



**PENINGKATAN INOVASI PEMBELAJARAN ICT BAGI GURU
MELALUI METODE *POWER POINT* DI SDN PADA**

**Veronika Ose
SDN Negeri PADA Kabupaten Lembata**

INFORMASI ARTIKEL

ABSTRAK

*Dikirim : 03 Juli 2020
Revisi pertama : 08 Juli 2020
Diterima : 15 Juli 2020
Tersedia online : 31 Juli 2020*

*Kata Kunci: Inovasi Pembelajaran, ICT,
Media Power Point*

Email: veronica68@gmail.com

Tujuan yang hendak dicapai dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui dengan metode power point dapat meningkatkan penguasaan ICT sebagai media pembelajaran di SDN PADA tahun 2019 dan juga untuk mengetahui dengan metode power point dapat meningkatkan motivasi guru untuk menggunakan ICT sebagai media pembelajaran di SDN PADA.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada Siklus I diperoleh angka prosentase tingkat penguasaan ICT sebesar 41,66% dan motivasi guru dalam menggunakan komputer sebagai media pembelajaran sebesar 83,33%. Hal ini menunjukkan hasil yang diperoleh belum memuaskan atau belum maksimal, sehingga peneliti melanjutkan ke Siklus II dengan cara/teknik pelatihan yang berbeda. Semua guru terbagi dalam 2 kelompok dengan dibimbing oleh nara sumbernya masing-masing dan pada siklus II diperoleh angka prosentase tingkat penguasaan ICT sebesar 83,33%, dan motivasi guru dalam menggunakan komputer sebagai media pembelajaran sebesar 100 %. Hal ini menunjukkan hasil yang diperoleh memuaskan dan maksimal.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh peneliti menyimpulkan bahwa peningkatan inovasi pembelajaran ICT bagi guru melalui metode power point sangat perlu untuk diterapkan. Oleh karena itu peneliti memberikan saran, untuk peningkatan kinerja guru, pihak sekolah seyogyanya memfasilitasi untuk menyelenggarakan pelatihan secara berkesinambungan.

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Seiring dengan kemajuan zaman, dampak positif kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi ICT menjadi hal yang biasa di sekolah sehingga tidak mungkin proses pembelajaran hanya dilakukan secara konvensional. Keterbatasan guru dalam membuat bahan ajar yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi menjadikan pembelajaran kurang menarik bagi peserta didik sehingga hasil belajar belum memuaskan. Salah satu media pembelajaran yang sesuai tuntutan tersebut adalah media pembelajar berbasis ICT. Dengan media pembelajaran berbasis ICT diharapkan terjadinya pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

Namun realita di lapangan masih banyak guru yang belum menerapkan media pembelajaran berbasis ICT. Hal itu disebabkan karena banyak guru belum memiliki dengan sendirinya belum dapat mengoperasikan media yang berbasis ICT. Hal ini juga terjadi di SDN PADA meskipun beberapa guru sudah memiliki laptop namun masih ditemukan permasalahan yaitu “Belum menggunakan media pembelajaran berbasis ICT dalam proses pembelajaran”. Permasalahan lain adalah masih banyak guru yang belum memiliki laptop namun mempunyai motivasi untuk menggunakan media tersebut dalam proses pembelajaran.

Oleh karena itu masalah utama yang harus segera dicari pemecahannya adalah upaya peningkatan kemampuan guru di SDN PADA dalam pembuatan media pembelajaran yang berbasis ICT. Dengan menggunakan ICT diharapkan dapat membangkitkan semangat belajar, menjadi alternatif penyegaran. Dengan metode ini diharapkan terjadi transfer ilmu diantara guru-guru yang sudah menguasai komputer dengan yang belum, sehingga kemampuan pembuatan media lebih cepat dikuasai.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas masalah dalam penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah dengan metode pelatihan ICT dapat meningkatkan penguasaan ICT sebagai media pembelajaran di SDN PADA ?
2. Apakah dengan pelatihan ini dapat meningkatkan guru dalam menggunakan ICT sebagai media pembelajaran di SDN PADA.

Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran di SDN PADA, secara khusus bertujuan :

1. Untuk mengetahui dengan metode power point dapat meningkatkan penguasaan ICT sebagai media pembelajaran di SDN PADA Tahun 2019.
2. Untuk mengetahui dengan metode power point dapat meningkatkan motivasi guru untuk menggunakan ICT sebagai media pembelajaran di SDN PADA
3. Untuk mengetahui adanya inovasi pembelajaran guru melalui pembelajaran yang berbasis ICT di SDN PADA.

Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang, masalah dan tujuan penelitian diharapkan hasil penelitian ini meneliti manfaat sebagai berikut:

1. Bagi siswa, ikut berperan aktif dalam pembelajaran dan meningkatkan prestasi belajar.
2. Bagi guru, dapat meningkatkan penggunaan komputer sebagai media pembelajaran dan meningkatkan kemampuan guru dalam inovasi pembelajaran.
3. Bagi sekolah, dapat memberikan kontribusi dalam upaya meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di sekolah dan meningkatkan keberhasilan proses pembelajaran di sekolah.

KAJIAN PUSTAKA

Diklat-Diklat

Menurut Andila, N., & Indarti, S. (2015). Untuk meningkatkan profesionalisme guru dalam pembelajaran perlu dilakukan kegiatan pelatihan guru karena guru merupakan faktor utama dalam proses pendidikan. Mutu pendidikan itu baik atau buruk terletak pada pundak seorang guru. Seperti apa kurikulum dan sarana yang tersedia, pada akhirnya gurulah yang akan mengoperasikan dalam proses pendidikan.

Fauzi, I. K. A. (2011). Pelatihan guru sebagai tenaga pengajar diharapkan akan membuahkan pengajar yang berwawasan teknologi pembelajaran untuk orang dewasa, yang nantinya dapat meningkatkan proses pembelajaran. Materi yang dikembangkan pada pelatihan ini disesuaikan dengan prinsip teknologi pembelajaran serta karakteristik belajar orang dewasa.

Komputer sebagai Media Pembelajaran

Menurut Arsyad, Azhar, (2013). Penerapan ICT dalam bidang pelajaran memungkinkan berlangsungnya proses belajar secara individual. Pemakai komputer dapat melakukan interaksi langsung dengan sumber informasi. Perkembangan teknologi komputer jaringan (computer network/internet) saat ini telah memungkinkan pemakainya melakukan interaksi dalam memperoleh pengetahuan dan informasi yang diinginkan. Hal ini menyebabkan komputer mampu menyampaikan informasi dan pengetahuan dengan tingkat realisme yang tinggi. Asyhar, Rayandra dkk, (2012). Hal ini menyebabkan program komputer sering dijadikan sebagai sarana untuk melakukan kegiatan belajar yang bersifat simulasi. Lebih jauh, kapasitas memori yang dimiliki oleh komputer memungkinkan penggunaannya menayangkan kembali hasil belajar yang telah dicapai sebelumnya. Hasil belajar sebelumnya ini dapat digunakan oleh siswa sebagai dasar pertimbangan untuk melakukan kegiatan belajarnya.

Motivasi

Menurut A.M, Sardiman (2014) menyatakan motivasi adalah suatu kondisi atau status internal (kadang-kadang diartikan sebagai kebutuhan, keinginan atau hasrat) yang mengarahkan perilaku seseorang untuk aktif bertindak dalam rangka mencapai suatu tujuan. Jadi ada 3 kata kunci tentang pengertian motivasi menurut

Huitt, yaitu : 1) kondisi atau status internal itu mengaktifkan dan memberi arah perilaku seseorang, 2) keinginan yang memberi tenaga dan mengarahkan perilaku seseorang untuk mencapai suatu tujuan, 3) tingkat kebutuhan dan keinginan akan berpengaruh terhadap intensitas perilaku seseorang.

Arsyenda, Y. (2013) mengemukakan pengertian motivasi adalah suatu dorongan kehendak yang menyebabkan seseorang melakukan suatu perbuatan untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam belajar, tingkat ketekunan siswa sangat ditentukan oleh adanya motif yang kuat lemahnya motivasi belajar yang ditimbulkan motif tersebut.

Pengertian motivasi yang lebih lengkap menurut Asnawi, (2012: 2) motivasi diartikan sebagai kekuatan dorongan, kebutuhan, semangat, tekanan atau mekanisme psikologis yang mendorong seseorang atau sekelompok orang untuk mencapai prestasi tertentu sesuai dengan apa yang dikehendaki. Motivasi paling tidak memuat tiga unsur esensial, yakni: 1) faktor pendorong atau pembangkit motivasi, baik internal maupun eksternal, 2) tujuan yang ingin dicapai, 3) strategi yang diperlukan oleh individu atau kelompok untuk mencapai tujuan tersebut.

Motivasi merupakan suatu proses psikologis yang mencerminkan sikap, kebutuhan, persepsi dan keputusan yang terjadi pada diri seseorang. Motivasi sebagai proses psikologis timbul diakibatkan oleh faktor di dalam seseorang itu sendiri yang disebut intrinsik sedangkan faktor diluar diri disebut ekstrinsik. Faktor intrinsik berupa kepribadian, sikap, pengalaman dan pendidikan atau berbagai harapan dan cita-cita yang menjangkau masa depan. Berbagai interaksi pembelajaran dapat berlangsung dengan ketersediaan media komputer. Beberapa lembaga pendidikan jarak jauh disekelompok negara yang maju memanfaatkan medium ini sebagai sarana interaksi. Pemanfaatan ini didasarkan pada kemampuan yang dimiliki oleh komputer dalam memberikan umpan balik yang segera kepada pemakainya.

Achmad Badaruddin. (2015) mengemukakan sejumlah kelebihan dan kelemahan dalam medium komputer. Aplikasi komputer sebagai alat bantu proses belajar memberikan beberapa keuntungan. Komputer memungkinkan mahasiswa belajar sesuai kemampuan dan kecepatannya dalam memahami pengetahuan dan informasi yang ditayangkan, dapat melakukan kontak terhadap aktifitas belajarnya, memberikan keleluasaan terhadap siswa untuk menentukan kecepatan belajar dan memilih urutan kegiatan belajar sesuai dengan kebutuhan. Kemampuan komputer untuk menayangkan kembali informasi yang diperlukan oleh pemakainya yang diistilahkan dengan “kesabaran komputer”, dapat membantu siswa yang memiliki kecepatan belajar lambat. Dengan kata lain, komputer dapat menciptakan iklim belajar yang efektif bagi mahasiswa yang lambat (*slow learner*), tetapi juga dapat memacu efektifitas belajar bagi siswa yang lebih cepat (*fast learner*). Disamping itu, komputer dapat diprogramkan agar mampu memberikan umpan balik terhadap hasil belajar mahasiswa. Dengan kemampuan komputer untuk merekam hasil belajar pemakainya (*record keeping*), komputer dapat diprogram untuk memeriksa dan memberikan skor hasil belajar secara otomatis. Komputer juga dapat dirancang agar dapat memberikan deskripsi atau saran bagi siswa untuk melakukan kegiatan belajar tertentu. Kemampuan ini mengakibatkan komputer dapat dijadikan sebagai sarana untuk pembelajaran yang bersifat individual

(*individual learning*). Kelebihan komputer yang lain adalah kemampuan dalam mengintegrasikan warna, musik dan animasi grafik (*graphic animation*). Sedangkan faktor ekstinsik dapat ditimbulkan oleh berbagai sumber, bisa karena pengaruh pimpinan, kolega atau faktor-faktor lain yang kompleks. Berkaitan dengan proses belajar siswa, motivasi belajar sangat diperlukan. Diyakini bahwa hasil belajar akan meningkat kalua siswa mempunyai motivasi belajar yang kuat. Motivasi belajar adalah keinginan siswa untuk mengambil bagian di dalam proses pembelajaran (Hamdu, Ghullam dan Lisa Agustina. 2011).

Menurut Asnawi (2012) istilah motivasi belajar mempunyai arti yang sedikit berbeda. Ia menggambarkan bahwa motivasi belajar, bermakna, nilai dan keuntungan-keuntungan kegiatan belajar tersebut cukup menarik bagi siswa untuk melalukan kegiatan belajar.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah kesanggupan untuk melakukan kegiatan belajar karena didorong oleh keinginan untuk memenuhi kebutuhan dari dalam dirinya ataupun yang datang dari luar. Kegiatan itu dilakukan dengan kesungguhan hati dan terus menerus dalam rangka mencapai tujuan.

Kerangka Berpikir

Belum atau rendahnya penguasaan komponen ICT pada guru SDN PADA disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya adalah belum ada metode khusus yang belum diterapkan oleh kepala sekolah untuk meningkatkan penguasaan komponen ICT.

Secara sistematis kerangka berpikir dalam penelitian ini tergambar dalam bagan di bawah ini :

Gambar 1. Kerangka Berpikir



Hipotesis Tindakan

Dengan memperhatikan kerangka berpikir dan dasar teori yang telah dikemukakan di atas, peneliti membuat hipotesis sebagai berikut :

1. Dengan metode diklat power point dapat meningkatkan penguasaan ICT sebagai media pengajaran bagi guru SDN PADA.
2. Dengan metode diklat power point dapat meningkatkan motivasi guru untuk menggunakan ICT sebagai media pembelajaran di SDN PADA.

METODE PENELITIAN

Tempat, Subjek dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di SDN PADA Kecamatan Nubatukan Kabupaten Lembata. Subyek penelitian ini adalah Guru-guru di SDN PADA. Lamanya penelitian yang dilakukan sekitar 3 bulan, yaitu Agustus sampai dengan Oktober 2019. Adapun durasinya sebagai berikut :

Tabel 1. Durasi Penelitian

No	Kegiatan	Minggu Ke											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	Perencanaan	√											
2	Proses Pembelajaran		√	√	√	√	√	√					
3	Evaluasi								√				
4	Pengumpulan Data									√			
5	Analisis Data										√		
6	Penyusunan Hasil											√	
7	Pelaporan Hasil												√

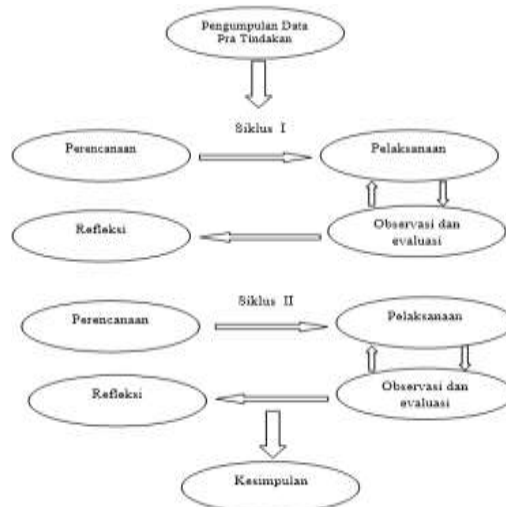
Sumber : Data Primer (2019)

Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang akan dilakukan dalam penelitian tindakan sekolah ini adalah berbentuk siklus, dan akan dilaksanakan dengan 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari beberapa tindakan dan pengamatan. Pada akhir siklus diharapkan tercapainya tujuan yang diinginkan.

Dalam penelitian tindakan sekolah ini digunakan model Spiral Kemmis dan MC Tangert (Arikunto, 2015) secara berulang-ulang semakin lama, diharapkan semakin meningkat perubahannya atau pencapaian hasilnya. Dalam perencanaan Kemmis menggunakan sistim spiral yang dimulai dengan rencana, tindakan, pengamatan, refleksi, perencanaan kembali merupakan dasar untuk suatu anca-ancang pemecahan permasalahan. Adapun skema penelitian dapat dilihat sebagai berikut :

Gambar 1. Alur Penelitian Tindakan Sekolah



Sumber : Arikunto (2015)

Apabila diperhatikan pada bagan di atas, desain model Kemmis Taggart (Arikunto, 2015) ini pada hakikatnya berupa untaian-untaian dengan satu perangkat terdiri dari empat komponen yaitu Perencanaan, Tindakan, Pengamatan dan Refleksi. Adapun langkah-langkah dalam penelitian tindakan sekolah adalah sebagai berikut :

1. Perencanaan

Langkah-langkah yang dilakukan dalam perencanaan sebagai berikut :

- a. Mengadakan pengamatan awal untuk mengidentifikasi permasalahan yang perlu segera diatasi. Peneliti melakukan wawancara terhadap penguasaan ITC guru SDN PADA.
- b. Menyiapkan jadwal kegiatan pembelajaran
- c. Membuat instrumen pengamatan bagi guru untuk mengetahui penguasaan komponen ICT.
- d. Membuat pedoman wawancara bagi guru tentang kesulitan-kesulitan dalam penguasaan komponen ICT.

2. Pelaksanaan tindakan

Pada tahap pelaksanaan tindakan yang dilakukan adalah membentuk tim pelatih. Tim pelatih diambil dari guru yang sudah memiliki kemampuan tinggi dalam penguasaan ICT. Pelaksanaan siklusnya adalah sebagai berikut :

- a. Pada Siklus I, setiap pelatih melatih kelompok guru yang berjumlah 24 orang secara klasikal.
- b. Pada Siklus II, pelatih melatih kelompok guru menjadi 2 kelompok

3. Observasi dan evaluasi

Observasi dan evaluasi setelah tindakan dilakukan untuk mengumpulkan data yaitu tingkat penguasaan ICT dalam pembelajaran.

4. Refleksi

Peneliti menganalisis semua informasi yang dalam proses bimbingan dan pembelajaran mulai dari mencatat hasil observasi, mengevaluasi hasil observasi dan memperbaiki kelemahan untuk menyusun tindakan yang akan dilakukan pada siklus II.

Indikator Keberhasilan Tindakan

Indikator dari keberhasilan peneliti ini dapat dilihat dari :

1. Meningkatkan penguasaan ICT guru, peningkatan penguasaan ICT dilihat dari perbandingan jumlah guru yang menguasai setelah tindakan penelitian dilakukan.
2. Besarnya motivasi guru untuk menggunakan ICT sebagai media pembelajaran.
3. Besarnya tingkat efektifitas pembelajaran dengan menggunakan ICT

Teknik Pengumpulan Data

Data diperoleh dari hasil pengamatan, wawancara dan catatan lapangan untuk penilaian proses :

1. Hasil Pengamatan

Pengamatan dilakukan oleh peneliti pada saat proses setelah tindakan dilakukan, hasil pengamatan terekam dalam format pengamatan. Rekap hasil pengamatan terhadap semua guru dihitung secara kualitatif.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan oleh peneliti setelah tindakan dilakukan. Wawancara dilakukan untuk mengetahui kemampuan guru dalam menguasai komponen ICT serta kesulitan-kesulitannya.

Teknis Analisis Data

Data yang dianalisis adalah data dari hasil observasi, wawancara dan catatan lapangan yang diperoleh sebelum dan selama berlangsungnya penelitian tindakan sekolah.

Teknik analisis data yang digunakan adalah secara kualitatif, yaitu dengan menghitung besarnya prosesntase dari masing-masing indikator penelitian. Pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan, wawancara, catatan lapangan, dianalisis sejak proses berlangsung penelitian, sehingga hal ini menunjukkan bahwa penelitian tindakan sekolah prosesnya bersamaan pada saat pengumpulan data.

Diharapkan data dari hasil penelitian ini dapat menggambarkan mengenai jumlah guru yang menguasai ICT dan termotivasi untuk membuat media pembelajaran dengan komputer, sehingga proses pembelajaran menjadi efektif.

Hal ini akan tampak dari hasil perhitungan prosentasenya dari kegiatan di Siklus I yang dibandingkan dengan hasil di siklus II.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Guru mempunyai peran penting dalam keberhasilan pembelajaran. Kegiatan pembelajara akan maksimal apabila didukung oleh media pembelajaran yang tepat. Salah satu media sesuai tuntutan tersebut adalah media pembelajaran berbasis komputer. Dengan media berbasis ICT diharapkan terjadinya pembelajaran interaktif dan menyenangkan. Namun realita di lapangan masih banyak guru yang belum menerapkan media pembelajaran berbasis ICT. Hal ini juga terjadi di SDN PADA, walaupun sekolah memiliki beberapa unit komputer dan beberapa guru yang memiliki laptop pribadi namun masih ditemukan permasalahan yaitu banyak guru yang belum tahu dan belum menggunakan media pembelajaran berbasis ICT yang menarik.

Sajian Data Tiap Siklus

Penerapan metode pelatihan untuk meningkatkan penguasaan ICT sebagai media pembelajaran, dilakukan dalam 2 siklus. Pada setiap siklus terdiri dari beberapa tindakan dan pengamatan. Hasil pengamatan dari 2 siklus tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 1. Hasil Pengamatan pada Siklus I dan Siklus II

No	Indikator	Ketercapaian	
		Siklus I	Siklus II
1.	Tingkat Penguasaan ICT guru	41,66%	83,33%
2.	Motivasi guru untuk menggunakan ICT sebagai media pembelajaran	83,33%	100%

Sumber : Hasil Penelitian, diolah (2019)

Siklus I

Kegiatan yang dilakukan dalam Siklus I yaitu pelaksanaan pelatihan dilakukan secara klasikal, yaitu seluruh guru sebanyak 24 orang menjadi peserta dengan pemberian materi secara bersama-sama. Dengan membatasi pada materi power point.

Setelah kegiatan pelatihan ini selesai guru diminta untuk mewujudkan dalam proses pembelajaran. Peneliti melakukan observasi / pengamatan dan wawancara kemudian merumuskan ke dalam prosentase ketercapaian. Setelah menguasai beberapa hal tentang ICT, kepala sekolah memberikan arahan kepada guru untuk mempratekan pada saat pembelajaran dan mengajar siswa cara penggunaan ICT. Siswa yang mendapat pelajaran tentang ICT adalah siswa kelas 4 sampai kelas 6. Mereka diajar cara menggunakan tablet. Masing- masing siswa disuruh untuk membawa tablet. Hasil pengamatan observer pada kegiatan siklus I, terlihat siswa antusias tetapi belum lancar menggunakannya. Tetapi hasil perhitungan prosentasi, hanya pada guru bukan pada siswa.

Adapun hasil dari perhitungannya didapatkan bahwa tingkat penguasaan sebesar 41,66% motivasi guru dalam menggunakan komputer sebagai media pembelajaran sebesar 83,33%.

Berdasarkan pengamatan peneliti, ternyata hasil yang diperoleh belum memuaskan atau belum maksimal, sehingga peneliti melakukan evaluasi dan ternyata diperoleh kesimpulan bahwa dengan pemberian materi pelatihan ICT secara klasikal kurang / mengambang. Hal ini disebabkan karena karakter masing-masing mata pelajaran berbeda-beda. Oleh sebab itu peneliti melakukan siklus yang ke 2 dengan teknik yang lain.

Siklus II

Kegiatan yang dilakukan dalam siklus 2 yaitu pelaksanaan pelatihan dilakukan secara berkelompok yaitu seluruh guru sebanyak 24 orang terbagi menjadi 2 kelompok dengan materi yang sama dengan 2 orang pelatih.

Setelah kegiatan pelatihan ini selesai, guru diminta untuk mewujudkan ke dalam proses pembelajaran. Peneliti melakukan observasi dan wawancara, kemudian merumuskan ke dalam angka prosentase ketercapaian. Adapun hasil yang dicapai dari perhitungannya didapatkan bahwa tingkat penguasaan ICT 83,33%, motivasi guru dalam menggunakan komputer sebagai media pembelajaran 100 %.

Dari hasil observasi peneliti untuk hasil yang dicapai dalam siklus yang ke 2 ini sudah memuaskan.

Pembahasan

Dari hasil penelitian tersebut di atas, dapat diperhatikan bahwa tingkat penguasaan ICT guru dalam siklus I (41,66%) mengalami peningkatan di siklus II (83,33%) sebesar 41,67%. Hal ini menunjukkan kenaikan yang cukup tinggi. Dimana ini guru mengalami peningkatan dalam penguasaan ICT, yang semula tidak menguasai atau dalam tingkat rendah, maka setelah dilakukan menjadi tinggi tingkat penguasaan ICTnya.

Demikian juga motivasi guru dalam menggunakan komputer sebagai media pembelajaran juga mengalami peningkatan. Pada siklus I (83,33%) mengalami peningkatan di siklus II (100%) sebesar 16,67%. Hal ini menunjukkan kenaikan yang cukup tinggi. Dimana ini berarti guru mengalami peningkatan motivasinya. Yang semula kurang motivasinya, setelah dilakukan pelatihan, menjadi tinggi tingkat motivasinya untuk menggunakan komputer sebagai media pembelajaran.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Dari hasil penelitian diperoleh angka prosentase tingkat penguasaan ICT sebesar 41,66% dan motivasi guru dalam menggunakan komputer sebagai media pembelajaran sebesar 83,33%. Hal ini menunjukkan hasil yang diperoleh belum memuaskan atau belum maksimal, sehingga peneliti melanjutkan ke siklus II dengan cara / teknik pelatihan yang berbeda. Semua guru terbagi dalam 2 kelompok dengan dibimbing oleh narasumbernya masing-masing.

Dari hasil penelitian diperoleh angka prosentase tingkat penguasaan ICT sebesar 83,33% dan motivasi guru dalam menggunakan komputer sebagai media pembelajaran sebesar 100%. Hal ini menunjukkan hasil yang diperoleh memuaskan dan maksimal.

Saran

Peneliti memberikan saran, untuk peningkatan kinerja guru, pihak sekolah seyogyanya memfasilitasi untuk menyelenggarakan pelatihan secara berkesinambungan.

Metode pelatihan bisa diterapkan tidak hanya terbatas pada penggunaan Power Point untuk media pembelajaran tetapi dengan materi yang lain seperti MS Word, MS Exel, Internet dan bisa berkembang ke administrasi pembelajaran.

Demikian pula peneliti memberikan saran untuk guru, agar termotivasi, untuk mengikuti setiap pelatihan yang diselenggarakan oleh pihak manapun. Karena hal ini akan sangat bermanfaat bagi guru untuk meningkatkan kemampuan guru.

DAFTAR PUSTAKA

- A.M, Sardiman. 2014. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Achmad Badaruddin. 2015. *Peningkatan Motivasi Belajar Peserta didik Melalui Bimbingan Konseling*. Jakarta: Abe Kreatifindo.
- Andila, N., & Indarti, S. 2015. *Pengaruh Pendidikan Pelatihan dan Prestasi Kerja Terhadap Kompensasi Karyawan PT. Bank Rakyat Indonesia Kantor*

- Wilayah Pekanbaru. Jurnal Tepak Manajemen Bisnis, Vol. VII, No. 1, Januari 2015.*
- Arikunto. 2015. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Arsyenda, Y. 2013. *Pengaruh Motivasi Kerja dan Disiplin Kerja Terhadap Kinerja PNS pada BAPPEDA Kota Malang*.
- Asnawi. 2012. *Teori Motivasi*, Studio pres, Jakarta
- Asyhar, Rayandra dkk. 2012. *Kreatif mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Fauzi, I. K. A. 2011. *Mengelola Pelatihan Partisipatif*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Hamdu, Ghullam dan Lisa Agustina. 2011. "Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Pesta Belajar IPA di Sekolah Dasar". *Jurnal Penelitian Pendidikan*, Vol. 12 No.1: 83.