkan pula pengembangan program-program komputer yang telah didesain khusus untuk dapat digunakan dalam pembelajaran dengan berbantuan computer.

REFERENSI

- Herdiansyah, Haris. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif untuk Ilmu-Ilmu Sosial*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Luthfiyah, Fitwi. 2009. *Penerapan Manajemen Pembiayaan Pendidikan Berbasis Madrasah Terhadap Mutu Sekolah di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Sekayu*. (Skripsi: Fakultas Tarbiyah IAIN Raden Fatah Palembang)
- Saryono. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif dalam Bidang Kesehatan*. Yogyakarta: Nuha Medika.

- Sugiyono. 2010. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Ismaniati Ch. (2001). Pengembangan program pembelajaran berbantuan komputer, Yogyakarta. FIP UNY
- Sadiman Arif S, dkk (1984). Media Pendidikan, pengertian, pengembangan dan pemanfaatan, Jakarta. Pustekom.
- Sulfemi, Wahyu Bagja. (2018). Modul Manajemen Pendidikan Non Formal. Bogor: STKIP Muhammadiyah Bogor