

Peningkatan Kompetensi Guru dalam Penggunaan Teknologi Informasi Melalui Kegiatan Workshop Penggunaan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran di SMA Negeri 12 Samarinda

Ida Sulistiani*

SMA Negeri 12 Samarinda

ABSTRACT: Technological developments in the current era of globalization are very rapid. For this reason, the community is required to make a change in each of its activities. Teachers are expected to be able to follow these changes to improve the quality of teaching and learning activities. This research aims to find alternative solutions to problems to increase teacher competence in utilizing information technology through the Workshop on Making Technology-Based Teaching Media to increase students' learning motivation. This school action research was conducted at SMA Negeri 12 Samarinda with nineteen teachers at SMA Negeri 12 Samarinda. The aspects that are measured in the observation are the enthusiasm of the participants in following the lesson, the interaction of the students with the teacher in the teaching and learning process, the interactions with students and students in group work, and the activities of students in group discussions. This activity concluded that using information technology in teaching is very important and provides many benefits for teachers and students. These benefits are efficiency, accessibility, interactivity, personalization, and continuous learning.

Article History

Received: 10-08-2023

Accepted: 13-08-2023

Keywords

Improvement, Teacher Competence, Information Technology, Learning, Workshops

Pendahuluan

Pemanfaatan teknologi dalam kehidupan sehari-hari tidak dapat dihindari. Perkembangan teknologi pada era globalisasi saat ini sangat pesat. Untuk itu, masyarakat dituntut untuk melakukan suatu perubahan di setiap kegiatannya. Terutama bagi para guru diharapkan dapat mengikuti perubahan tersebut dalam meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar. Seiring dengan perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), mengintegrasikan TIK dalam proses pembelajaran mengubah paradigma peran guru sebagai seorang pengajar menjadi seorang fasilitator, kolaborator, mentor, pelatih, pengarah dan teman belajar yang dapat memberikan pilihan dan tanggung jawab yang besar kepada Peserta Didik untuk mengalami peristiwa belajar, sehingga diharapkan Peserta Didik menjadi lebih aktif dalam proses belajar. Penggunaan media pembelajaran yang terintegrasi dengan TIK dapat melibatkan indera penglihatan dan pendengaran secara optimal. Penggunaan alat indera penglihatan dan pendengaran secara optimal dalam proses pembelajaran akan memberikan pengalaman belajar kepada Peserta Didik. Pengalaman belajar yang diperoleh Peserta Didik akan berpengaruh pada hasil belajar yang baik.

CONTACT: Ida Sulistiani  idasulistiani@yahoo.com

© 2023 The Author(s). Published by Literasi Nusantara Publisher.

This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>), which permits non-commercial re-use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited, and is not altered, transformed, or built upon in any way.

Media pembelajaran merupakan komponen sistem penyampaian pengajaran yang dapat digunakan dalam mendukung proses pembelajaran. Pengembangan media dilandasi oleh persepsi bahwa pembelajaran akan berlangsung baik, efektif dan menyenangkan jika didukung oleh media pembelajaran yang dapat menarik minat dan perhatian Peserta Didik. Oleh karena itu, pengembang perlu memahami konsep, model, prinsip, desain dan evaluasi media pembelajaran.

Pasal 3 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, menjelaskan bahwa pendidikan nasional memiliki fungsi dalam mengembangkan kemampuan serta membentuk kepribadian peradaban bangsa menjadi bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Selai itu, pendidikan memiliki fungsi sebagai alat untuk meningkatkan potensi Peserta Didik sehingga Peserta Didik memiliki soft skills yang dapat menjadikannya warga negara yang bertanggung jawab (Republik Indonesia, 2003). Oleh karena itu, salah satu skill yang perlu ditingkatkan oleh guru dalam menyelenggarakan pendidikan di kelas adalah penggunaan IT dan multimedia. Hal ini sesuai dengan Mayer yang berpendapat bahwa multimedia dapat digunakan untuk menghasilkan teknologi pembelajaran yang dapat dinikmati secara verbal maupun visual (Mayer, 2009).

Sedangkan Muhson menjelaskan bahwa teknologi pembelajaran pengaplikasiannya berupa pemanfaatan proses dan produk teknologi informasi dan komunikasi (information and communication technology/ICT) dalam hal ini untuk memecahkan masalah-masalah pendidikan dan pembelajaran, memiliki banyak manfaat atau keuntungan. Ini membuktikan bahwa penggunaan teknologi sangat penting dalam dunia pendidikan, yang mau tidak mau harus terus dikembangkan sesuai dengan perkembangan jaman (Muhson, 2010). Penelitian Anwariningsih mengungkap bahwa 70% guru-guru kelas belum mampu mengoperasikan komputer secara maksimal, sedangkan 30%-nya telah mampu menggunakan komputer tetapi masih sebatas untuk keperluan mengetik tugas administrasi di sekolah (Anwariningsih, 2014). Saat ini teknologi sudah semakin maju, oleh karena itu dunia pendidikan juga harus mengikuti perkembangan teknologi yang ada. Terutama penggunaan teknologi pada sekolah pada tingkat lanjutan atas.

Berdasarkan hasil analisis rapor mutu pendidikan di SMA Negeri 12 Samarinda pada tahun sebelumnya didapatkan hasil, bahwasanya pemilihan dan penggunaan media yang dilakukan oleh guru kurang bervariasi. Indikatornya adalah keterbatasan guru dalam penggunaan media IT. Guru dalam mengajar secara daring dan PTMT sudah menggunakan *PowerPoint* sebagai media mengajar, tetapi hanya terbatas untuk *handout*. Pada akhirnya guru dalam mengajar terjebak mengajar dengan pendekatan *teacher center learning*.

Oleh karena itu, sangat dibutuhkan alternatif pemecahan masalah untuk meningkatkan keterampilan guru dalam memanfaatkan media IT dalam pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang menentukan dan penting mempengaruhi Peserta Didik dalam aktivitas pembelajaran. Pendapat ini diperkuat oleh Rohmawati (2021), bahwa upaya yang ditempuh oleh guru untuk mewujudkan peningkatan aktivitas belajar yaitu dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan namun tetap edukatif,

salah satunya adalah dengan pembuatan media ajar yang menarik dan penggunaan Google Form dalam pelaksanaan ulangan.

Menurut Kemendikbudristek Ristek (2021) salah satu cara efektif yang dapat dilakukan yaitu dengan bimbingan dan pelatihan kepada guru dan kepala sekolah. Bimbingan dan pelatihan sangat relevan dengan salah satu tugas utama pengawas sekolah. Berdasarkan hasil penelitian Rosmaliwarnis (2021), bahwa *workshop* sangat efektif dalam upaya meningkatkan kompetensi guru. Tugas pokok pengawas sekolah adalah melaksanakan kepengawasan akademik dan manajerial pada satuan pendidikan yang meliputi penyusunan program pengawasan, pelaksanaan pembinaan, pemantauan pelaksanaan delapan SNP, penilaian, pembimbingan dan pelatihan profesional guru, dan evaluasi hasil pelaksanaan program pengawasan (Permenpan RB No. 14, 2016). Kepala sekolah merupakan salah satu komponen penggerak yang mempunyai peranan sangat strategis dalam mewujudkan peningkatan kualitas mutu pendidikan di sekolah.

Tujuan dari penelitian ini adalah ingin mencari alternatif pemecahan masalah sebagai upaya meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi informasi melalui *Workshop Pembuatan Media Ajar Berbasis Tehnologi* seperti untuk meningkatkan motivasi belajar Peserta Didik. Oleh karenanya untuk memecahkan permasalahan pembelajaran yang terjadi maka dilakukan alternatif yaitu melaksanakan Bimtek melalui *Workshop* untuk meningkatkan keterampilan pemanfaatan media IT oleh guru di SMA Negeri 12 Samarinda. Sebagaimana penelitian Muzdalipah, Rustina, dan Akbar (2020), bahwasanya *workshop* terbukti dapat meningkatkan wawasan dan kesadaran guru tentang pentingnya pemanfaatan media IT dalam pembelajaran.

Kajian Literatur

SMA Negeri 12 Samarinda adalah merupakan salah satu dari 4 sekolah menengah negeri yang berada di wilayah Kecamatan Samarinda Utara, Kota Samarinda. Terletak di Jalan Poros Samarinda Bontang, jauh dari kebisingan kota dan di kelilingi kebun Sawit dan kebun Tanaman Keras seperti nangka, durian dan lain-lain. SMA Negeri 12 Samarinda, beralamat di JL. Bukit Seribu KM 33 Kelurahan Sungai Siring Sekolah ini berdiri pada tahun 2003. Jumlah guru sekarang berjumlah 19 Orang, dan jumlah Peserta Didik sebanyak 210 orang.

Tehnologi Informasi

Perkembangan teknologi informasi saat ini membuat kebutuhan akan teknologi informasi tersebut sangat penting baik bagi individu maupun organisasi. Teknologi informasi sudah menjadi kebutuhan dasar bagi perusahaan terutama dalam segala kegiatan operasional perusahaan (Rahadi, 2007). Sistem informasi dan teknologi informasi pada saat ini merupakan bagian yang tidak terpisahkan bagi dunia bisnis mengingat perannya sebagai alat bantu dalam kecepatan pengambilan keputusan organisasi pada berbagai peringkat fungsi dari level bawah hingga manajerial (Salamah, 2012).

Keberhasilan penggunaan teknologi informasi harus memenuhi beberapa kriteria, menurut Sidik (2014) kriteria kualitas informasi yang dinyatakan harus akurat, relevan, tepat

waktu dan lengkap. Informasi akurat, yang berarti bahwa informasi memiliki akurasi yang cukup dan dekat dengan realitas yang sebenarnya. Informasi yang relevan adalah ketika informasi dapat membuat perubahan dalam pengambilan keputusan sesuai dengan tujuan pengguna dan masalah yang dihadapi oleh pengguna. Informasi yang tepat waktu, informasi tersebut harus tersedia bagi pengambil keputusan bila diperlukan dan informasi tidak muncudi masa lalu atau sebelumnya.

Bodnar dan Hopwood dalam Rahadi (2007) menyebutkan ada tiga hal yang berkaitan dengan penerapan teknologi informasi berbasis komputer yaitu perangkat keras (*hardware*), perangkat lunak (*software*) dan pengguna (*brainware*). Ketiga elemen tersebut saling berinteraksi dan dihubungkan dengan suatu perangkat masukan keluaran (*input-output media*), yang sesuai dengan fungsinya masing-masing. Perangkat keras (*hardware*) adalah media yang digunakan untuk memproses informasi.

Perangkat lunak (*software*) yaitu sistem dan aplikasi yang digunakan untuk memproses masukan (*input*) untuk menjadi informasi, sedangkan pengguna (*brainware*) merupakan hal yang terpenting karena fungsinya sebagai, pengembang *hardware* dan *software*, serta sebagai pelaksana (*operator*) masukan (*input*) dan sekaligus penerima keluaran (*output*) sebagai pengguna sistem (*user*). Pengguna sistem adalah manusia (*man*) yang secara psikologi memiliki suatu perilaku (*behavior*) tertentu yang melekat pada dirinya, sehingga aspek keprilakuan dalam konteks manusia sebagai pengguna (*brainware*) teknologi informasi menjadi penting sebagai faktor penentu pada setiap orang yang menjalankan teknologi informasi.

Google Classroom

Google Classroom adalah platform pembelajaran *online* yang memungkinkan guru dan Peserta Didik untuk berinteraksi dan berkolaborasi dalam satu tempat. *Platform* ini dikembangkan oleh *Google* dan dirancang untuk memudahkan proses pembelajaran jarak jauh. Dalam *Google Classroom*, guru dapat membuat kelas *online*, mengundang Peserta Didik untuk bergabung, dan menetapkan tugas. Peserta Didik dapat mengakses kelas *online* ini dan tugas yang diberikan oleh guru, memberikan jawaban atau pekerjaan mereka, dan berkomunikasi dengan guru dan teman sekelas dalam forum diskusi.

Salah satu kelebihan dari *Google Classroom* adalah kemampuannya untuk mengintegrasikan produk *Google* lainnya, seperti *Google Drive*, *Google Docs*, *Google Sheets*, dan *Google Slides*. Ini memungkinkan Peserta Didik dan guru untuk berbagi dokumen, presentasi, dan spreadsheet dengan mudah, serta mengedit dan memberikan komentar pada dokumen tersebut.

Metode

Subjek, Lokasi, dan Waktu Penelitian

Penelitian Tindakan Sekolah ini dilakukan di SMA Negeri 12 Samarinda terhadap Sembilan belas orang guru di SMA Negeri 12 Samarinda. Waktu pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini dimulai 10 Februari sampai dengan 10 Juni 2023, dengan melibatkan tujuh orang guru SMA Negeri 12 Samarinda. Penelitian dilakukan tahapan secara berkelanjutan selama 3

bulan. Indikator kinerja yang ditetapkan adalah meningkatkan kemampuan guru dalam menerapkan media ajar di SMA Negeri 12 Samarinda. Aspek yang diukur dalam observasi adalah antusiasme Peserta Didik SMA Negeri 12 Samarinda dalam mengikuti pembelajaran, interaksi Peserta Didik dengan guru dalam proses belajar mengajar, interaksi dengan Peserta Didik dengan Peserta Didik dalam kerja sama kelompok, dan aktivitas Peserta Didik dalam diskusi kelompok.

Prosedur

Secara garis besar kegiatan ini diklasifikasikan sebagai berikut:

1. Perencanaan; langkah-langkah yang dilakukan adalah: a) Menganalisa permasalahan yang ada di sekolah terkait kegiatan KBM melalui supervisi kelas, b) Menentukan Metode yang mungkin dilaksanakan terkait pemecahan masalah yang ada, c) Mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan pemanfaatan teknologi informasi untuk pembelajaran, d) Menetapkan tujuan, dan e) Membuat design pelaksanaan dan instrumen yang dibutuhkan.
2. Sosialisasi; diberikan kepada pihak-pihak yang terkait, yaitu: Guru Mata Pelajaran dan Peserta Didik Siswi SMA Negeri 12 Samarinda
3. Pelaksanaan; kegiatan dilaksanakan pada Februari – Mei 2023
4. Monitoring; monitoring dilakukan mulai dari tahap sosialisasi sampai selesainya kegiatan Semua hasil monitoring dicatat, difoto, dan didokumentasikan.
5. Evaluasi dan Rencana Tindak Lanjut; evaluasi terhadap hasil monitoring didiskusikan dengan pihak-pihak terkait, misalnya peserta didik, guru, dan kepala sekolah. Evaluasi digunakan untuk *review* kegiatan yang perlu disempurnakan.
6. Hasil; hasil yang diperoleh didokumentasikan untuk selanjutnya disampaikan kepada pihak-pihak yang terkait. Misalnya angket peserta didik, rekaman kegiatan, disampaikan kepada pesertadidik

Instrumen

Instrumen yang digunakan untuk pelaksanaan, melakukan monitoring, evaluasi, pemantauan hasil adalah: handphone/laptop, dokumen perencanaan, foto-foto kegiatan, angket dan kuesioner, catatan hasil pengamatan, dan dokumen hasil produk peserta *workshop*.

Cara Pemecahan Masalah

Cara pemecahan masalah yang digunakan adalah:

- a) Seorang yang profesional amat diharapkan dapat menghadirkan suasana prosem KBM yang menyenangkan yang membawa dampak positif bagi Peserta Didik siswi nya.
- b) Di era saat ini dimana teknologi adalah satu keniscayaan, termasuk dalam Pendidikan, serong guru juga dituntut untuk bisa menguasai teknologi yang akan mendukung terciptanya suasana KBM yang kreatif dan inovatif

- c) Untuk itu kegiatan workshop tentang penggunaan teknologi informasi ini sangat diharapkan dapat memberikan bekal kompetensi seorang guru dalam penggunaan teknologi informasi dalam pembelajaran
- d) Sharing dengan beberapa orang guru dan juga rekan sejawat melalui MKKS

Teknik Pengumpulan Data

- a) Hasil Kuesioner dari Guru dan Peserta Didik
- b) Hasil wawancara dengan Guru dan Peserta Didik
- c) Hasil belajar Peserta Didik

Teknis Analisis Data

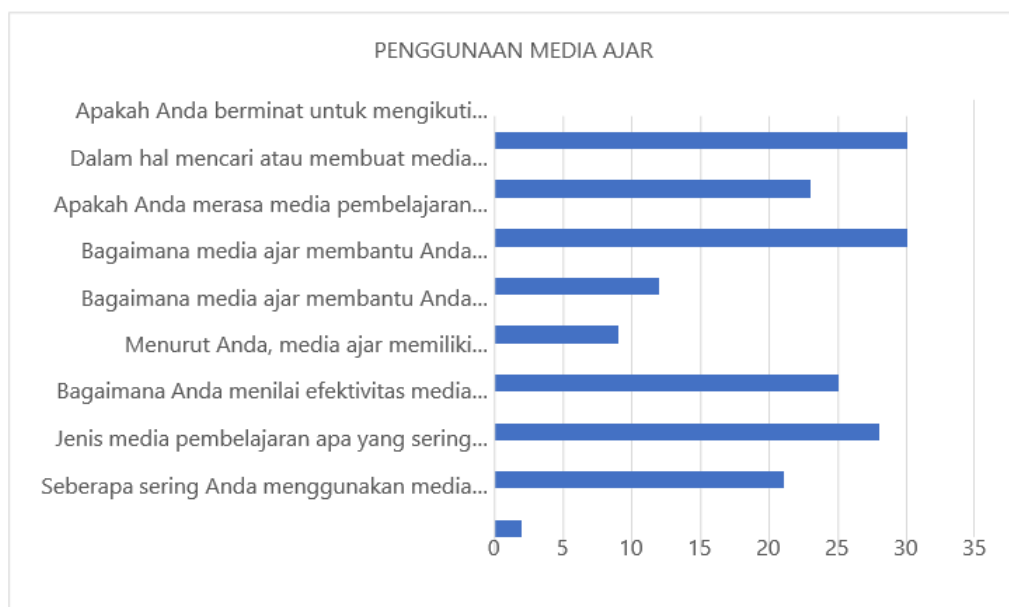
Penelitian tindakan sekolah ini berhasil apabila:

- a) Tingkat aktivitas Peserta Didik dalam proses belajar mengajar diatas 70%
- b) Tingkat keaktifan Peserta Didik dalam proses pembelajaran dinilai berhasil apabila masing-masing aktivitas yang menunjang keberhasilan belajar persentasenya di atas 70 %.
- c) Tingkat hasil belajar Peserta Didik mencapai 70 %

Hasil dan Pembahasan

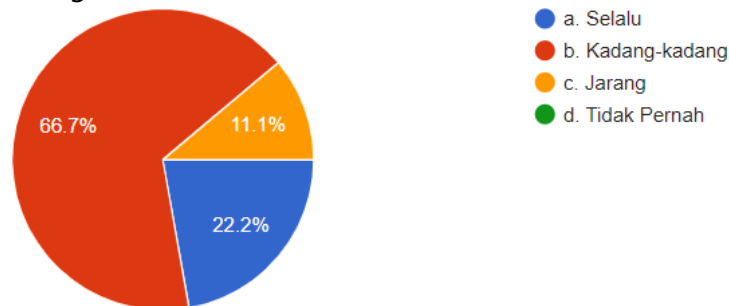
Workshop dapat memiliki pengaruh positif terhadap kompetensi guru dalam penggunaan media pembelajaran. Melalui *workshop*, guru dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru dalam menggunakan media pembelajaran, seperti *software* multimedia, teknologi informasi, dan lain-lain. Hal ini dapat membantu guru menjadi lebih kreatif dan inovatif dalam menyampaikan materi pelajaran, sehingga Peserta Didik dapat lebih mudah memahami dan mengingat materi tersebut. Oleh karena itu, *workshop* dapat membantu meningkatkan kompetensi guru dalam penggunaan media pembelajaran.

Untuk itu penulis akan membuktikannya melalui hasil angket yang telah penulis sebarakan baik itu sebelum maupun sesudah kegiatan *workshop*, dengan rincian sebagai berikut:

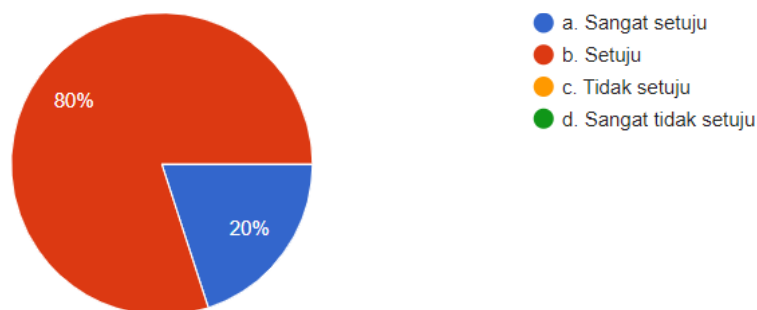


Persepsi Guru Terhadap Penggunaan Media Ajar dalam Proses Pembelajaran

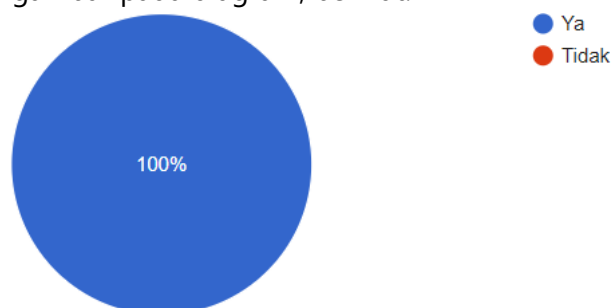
Sebelum diadakan *workshop* pada 6-7 Februari 2023, penulis memberikan angket terkait penggunaan dan persepsi Guru dalam penggunaan media ajar. Dari 19 Responden (seluruh guru yang mengajar di SMAN 12 Samarinda) di dapatlah hasil sebagai berikut, sebanyak 66,7 % responden kadang-kadang saja menggunakan media ajar selama pembelajaran, hal ini ditunjukkan dengan diagram dibawah ini:



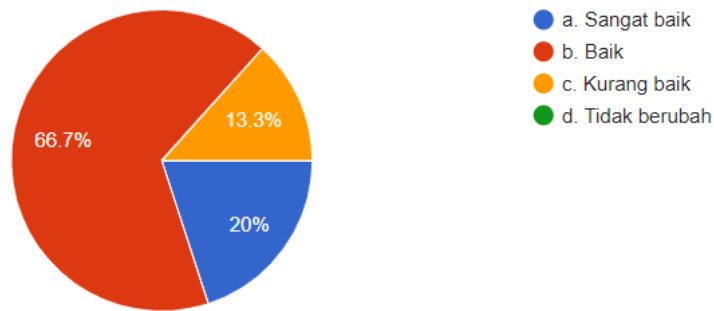
Meskipun demikian para guru sadar bahwa penggunaan media ajar sangat efektif dalam proses pembelajaran dan membawa pengaruh positif. Hal ini bisa terlihat dari respon yang mereka berikan yakni 80% setuju seperti terlihat dalam diagram di bawah ini:



Di sisi lain para guru juga meyakini bahwa penggunaan Media Ajar bisa meningkatkan prestasi belajar Peserta Didik. Hal ini terlihat dari seluruh responden setuju dengan pertanyaan penulis seperti tergambar pada diagram, berikut:



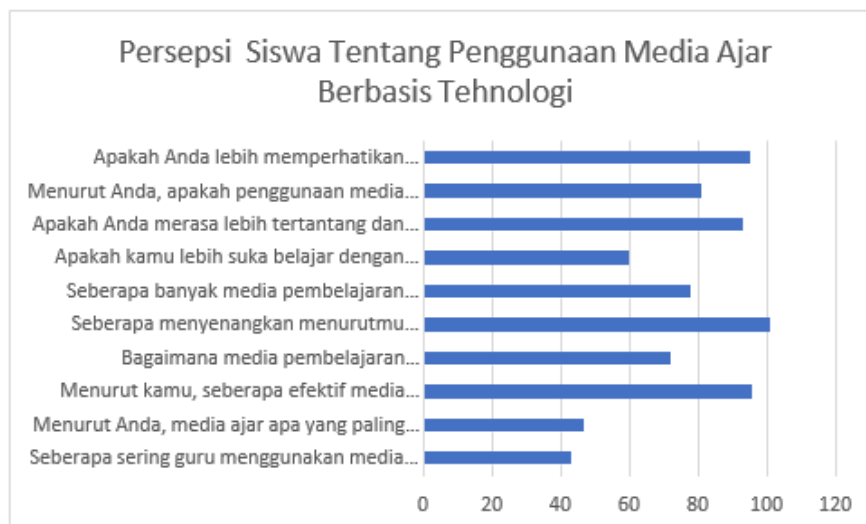
Dari 3 (tiga) elemen penting tentang persepsi guru tentang penggunaan media ajar diatas, dapat disimpulkan, bahwa pada dasarnya guru secara sadar dan percaya, bahwa saat mereka menggunakan media ajar, Peserta Didik akan lebih aktif, motivasi belajar tinggi dan memperoleh prestasi yang baik.



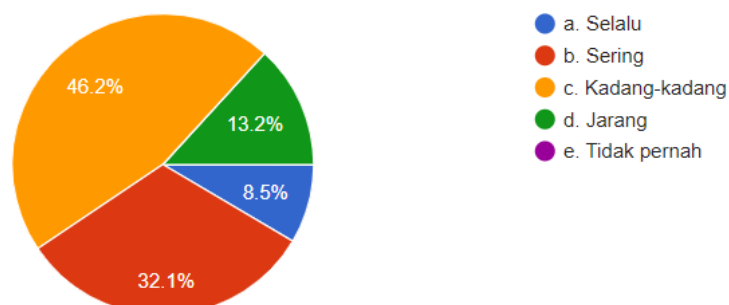
Dari 18 responden sekitar 13,3 % merasa kemampuan dalam penguasaan teknologi informasi kurang baik. Hal ini menjadi tantangan khusus bagi penulis untuk terus memberikan dukungan agar ke depannya guru-guru tersebut bisa mengubah *main set* nya untuk terus meningkatkan kompetensi dalam penguasaan teknologi.

Persepsi Peserta Didik Terhadap Penggunaan Media Ajar Dalam Proses Pembelajaran

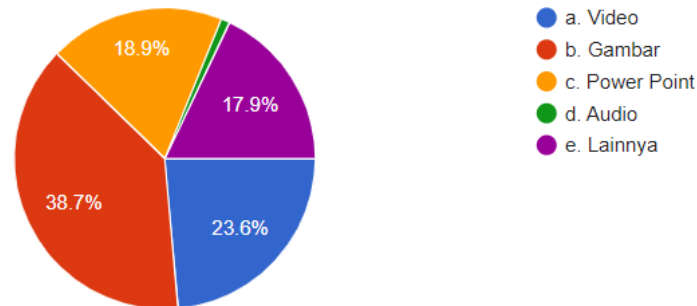
Selain kepada guru, penulis juga memberikan angket kepada Peserta Didik untuk mengetahui sejauh mana manfaat yang mereka rasakan saat proses pembelajaran berlangsung apabila guru menggunakan media ajar. Dari angket yang disebar secara acak ada 106 responden menjawab pertanyaan yang penulis berikan dengan persentase sebagai berikut:



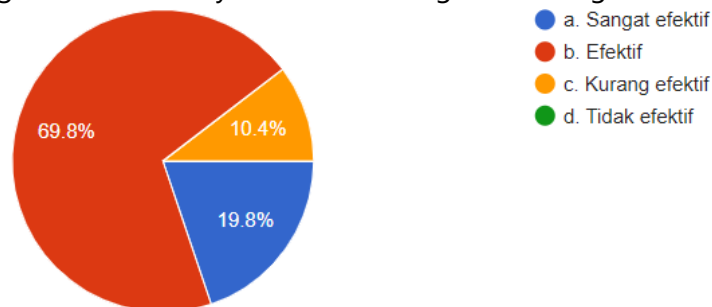
Pertanyaan mengenai frekuensi guru dalam menggunakan media ajar di kelas, ditemukan bahwa hasil nya tidak begitu menggembirakan, yakni hanya kadang-kadang. Hal ini terlihat dari diagram dibawah ini yakni mencapai 42 %, meskipun ada juga Peserta Didik yang mengatakan sering yakni 32,1 %



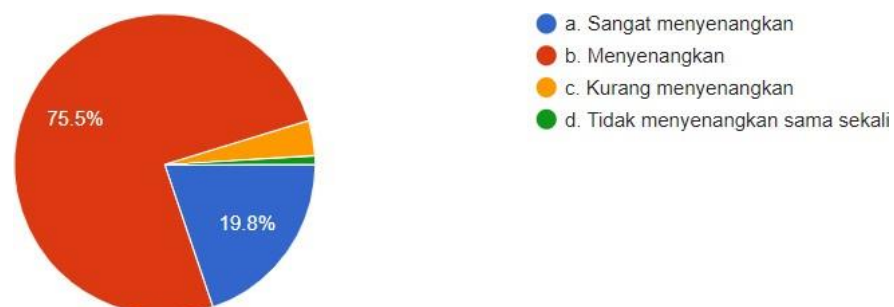
Lalu mengenai bentuk media ajar yang digunakan mayoritas guru masih menggunakan gambar sebanyak 38.7%, hal ini terlihat dari diagram dibawah ini



Meskipun ada juga yang menggunakan media video ataupun power point yakni sekitar 23,6% dan 18,9%. Di sisi lain Peserta Didik merasakan bahwa dengan guru menggunakan media ajar sangatlah efektif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar mereka. Hal ini tergambar dari diagram berikut ini, yakni 69,8% mengatakan sangat efektif dan 10,4% efektif.



Sementara itu juga Peserta Didik berpendapat bahwa dengan adanya media ajar akan membuat pembelajaran akan menyenangkan. Ini dapat dilihat dari respon yang di peroleh yakni sekitar 75,5 % menyenangkan dan 19,8 % sangat menyenangkan. Seperti yang tergambar dari diagram berikut ini:



Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat memiliki pengaruh yang positif terhadap motivasi dan minat Peserta Didik dalam belajar. Media pembelajaran membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan membantu Peserta Didik untuk lebih memahami materi yang diajarkan. Selain itu, media pembelajaran juga dapat meningkatkan daya tarik dan interaksi antara guru dan Peserta Didik, sehingga membantu membangun motivasi dan minat Peserta Didik untuk terus belajar.

Manfaat Workshop Bagi Pengembangan Kompetensi Guru Dalam Penggunaan Teknologi Informasi Dalam Pengajaran

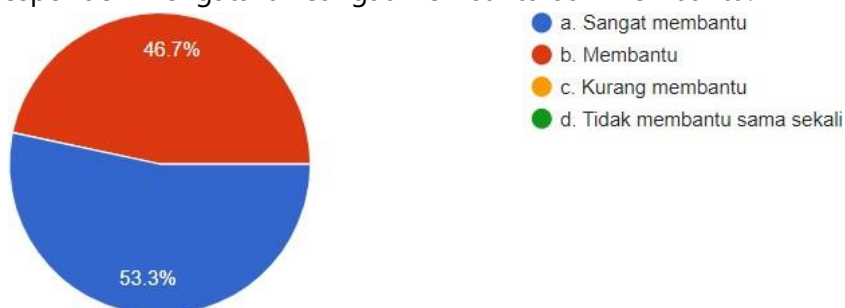
Guru memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk masa depan generasi muda. Guru adalah mentor, teman, dan pembimbing bagi Peserta Didik-Peserta Didik mereka. Mereka memiliki kemampuan untuk menyampaikan ilmu pengetahuan dengan cara yang mudah dipahami dan menyenangkan.

Guru memiliki tugas yang sangat berat, yaitu mengarahkan Peserta Didik mereka Peserta Didik siswi untuk mencapai potensi maksimal mereka. Mereka harus membantu Peserta Didik siswi untuk menemukan minat dan bakat mereka, serta membantu mereka untuk mencapai tujuannya. Guru juga harus memberikan dukungan dan motivasi kepada Peserta Didik siswi agar mereka tetap bersemangat dan berdedikasi untuk belajar.

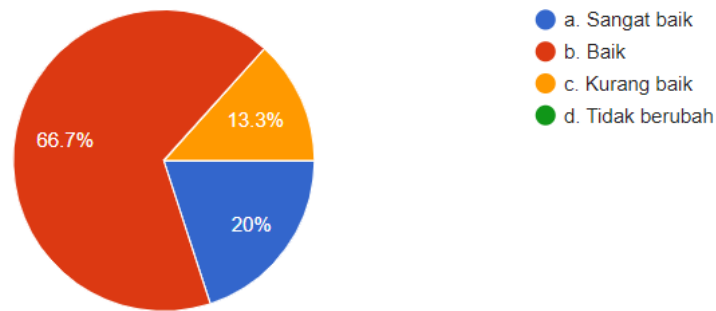
Guru juga harus beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan cara belajar yang berubah. Mereka harus memiliki kemampuan untuk menggabungkan teknologi dengan metode pengajaran tradisional, sehingga Peserta Didik siswi dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih baik.

Untuk itu peran pelatihan *workshop* pengembangan kompetensi akan sangat dibutuhkan demi terwujudnya guru yang mampu menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran. Dari kegiatan *workshop* yang telah berjalan selama 2 hari, dapat disimpulkan bahwasemua guru merasakan dampak yang amat besar bagi perubahan yang signifikan bagi peningkatan kompetensi dan dampak nya bagi minat dan prestasi belajar Peserta Didik. Hal ini bisa dilihat dari hasil angket yang telah disebar dan diisi oleh guru yangtelah mengikuti *workshop* tersebut.

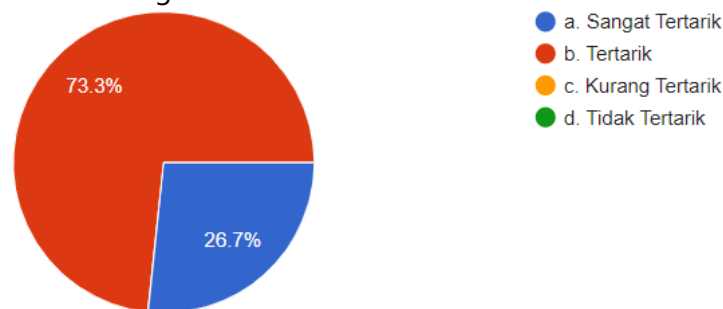
Dari pertanyaan seberapa penting ada nya *workshop* ini, lebih dari 50% responden mengatakan bahwa *workshop* ini sangatlah penting untuk diikuti. Karena para guru merasakan bahwa dengan pelatihan ini akan sangat membantu dalam membuat media belajar yang efektif dan menarik. Hal ini terlihat dari respon yang di dapat, seperti dalamdiagram berikut. Semua responden mengatakan sangat membantu dan membantu.



Sementara itu kemampuan mereka dalam pemanfaatan teknologi informasi pun sudah mulai terlihat meningkat meskipun masih ada beberapa guru yang merasa kurang, namun jumlah nya hanya sedikit dan itu akan terus di dorong untuk belajar. Hal ini dapat terlihat dari diagram berikut:



Sebagai tambahan para guru Nampak antusias untuk mengembangkan kompetensi mereka dengan mengikuti workshop / pelatihan lain yang akan mendukung proses pembelajaran. Dimana para guru masih berkeinginan untuk mengikuti kegiatan di kemudian hari. Hal ini tergambar dari diagram berikut:



Sebanyak 73,3 % tertarik untuk mengikuti kegiatan *workshop* serupa di kesempatan yang lain. Hal ini disebabkan karena para guru yakin bahwa dengan media ajar dan pemanfaatan teknologi informasi sangat membantu dalam membantu Peserta Didik untuk memahami materi dengan lebih baik.

Selain dari angket yang disebar, penulis juga melakukan wawancara dan observasi kelas, untuk melihat sejauh mana penggunaan aplikasi yang telah guru-guru pelajari serta kemampuan mereka dalam menggunakannya dalam proses pembelajaran. Hasil yang diperoleh adalah sebagai berikut:

Manfaat utama penggunaan teknologi informasi dalam pembelajaran

Dari jawaban yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa Setelah mengikuti *workshop* tentang teknologi, guru-guru mulai menunjukkan tingkat penguasaan yang luar biasa dalam menggunakan teknologi dalam mengajar. Mereka mulai memanfaatkan berbagai alat teknologi, seperti *tablet*, *laptop*, dan proyektor untuk membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan bagi Peserta Didik.

Guru-guru juga belajar bagaimana menggunakan berbagai aplikasi dan perangkat lunak untuk menyediakan materi ajar yang visual dan mudah dipahami. Mereka juga belajar bagaimana membuat presentasi yang menarik dan menyediakan sumber daya belajar yang berkualitas bagi Peserta Didik.

Dengan penguasaan baru ini, guru-guru mulai memimpin Peserta Didik mereka ke era digital dan membantu mereka memahami bagaimana teknologi dapat digunakan untuk memperkuat pembelajaran. Kini, Peserta Didik dapat belajar lebih cepat dan efisien karena guru-guru mampu menyediakan pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Workshop ini memberikan dorongan besar bagi guru-guru untuk terus mengejar ilmunan memperluas pengetahuan mereka tentang teknologi. Mereka kini lebih percaya diri dan siap untuk menggunakan teknologi dalam mengajar dan membantu Peserta Didik mereka berkembang. Dengan penguasaan teknologi yang lebih baik, guru-guru membuktikan bahwa mereka siap untuk mengambil peran penting dalam membawa pendidikan ke era digital dan memastikan bahwa Peserta Didik mereka memiliki akses ke sumber daya belajar yang berkualitas

Simpulan

Penggunaan teknologi informasi dalam pengajaran sangat penting dan memberikan banyak manfaat bagi para guru dan Peserta Didik. Berikut adalah beberapa kesimpulan penting tentang penggunaan teknologi informasi dalam pengajaran:

- a) Efisiensi: Penggunaan teknologi informasi mempermudah proses belajar- mengajar dan membuat proses tersebut lebih efisien.
- b) Aksesibilitas: Teknologi informasi memungkinkan para Peserta Didik untuk memperoleh informasi dan bahan pelajaran dengan mudah dan cepat, tanpa terbatas oleh waktu dan tempat.
- c) Interaktivitas: Penggunaan teknologi informasi dalam pengajaran memungkinkan para guru dan Peserta Didik untuk berinteraksi dan berkoordinasi dengan lebih baik, seperti melalui diskusi online dan presentasi multimedia.
- d) Personalisasi: Teknologi informasi memungkinkan para guru untuk menyesuaikan pengajaran mereka sesuai dengan kebutuhan individual Peserta Didik, membantu mereka belajar dengan lebih baik.
- e) Pembelajaran yang berkesinambungan: Teknologi informasi memungkinkan para Peserta Didik untuk terus belajar dan mengakses bahan pelajaran meskipun mereka sudah keluar dari kelas.

Secara keseluruhan, penggunaan teknologi informasi dalam pengajaran memberikan banyak manfaat bagi para guru dan Peserta Didik. Namun, penting untuk diingat bahwa teknologi hanya merupakan alat bantu dan bukan pengganti peran guru dalam proses belajar-mengajar.

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka beberapa saran yang dapat diberikan yakni:

- a) Fokus pada materi yang relevan: Pastikan bahwa materi yang dibahas dalam workshop adalah relevan dengan kebutuhan dan minat peserta. Ini akan memastikan bahwa mereka bersemangat dan terlibat secara aktif dalam workshop.
- b) Gunakan metode pembelajaran yang beragam: Kombinasikan presentasi formal dengan aktivitas praktik dan diskusi kelompok untuk memastikan bahwa peserta memiliki pemahaman yang komprehensif tentang materi.
- c) Penyediaan saran pendukung seperti jaringan internet yang memudahkan guru dalam mengembangkan metode ajar.

Referensi

- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). *Modul Pelatihan pengembangan kompetensi pedagogik guru dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Setiawan, A. (2018). *Strategi pelaksanaan workshop pengembangan kompetensi guru dalam penerapan teknologi informasi dan komunikasi di sekolah*. Jurnal Pendidikan Sains dan Teknologi, 3(1), 1-8.
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Yusuf, M. (2016). *Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Rachman, F. (2019). *Peningkatan kompetensi guru dalam penggunaan teknologi informasi melalui pelatihan dengan pendekatan blended learning*. Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains, 8(1), 12-20.
- Pratiwi, E., & Nugroho, A. A. (2018). *Analisis kebutuhan pelatihan penggunaan teknologi informasi dalam pembelajaran bagi guru*. Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer, 6(1), 1- 7.
- Ali, M. H. (2017). *Pelatihan penggunaan teknologi informasi bagi guru sebagai strategi peningkatan kualitas pembelajaran*. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 23(4), 438-451.
- Warsito, H. (2018). *Penggunaan teknologi informasi dalam pembelajaran: konsep, strategi, dan implementasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ismail, N. A., & Abdul Rahman, N. A. (2019). *Penggunaan teknologi informasi dalam pembelajaran: kajian terhadap keberkesanan pelaksanaan kursus latihan guru*. Jurnal Pendidikan Malaysia, 44(1), 29-36.
- Santoso, A. B. (2016). *Pembelajaran berbasis teknologi informasi*. Jakarta: Bumi Aksara.