

Meningkatkan Kemampuan Guru SDN 2 Kembang Kuning dalam Membuat Media Pembelajaran Berbasis Teknolgi Informasi dan Komunikasi (TIK) melalui Pembinaan Kolaboratif Tahun Pelajaran 2020/2021

Jakarsi *

SD Negeri 2 Kembang Kuning Kecamatan Haruai, Kabupaten Tabalong, Kalimantan Selatan

Histori artikel:

Pengiriman Januari 2021

Revisi Februari 2021

Diterima Maret 2021

*Email korespondensi:

chasie37@gmail.com

ABSTRAK

Permasalahan dalam penelitian ini adalah belum semua guru membuat pengembangan silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran secara mandiri. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemauan dan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran berbasis TIK sehingga proses belajar mengajar terarah dan prestasi belajar meningkat. Sumber data berasal dari instrumen yang disampaikan kepada guru di SDN 2 Kembang Kuning. Analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis deskriptif dan kualitatif, selanjutnya dikonsultasikan dengan kriteria keberhasilan untuk mengetahui apakah pembinaan kolaboratif dapat meningkatkan kemampuan dalam membuat media pembelajaran. Berdasarkan hasil Penggunaan pembinaan kolaboratif dapat meningkatkan kemampuan guru dalam pembuatan media pembelajaran berbasis TIK. Ada peningkatan pada siklus 1 pertemuan 1 dan 2 dari 59 % menjadi 65 %, dan Siklus II pada pertemuan 1 dan 2 diperoleh data bahwa hasil penelitian dari 75% meningkat menjadi 89 %. Berdasarkan hasil analisis data diatas ditarik kesimpulan bahwa : Pembinaan Kolaboratif dapat meningkatkan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran. Saran-saran dalam penelitian ini adalah agar guru menyusun silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran sebelum melaksanakan pembelajaran agar kegiatan belajar mengajar terarah.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, TIK. Pembinaan Kolaboratif

Pendahuluan

Teknologi Informasi dan Komunikasi pada mulanya adalah alat penyampaian pesan-pesan penerangan, bukan desain untuk tujuan pembelajaran. Kemudian banyak ahli melihat banyak potensi yang ada pada media ini untuk dimanfaatkan bagi pendidikan. Setelah dilakukan berbagai percobaan dan penelitian, terlihat potensi yang besar dan luas dari media ini untuk digunakan menjadi alat penyampaian pesan-pesan pembelajaran (Dalle & Ariffin, 2018; Baharuddin & Dalle, 2019).

Kemajuan IPTEK telah membawa perubahan pesat dalam kehidupan manusia. Pekerjaan yang dikerjakan oleh manusia secara manual bisa digantikan oleh mesin. Informasi dan Komunikasi dapat diakses dengan mudah dan cepat sesuai kebutuhan. Dengan demikian

kemajuan IPTEK telah mempengaruhi semua ruang lingkup kehidupan termasuk juga dalam dunia pendidikan (Putra dkk., 2020).

Menurut M.J Langeveld (Rubiyanto, 2003) pendidikan adalah kegiatan membimbing manusia menuju kedewasaan dan mandiri. Dalam pendidikan terdapat perbuatan belajar baik oleh siswa maupun oleh guru. Kegiatan belajar menimbulkan terbentuknya kebiasaan yang berupa tingkah laku yang semakin terampil dan efisien. Kegiatan belajar ini bertujuan untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang permanen dan lebih maju.

Dalam kegiatan pembelajaran matematika minat belajar yang dimiliki siswa SDN 2 Kembang kuning masih rendah. Hal ini menyebabkan dalam proses belajar mengajar siswa merasa bosan, tidak memperhatikan pelajaran

dari guru, malas dalam mengerjakan soal latihan maupun PR, siswa cenderung pasif dan tidak mau bertanya bila ada kesulitan. Salah satu faktor yang menyebabkan siswa merasa bosan dan tidak memahami pelajaran adalah penyampaian materi pelajaran yang kurang menarik dan tidak adanya komunikasi yang baik antara guru dengan siswa dalam proses belajar mengajar. Untuk itu perlu dicari solusi yang tepat untuk mengetahui masalah tersebut, salah satu solusinya adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi.

Guru sebagai pengajar menjadi fokus dalam kegiatan belajar mengajar. Karena peranannya yang sangat menentukan, guru harus mampu menginformasikan pengetahuan yang dimilikinya kepada siswa (Dalle dkk., 2021). Melalui proses belajar mengajar guru harus mampu mengetahui kesulitan yang dialami siswa dan mencari alternatif pemecahannya. Sedangkan sebagai perencana pengajaran, guru diharapkan mampu merencanakan kegiatan belajar mengajar secara efektif. Salah satu alternatif yang dapat membuat pembelajaran yang menarik dan siswa dapat berperan aktif adalah diciptakannya suatu media pembelajaran. Media di sini sangat penting untuk menarik siswa agar mau belajar dan membuat siswa antusias dengan materi yang disampaikan oleh guru. Ada berbagai media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar, salah satunya yaitu dengan memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi adalah data yang telah diolah menjadi bentuk yang mempunyai arti dan bermanfaat bagi manusia. Sedangkan komunikasi adalah penyampaian pikiran oleh seseorang kepada orang lain melalui media. Media yang berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi ini diharapkan mampu meningkatkan minat belajar matematika siswa.

Komputer adalah salah satu alternatif dalam pemilihan media pembelajaran, karena dengan adanya komputer sebagai multimedia yang mampu menampilkan gambar maupun tulisan yang diam dan bergerak serta bersuara, sudah saatnya komputer dijadikan sebagai salah satu alternatif pilihan media pembelajaran

yang efektif dan menarik. Hal semacam ini perlu ditanggapi secara positif oleh para guru.

Komputer sebagai salah satu media bermanfaat bagi guru karena dapat dipergunakan sebagai alat bantu dalam menyampaikan bahan ajar maupun proses pembelajaran sendiri. Oleh karena itu sudah semestinya guru mengetahui manfaat komputer dalam proses belajar mengajar dan mampu menggunakannya dalam proses belajar mengajar. Dengan kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi diharapkan guru dapat membuat suatu media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk dapat dipergunakan oleh siswa dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah maupun luar sekolah secara mandiri. Media ini diharapkan dapat mewakili peranan guru sehingga siswa dapat belajar memperoleh informasi dan berkomunikasi secara langsung terhadap materi yang sedang dipelajarinya.

Dari latar belakang di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang "*Meningkatkan Kemampuan Guru SDN 2 Kembang Kuning Dalam Membuat Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) Melalui Pembinaan Kolaboratif Tahun Pelajaran 2020/2021*".

Metodologi Penelitian

Sesuai dengan fokus permasalahan maka yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah guru SDN 2 Kembang Kuning. pada semester 2 tahun pelajaran 2020/2021 pada bulan Januari sampai Mei tahun 2021.

Penelitian tindakan sekolah ini akan dilaksanakan dalam dua siklus di mana kegiatan setiap siklusnya meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, tindakan, observasi, evaluasi dan refleksi. Adapun rincian kegiatan pada setiap siklusnya diuraikan sebagai berikut :

1. Perencanaan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan adalah :

- a. Mengadakan pertemuan, dengan guru yang bersangkutan, pelaksana tindakan berdiskusi tentang persiapan penelitian

- b. Menyiapkan lembar observasi guru tentang hasil pembuatan media pembelajaran
- c. Menyusun materi dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang akan disajikan dalam penelitian disertai dengan media pembelajaran berbasis TIK
- d. Menyiapkan instrumen lainnya
- e. Menyusun laporan Penelitian Tindakan Sekolah

2. Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap pelaksanaan tindakan sekolah ini, peneliti selaku Kepala Sekolah di di SDN 2 Kembang Kuning pelaksana tindakan melakukan aktivitas pembinaan kolaboratif bersama kolaborator dalam membuat media di sesuaikan dengan rencana pelaksanaan pembelajaran.

3. Observasi

Pada tahap observasi ini, dilakukan observasi guru tentang hasil pembuatan media pembelajaran Berbasis TIK yang di sesuaikan dengan materi pembelajaran dan wawancara dengan guru. Observasi dilaksanakan oleh peneliti.

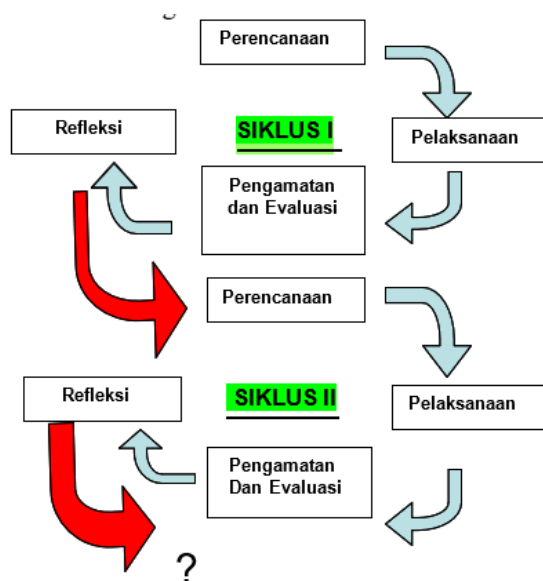
4. Evaluasi

Pada tahap evaluasi ini untuk mengukur kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran yang di sesuaikan dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.

5. Refleksi

Pada tahap refleksi data yang diperoleh dari hasil evaluasi kemudian di analisis. Hasil analisis digunakan untuk merefleksi pelaksanaan tindakan pada siklus tersebut. Hasil refleksi kemudian untuk merencanakan tindakan pada siklus berikutnya.

Dalam penelitian tindakan sekolah ini langkah-langkah yang akan dilalui adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Alur Penelitian

Agar dalam penelitian ini berhasil Kepala Sekolah menggunakan cara Pembinaan *Kolaboratif*, karena antara guru dan Kepala Sekolah memiliki kedaulatan yang seimbang dan masing-masing memiliki tanggung jawab untuk melaksanakan tugas dengan sebaik-baiknya, dalam hal ini Kepala Sekolah mempunyai tugas dan tanggung jawab untuk membina guru-guru, sedangkan guru-guru mempunyai tugas dan tanggung jawab untuk membuat perencanaan pembelajaran sebelum mengajar melaksanakan proses belajar mengajar.

Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Metode ini digunakan selama pembinaan berlangsung dengan menggunakan instrumen Lembar Observasi Guru yang diisi oleh Peneliti sebagai peneliti.

2. Dokumentasi

Metode ini digunakan dengan melihat hasil dari supervisi akademik pelaksanaan pembelajaran dan hasil penelitian eksplorasi serta foto-foto pada waktu pelaksanaan pembinaan.

Hasil dan Pembahasan

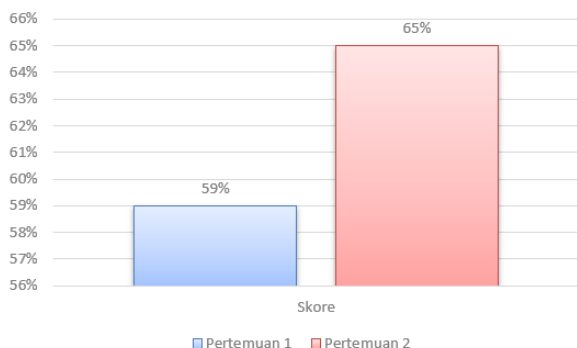
Dalam penelitian ini, peneliti memilih model Pembinaan *Kolaboratif* dengan harapan terjadi kontrak antara Kepala Sekolah dan guru, karena dalam pola Pembinaan *Kolaboratif* ada kedaulatan yang seimbang antara Kepala Sekolah dan guru, yang memiliki tanggung jawab masing-masing sama-sama sedang. Dalam pandangan *Kolaboratif* ini.

Data hasil penelitian ini diketahui bahwa pembuatan perencanaan pembelajaran dilaksanakan melalui 2 siklus yaitu:

Siklus I

Siklus I, dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan, pada pertemuan 1 setelah selesai diadakan refleksi, dan diperoleh data bahwa pembuatan media pembelajaran kurang dari target keberhasilan pada penelitian ini, maka untuk materi yang masih kurang dilanjutkan pada pertemuan 2, setelah selesai pertemuan 2 diadakan refleksi untuk menentukan apakah masih perlu ada pertemuan 3 atau tidak.

Berdasarkan table diatas dapat dilihat dalam bentuk Grafik sebagai berikut:



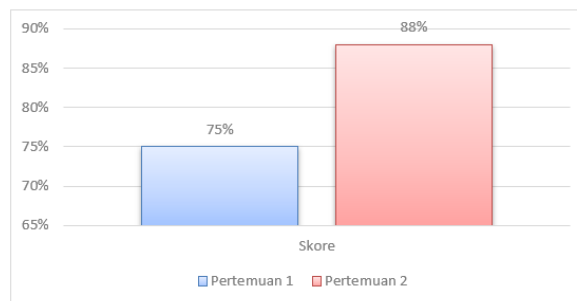
Gambar 2. Hasil Penilaian Media Pembelajaran Siklus I

Dengan melihat hasil penelitian, sudah terlihat ada peningkatan pada siklus 1 pertemuan 1 dan 2 dari 59 % menjadi 65 %,

Siklus II

Siklus II dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan, pada pertemuan 1 setelah selesai pengamatan diadakan refleksi, dan diperoleh data bahwa hasil penelitian dari 75% meningkat menjadi 88 %.

Berdasarkan table diatas dapat dilihat dalam bentuk Grafik sebagai berikut:



Gambar 3. Hasil Penilaian Media Pembelajaran Siklus II

Dari hasil penelitian ini diperoleh adanya peningkatan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran berbasis TIK setelah diberikan pembinaan secara *Kolaboratif* oleh peneliti.

Kesimpulan dan Rekomendasi

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diperoleh kesimpulan adalah Penggunaan pembinaan kolaboratif dapat meningkatkan kemampuan guru dalam pembuatan media pembelajaran berbasis TIK. Ada peningkatan pada siklus 1 pertemuan 1 dan 2 dari 59 % menjadi 65 %, dan Siklus II pada pertemuan 1 dan 2 diperoleh data bahwa hasil penelitian dari 75% meningkat menjadi 89 %.

Saran

Berdasarkan kesimpulan tersebut di atas, maka tindak lanjut yang disarankan untuk refleksi berikutnya adalah:

1. Kepada para guru agar selalu mengutamakan penyusunan perencanaan pembelajaran karena dengan perencanaan yang matang maka pembelajaran akan maksimal.
2. Kepada para kepala sekolah agar selalu melaksanakan perannya sebagai supervisor dengan melaksanakan kegiatan supervisi akademik agar dapat diketahui permasalahan dan kesulitan yang dihadapi guru.

3. Kepada para Kepala Sekolah agar selalu mengadakan pembinaan penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran dan supervisi akademik (Penyusunan RPP dan pelaksanaan KBM) secara terprogram.

Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
Uno, H. B. (2007). *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta : PT. Bumi Aksar

Referensi

- Baharuddin, B., & Dalle, J. (2019). Transforming Learning Spaces for Elementary School Children with Special Needs. *Journal of Social Studies Education Research, 10*(2), 344–365.
- Dalle, J., & Ariffin, A. M. (2018). The impact of technologies in teaching interaction design. *Journal of Advanced Research in Dynamical and Control Systems, 10*(4 Special Issue), 1779–1783.
- Dalle, J., Raisinghani, M. S., Putra, A. P., Suriansyah, A., Sutarto, H., & Sahara, B. (2021). A Technology Acceptance Case of Indonesian Senior School Teachers: Effect of Facilitating Learning Environment and Learning Through Experimentation. *International Journal of Online Pedagogy and Course Design, 11*(4).
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1986. *Kurikulum Sekolah Dasar: Pedoman Pembinaan Guru*. Jakarta. Depdikbud
- Departemen Pendidikan Nasional, "Perencanaan Pembelajaran" Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Tenaga Kependidikan, Jakarta, 2004.
- Hamalik, O (2001), *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : PT. Bumi Angkasa
- Madya, S. (1994). *Panduan Penelitian Tindakan*. Seri Metodologi Penelitian. Lembaga Penelitian IKIP Yogyakarta.
- Muslich, M. (2007). *KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) Dasar Pemahaman dan Pengembangan*. Seri Standar Nasional Pendidikan, Pedoman Bagi Pengelola Lembaga Pendidikan, Kepala Sekolah Sekolah, Kepala Sekolah Sekolah, Komite Sekolah, Dewan Sekolah dan Guru. Jakarta : Bumi Aksara
- Putra, A. P., Akrim, A., & Dalle, J. (2020). Integration of high-tech communication practices in teaching of biology in Indonesian higher education institutions. *International Journal of Education and Practice, 8*(4), 746–758.
- Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 tentang *Standar Isi untuk Satuan pendidikan Dasar dan Menengah*, Jakarta. 2006
- Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2006 tentang *Standar Kompetensi Lulusan untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*, Jakarta. 2006.
- Republik Indonesia Nomor 41 Tahun 2007 tentang : "*Standar Proses*"
- Semiawan, C, 1985. *Bagaimana Cara Membina Guru Yang Profesional*. Jakarta. Depdikbud.