

PENGUATAN KETERAMPILAN GURU MEMBERDAYAKAN SUMBER BELAJAR BERBASIS INTERNET  
DAN MEMBUAT POWER POINT INTERAKTIF MELALUI WORKSHOP DAN PENGUATAN  
KLINIS DI SMPN 4 GUNUNG LABUHAN  
TAHUN PELAJARAN 2019/2020

Subari  
SMPN 4 Gunung  
Labuhan

ABSTRAK

Pemerintah terus berusaha untuk meningkatkan kualitas pendidikan saat ini, salah satunya, adalah dengan meningkatkan kinerja guru dalam melaksanakan pembelajaran. Di SMPN 4 Gunung Labuhan keterampilan guru menggunakan alat bantu mengajar, dan/atau audio-visual (termasuk Teknologi Informasi dan Komputer atau TIK) untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran”, menunjukkan 60% masih rendah. Keterampilan guru untuk memberdayakan sumber belajar internet kurang mendukung pembuatan power point interaktif. Selama ini SMPN 4 Gunung Labuhan belum banyak memberikan workshop bagi guru-gurunya untuk mengembangkan kemampuan mereka dalam TIK sehingga kurang dapat menghasilkan media pembelajaran yang baik. Salah satu media berbasis TIK adalah media power point yang bisa dikombinasikan dengan film, audio lainnya, menjadi media power point interaktif.

Article History:  
Published: -

Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 4 Gunung Labuhan yang beralamat di Mulyosari, Kecamatan Gunung Labuhan, Kota Gunung Labuhan, Lampung. Subjek penelitian adalah para tenaga kependidikan SMPN 4 Gunung Labuhan yang terdiri 15 orang guru. Penelitian dilaksanakan selama enam bulan dari bulan Juli sampai dengan bulan Desember tahun 2019. Pelaksanaan PTS dilakukan sesuai dengan tugas dan fungsi pokok kepala sekolah. Workshop dilakukan dengan pendekatan langsung dan klinis dan terlaksana dalam dua siklus.



This is an open access article distributed under the terms of the [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/), which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

Peningkatan keterampilan guru dalam membuat Power Point Interaktif interaktif dan memberdayakan sumber belajar dari internet telah mencapai predikat baik, namun merupakan tahap awal dalam mengembangkan kemampuan mereka untuk dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran yang mendidik. Latihan dan perbaikan harus dalam waktu cukup, tetapi tidak terlalu lama. Dalam konteks kegiatan workshop ini, penyajian, latihan, dan perbaikan mempunyai rentang satu minggu. Pendekatan langsung memang tepat digunakan pada siklus I ketika subjek penelitian memang memiliki kesenjangan yang jauh dengan harapan yang ingin diperoleh setelah tindakan. Teknik klinis, tepat digunakan pada siklus II, hal ini karena, setelah menerima penyajian materi dan latihan. Pendekatan langsung efektif ketika setelah penjelasan materi dilanjutkan dengan latihan dimana hasil latihan tersebut selanjutnya dipresentasikan. Kondisi memberikan penekanan terhadap diri masing-masing untuk dapat menghasilkan Power Point Interaktif interaktif, apapun bentuknya, untuk ditampilkan pada saat presentasi.

Kata Kunci : Workshop, Interaktif, Klinis

\* Corresponding Author: SMPN 4 Gunung Labuhan, Lampung; Email: -

## A. PENDAHULUAN

Pemerintah terus berusaha untuk meningkatkan kualitas pendidikan saat ini, salah satunya, adalah dengan meningkatkan kinerja guru dalam melaksanakan pembelajaran. Untuk mendorong guru dalam meningkatkan kinerjanya, maka dilakukan pemantauan terhadap kinerja mereka dengan melaksanakan Penilaian Kinerja Guru

(PKG). Melalui PKG, diharapkan guru dapat melakukan asesmen terhadap dirinya mengenai kekurangan dan kelemahan dalam kinerjanya. Kemudian setelah mereka dapat mengidentifikasi kompetensi dan indikator yang harus ditingkatkan, mereka akan berusaha, dan bahkan belajar untuk menguasai kompetensi dan indikator yang kurang tersebut.

Instrumen PKG terdiri dari penilaian kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial, dan profesional. Setiap kompetensi mempunyai indikator yang mengukur seberapa baik kompetensi guru yang bersangkutan. Setiap guru dinilai formatif dan sumatif. Penilaian formatif dimaksudkan sebagai pretes untuk memetakan indikator kompetensi yang mana yang harus diperbaiki. Selama rentang waktu dari PKG formatif ke sumatif, setiap guru berkesempatan untuk mempelajari apa saja yang diharuskan dilakukan sehingga pada saat penilaian sumatif guru yang bersangkutan akan menunjukkan nilai yang lebih baik dari formatif. Untuk menstimulasi daya juang guru dalam memperbaiki dirinya, maka harus dilakukan pembinaan secara konsisten, baik dari kepala sekolah ataupun pengawas, terkait dengan indikator yang diperbaiki. Kepala sekolah secara langsung dapat melakukan pembinaan tersebut, bahkan pada aspek teknis sekalipun, jika kepala sekolah memang menguasai indikator yang harus dibina tersebut.

Hasil PKG para guru SMPN 4 Gunung Labuhan pada kompetensi pedagogis, belum semua indikator menunjukkan capaian yang baik. Pada subindikator "Guru menggunakan alat bantu mengajar, dan/atau audio-visual (termasuk Teknologi Informasi dan Komputer atau TIK) untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran", menunjukkan 70% masih rendah. Sebagai salah satu SMP dengan akreditasi A, maka sekolah menuntut para tenaga pendidik untuk dapat melaksanakan pembelajaran sesuai tuntutan standar proses dan penyampaian yang memenuhi standar isi sehingga standar kelulusan dapat tercapai dengan maksimal. Kenyataan yang ada, kemampuan untuk melaksanakan pembelajaran sesuai standar proses sebagaimana diharapkan dari PKG masih belum dapat dicapai dengan baik oleh para guru SMPN 4 Gunung Labuhan.

Perkembangan TIK yang terus berjalan memberikan peluang yang besar untuk dapat diberdayakan dalam mengoptimalkan proses pembelajaran. Apalagi penerapan Kurikulum 2013 dengan pola pembelajaran diskoveri, fasilitas sumber belajar yang luas sangat dibutuhkan siswa. Power point yang dibuat sedemikian rupa dapat memfasilitasi upaya diskoveri tersebut. Namun kondisi yang ada di SMPN 4 Gunung Labuhan, keterampilan guru-guru untuk memberdayakan sumber belajar internet kurang mendukung pembuatan power point interaktif. Selama ini SMPN 4 Gunung Labuhan belum banyak memberikan Workshop bagi guru-gurunya untuk mengembangkan kemampuan mereka dalam TIK sehingga kurang dapat menghasilkan media pembelajaran yang baik. Termasuk dalam bentuk media berbasis TIK adalah media power point yang bisa dikombinasikan dengan film, audio lainnya, menjadi media power point interaktif.

Workshop menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan keterampilan guru dalam memberdayakan internet dan membuat membuat power point interaktif. Mengadakan kegiatan Workshop membutuhkan biaya tidak sedikit. Oleh karena itu harus dilakukan kegiatan Workshop dengan biaya sekecil mungkin dan tema yang tepat berdasarkan hasil analisis PKG. Salah satu caranya adalah memberdayakan guru TIK untuk membantu

kepala sekolah membelajarkan guru-guru tersebut agar mampu membuat media pembelajaran berbasis TIK. Hal ini sesuai pula dengan beberapa tugas kepala sekolah sebagai supervisor dan motivator. Pelaksanaan tugas supervisor dan motivator dapat dilakukan dengan berbagai cara, diantaranya adalah pendekatan langsung dan klinis. Dengan demikian upaya untuk menciptakan pembelajaran yang mendidik dapat terwujud di SMPN 4 Gunung Labuhan. Tujuan penelitian adalah untuk meningkatkan keterampilan guru memberdayakan sumber belajar berbasis internet, meningkatkan keterampilan guru membuat power point interaktif, mendeskripsikan melaksanakan kegiatan workshop guru dengan pendekatan langsung dan klinis di SMPN 4 Gunung Labuhan.

## B. METODE PENELITIAN

### 1. Metode Penelitian

Tindakan merupakan upaya untuk mengatasi sesuatu. Penelitian tindakan adalah "Langkah-langkah tindakan (intervensi) yang dilakukan secara terencana dan sistematis untuk melakukan perbaikan dan peningkatan kualitas manajemen sekolah dan kualitas layanan belajar" (Sagala, 2007). Penelitian yang dilakukan merupakan Penelitian Tindakan Sekolah (PTS). PTS kinerja merupakan sebuah upaya yang diarahkan untuk memperbaiki proses kerja atau masalah kinerja yang dihadapi sekolah.

PTS merupakan bentuk kajian tindakan yang bersifat reflektif oleh subjek tindakan yang dilakukan untuk memperbaiki aktivitas dalam pelaksanaan tugas, kemudian memperdalam pemahaman terhadap tindakan-tindakan yang dikerjakannya. Dengan demikian perbaikan aktivitas mengarah pada perbaikan proses kerja baik oleh tenaga pendidik maupun tenaga kependidikan. Substansi PTS sama dengan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Terkait dengan penelitian tindakan, bahwa prosedur pelaksanaan penelitian tindakan kelas itu meliputi (1) *planning*, (2) *acting*, (3) *observing*, (4) *reflecting*. Langkahnya disebut dengan siklus, dan pelaksanaannya tidak hanya cukup satu kali, jika ternyata satu siklus belum menunjukkan adanya perubahan dari kinerja yang diharapkan, maka dilakukan secara berulang sampai benar-benar tampak adanya perubahan sebagaimana yang diharapkan (Arikunto, 2006).

### 2. Tempat, Subjek, dan Waktu Penelitian

#### a) Tempat Penelitian

Pelaksanaan penelitian di SMPN 4 Gunung Labuhan dengan alamat di Jln. Sriwijaya No. 01 RT 01 RK 01 Kampung Setia Negara Kec. Baradatu Kab. Way Kanan, Lampung. Penelitian dilaksanakan selama enam bulan dari bulan Juli sampai dengan bulan Desember tahun 2019. Pelaksanaan PTS dilakukan sesuai dengan tugas dan fungsi pokok kepala sekolah.

#### b) Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah para tenaga pendidik SMPN 4 Gunung Labuhan yang terdiri dari 15 orang guru baik PNS maupun honor.

c) Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan selama enam bulan dari bulan Juli sampai dengan bulan Desember tahun 2019. Pelaksanaan PTS dilakukan sesuai dengan tugas dan fungsi pokok kepala sekolah.

3. Rancangan Penelitian Tindakan Sekolah

Pola workshop dilakukan adalah memberikan penyampaian berbagai materi penggunaan aplikasi yang dibutuhkan secara langsung kepada guru. Setelah penyampaian materi, guru diberikan kesempatan untuk mengulang, mempraktikkan, dan melatih dirinya untuk membuat media berbasis komputer, dalam hal ini *Power Point* (PPT) sesuai dengan rentang waktu yang terjadwal. Kepala sekolah sebagai peneliti bertindak sekaligus sebagai pemateri dalam kegiatan workshop. Berdasarkan pengaturan alokasi waktu, dan lama tindakan dan indikator keberhasilan tersebut di atas maka direncanakan jumlah siklus PTS paling sedikit adalah 2 siklus dan sebanyak-banyaknya adalah 3 siklus.

Untuk menjamin bahwa data-data yang diperoleh mempunyai kredibilitas yang tinggi, maka digunakan dua instrumen, atau dua teknik untuk mengukur variabel yang sama. Dengan begitu semua pihak yakin bahwa data tersebut adalah data objektif dan tidak berat sebelah. Hasil akhir yang diharapkan adalah adanya praktik kegiatan pembelajaran yang mendidik yang lebih baik di kelas masing-masing guru. Namun pada saat yang sama, kepala sekolah sebagai peneliti juga mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan kompetensinya sebagai pemimpin organisasi belajar.

Pengamatan berupa proses terjadi secara aktual dan saat itu (*right on time*) ketika tenaga kependidikan tersebut sedang mengerjakan sebuah tugas yang dibebankan kepadanya. Pengamatan dilakukan oleh peneliti sendiri. Dalam hal ini, pengamatan dilakukan pada aspek kriteria penilaian kinerja itu sendiri, dengan menekankan pada proses ketercapaiannya. Dengan demikian instrumen yang digunakan adalah daftar cek yang mengukur indikator kinerja.

4. Instrumen Penelitian

a) Jenis Instrumen

Instrumen penelitian yang digunakan lembar pengamatan, ceklis dan angket. Kemudian untuk kepentingan validitas data hasil penelitian, pengukuran keterampilan guru dalam membuat media interaktif dan penerapannya, digunakan Instrumen PKG sub kompetensi pedagogik. Kisi-kisi instrumen di halaman berikut.

b) Kisi-kisi Instrumen

Beberapa instrumen yang dikembangkan sendiri oleh peneliti dengan mempertimbangkan definisi konseptual dan operasional dibuatkan kisi-kisinya. Hal ini dimaksudkan untuk meyakinkan validitas konstruk dan kontennya. Kisi-kisi di bawah ini untuk dua instrumen yang digunakan untuk mengukur satu variabel yang sama, yaitu keterampilan membuat media pembelajaran interaktif. Khusus untuk angket, ada butir positif dan negatif yang persinya dibuat 1:1, artinya 12 butir positif dan 13 butir negatif.

Tabel 1. Kisi-kisi Penilaian Keterampilan Guru Memberdayakan Sumber Belajar Internet

No	Aspek	Indikator	Butir	
			Peng- amatan	Ang-ket
1.	Proses	Memotong film	1, 2	1, 2
		Menyimpan potongan sesuai dengan ekstensi	3, 4	3, 4
		Menyesuaikan durasi potongan dengan tujuan pembelajaran	5, 6	5, 6
		Membuat master slide	7, 8	7, 8
		Membuat tombol navigasi	9, 10	9, 10
		Menyusun tombol sesuai dengan alur yang akan dicapai	11	11
2.	Sekuens	Fragment muncul pertama	12,13	12,13
		Pertanyaan terkait muncul kedua	14	14
		Klarifikasi dari pertanyaan muncul dalam bentuk jpg muncul ketiga	15	15
		Perintah mengerjakan LKS muncul keempat	16	16
		Perintah mengerjakan soal latihan muncul kelima	17	17
		Memberikan selingan	18	18
3.	Relevansi	Movie fragment sesuai dengan tujuan pembelajaran	19, 20	19, 20
		Gambar jpg sesuai dengan tujuan pembelajaran	21, 22	21, 22
		Konfirmasi sesuai dengan pertanyaan dan dialog	23, 24	23, 24
		Lembar kerja sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran	25	25

Tabel 2. Kisi-kisi Penilaian Produk Power Point Interaktif

No	Aspek	Indikator	Butir	
			Peng- amatan	Ang-ket
1.	Keruntutan	Menunjukkan keruntutan tampilan dengan tombol navigasi	1, 2,	1, 2, 3
2.	Keterbacaan	Menunjukkan <i>fragment</i> , jpg yang jelas	3	4, 5
3.	Kemenarikan	Menarik perhatian	4	6, 7, 8
4.	Kelengkapan	Menunjukkan kelengkapan komponen dan sekuens	5	9, 10

Kemudian untuk meyakinkan bahwa penerapan tindakan tidak hanya memperbaiki keterampilan guru tetapi juga mempunyai dampak terhadap perbaikan *Principalship* atau kekepalasekolahan dalam menerapkan pendekatan langsung dan klinis maka diperlukan instrumen angket yang menggunakan guru sebagai responden. Adapun kisi-kisinya adalah sebagai berikut.

Tabel 3. Kisi-kisi Penerapan Pendekatan Langsung dan Klinis dalam Workshop

Siklus	Pendekatan	Aspek	Indikator	Angket
I	Langsung	Penerapan konsep pendekatan langsung	1) Menerapkan <i>reward</i>	1
			2) Menerapkan <i>punishment</i>	2
			3) Menyampaikan secara fokus	3
			4) Menyampaikan materi	4
		Langkah pendekatan	5) Menyajikan proses pembuatan media interaktif	5
			6) Mengarahkan pembuatan media interaktif	6

			7) Memberi contoh media interaktif	7
			8) Menerapkan tolok ukur keterampilan guru dalam membuat media interaktif	8
II	Klinis	Penerapan konsep pendekatan klinis	Kedekatan profesional	1
			Kemudahan yang diberikan kepala sekolah bagi guru	2
			ketelatenan dan ketelitian	3
			Kebijaksanaan selama pembinaan	4
		Langkah pendekatan	Melakukan pertemuan awal untuk membahas kekurangan media interaktif bersama	5
			Observasi ketika guru menerapkan penggunaan media dalam kelasnya	6
			Umpan balik terhadap guru	7

## 5. Teknik Analisis Data

Penerapan kriteria derajat kepercayaan pada dasarnya menggantikan konsep validitas internal dari penelitian nonkuantitatif. Kredibilitas diperoleh dengan cara: 1) perpanjangan keikutsertaan; 2) ketekunan pengamatan; 3) triangulasi; 4) pengecekan sejawat melalui diskusi; 5) analisis kasus negatif; 6) pengecekan anggota. Pemeriksaan keabsahan data didasarkan pada sejumlah kriteria tertentu. Pada penelitian kualitatif kriteria utama Ada empat kriteria yang digunakan, yaitu *credibility*, *transferability*, *dependability*, dan *confirmability* (Sugiyono, 2007). Pernyataan tersebut diperkuat bahwa, "Ada empat kriteria yang digunakan, yaitu derajat kepercayaan (*credibility*), keteralihan (*transferability*), kebergantungan (*dependability*), dan kepastian (*confirmability*)" (Moleong, 2007).

Triangulasi dilakukan dengan mengukur objek yang sama menggunakan responden yang berbeda. Kriteria derajat kepercayaan berfungsi: 1) melaksanakan inkuiri sedemikian rupa sehingga tingkat kepercayaan penemuannya dapat tercapai; 2) mempertunjukkan derajat kepercayaan penemuan dengan pembuktian oleh peneliti pada kenyataan ganda yang sedang diteliti. Kriteria keteralihan sebagai persoalan empiris bergantung pada kesamaan antara konteks pengirim dan penerima. Untuk melakukan pengalihan tersebut seorang peneliti hendaknya, mencari dan mengumpulkan kejadian empiris tentang kesamaan konteks. Oleh karena itu pengukuran keterampilan guru dalam membuat media interaktif diukur menggunakan lembar pengamatan oleh peneliti, asesmen diri oleh guru yang bersangkutan.

Data bersifat kuantitatif dianalisis menggunakan statistik deskriptif. Data dari instrumen pengamatan dan asesmen diri keterampilan guru memberdayakan sumber belajar internet berupa skor 1, 2, 3, 4 dari setiap indikatornya. Setiap skor mewakili 1= Kurang, 2= Cukup, 3= Baik, dan 4= Sangat Baik. Jumlah skor tersebut selanjutnya digunakan sebagai basis untuk menentukan predikat keterampilan guru, rentang empat predikat "Kurang, Cukup, Baik, Sangat Baik" dimana rentang setiap predikat ditentukan dengan cara jumlah skor dibagi dengan 4 predikat. skor tertinggi 4, banyak butir pernyataan 25 maka  $25 \times 4 = 100 / 4 = 25$ . Rentang tiap predikat adalah 0 s.d 24= Kurang, 25 s.d 50= Cukup, 51 s.d 75= Baik, dan 76 s.d 100= Sangat Baik.

Data penilaian produk power point interaktif diperoleh dari peneliti berupa ceklis dengan skor skala 4 dan angket dari siswa sebagai responden dengan skor skala 4. Banyaknya

butir pernyataan ceklis ada 5, maka skor tertinggi  $4 \times 5 = 20$ , banyaknya predikat ada 4, maka rentang tiap predikat  $20/4 = 5$ , maka predikat kurang = 0 s.d 4, cukup = 5 s.d 9, baik = 10 s.d 14, dan sangat baik = 15 s.d 20. Data penilaian produk dari angket siswa, butir pernyataan ceklis ada 10, maka skor tertinggi  $4 \times 10 = 40$ , banyaknya predikat ada 4, maka rentang tiap predikat  $40/4 = 10$ , maka predikat kurang = 0 s.d 9, cukup = 10 s.d 19, baik = 20 s.d 29, dan sangat baik = 30 s.d 40.

Sebaran tiap kategori juga dihitung untuk ditampilkan dalam bentuk diagram. Cara sama digunakan untuk respon teknik klinis. Data mengenai keterlaksanaan penerapan pendekatan langsung melalui workshop diperoleh melalui angket dengan respondennya adalah para guru subjek penelitian. Data tersebut diolah dengan cara yang sama, yaitu Banyaknya butir pernyataan ada 4, maka skor tertinggi  $4 \times 8 = 32$ , banyaknya predikat ada 4, maka rentang tiap predikat  $32/4 = 8$ , maka predikat kurang = 0 s.d 7, cukup = 8 s.d 15, baik = 16 s.d 24, dan sangat baik = 25 s.d 32.

### C. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 1. Hasil

##### a. Siklus I

##### 1) Perencanaan

Pertemuan pertama diadakan pada Jum'at pertama bulan Agustus 2019. Pada awalnya pelaksanaan workshop diadakan setiap hari sabtu, namun setelah mempertimbangkan berbagai hal, energi, kecukupan waktu, dan kemungkinan adanya kegiatan kolateral dan vertikal, maka disepakati kegiatan dilakukan tiap sabtu minggu genap perbulannya. Selanjutnya selama rapat, peneliti menyampaikan temuan terkait dengan hasil PKG yang menunjukkan rendahnya kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran berbasis TIK, dan rencana materi workshop. Dimulai dari membuat master power poin dan tombol navigasi, clip basis camtasia, VCD cutter tes interaktif, lembar kerja siswa, dan latihan.

Beberapa hari sebelum pertemuan pertama, peneliti meminta dua orang guru TKJ untuk menginstall program CVD cutter, Wondershare quiz creator, beberapa contoh movie fragment, beberapa contoh gambar, bahan-bahan movie atau film yang akan digunakan latihan. Dengan demikian pada saat pelaksanaan nantinya para guru tidak terkendala dengan penginstallan yang cukup memakan waktu. Apalagi bagi beberapa guru yang pemahaman tentang penginstallan aplikasi masing sangat minim, kesulitan penginstallan dikhawatirkan akan mempengaruhi konsentrasinya dalam mempelajari materi workshop.

Pada awal bulan november akan dilaksanakan pengamatan dan penilaian siklus I. Berdasarkan jadwal, pertemuan pada siklus I direncanakan sebanyak 8 x. Pertemuan tersebut bermula dari bulan awal bulang Agustus s.d akhir oktober. Pada pertemuan pertama separuh waktu digunakan untuk membahas program workshop dan materi yang akan dilatihkan serta bagaimana teknis pelaksanaannya. Menentukan kode-kode guru yang akan tampil mempresentasikan pekerjaannya pada pertemuan berikutnya. Setiap jeda waktu, yaitu minggu ganjil, direncanakan digunakan untuk latihan mandiri, dan perbaikan media interaktif setelah ditampilkan.

Untuk memudahkan guru dalam memahami setiap materi, maka peneliti akan menggunakan dua orang guru berlatar belakang pendidikan komputer untuk membantu

para guru yang mengalami kesulitan dengan instruksi-instruksi, istilah yang terkait dengan operasionalisasi aplikasi-aplikasi yang dibelajarkan. Penerapan pendekatan langsung akan sangat tepat karena memang para guru membutuhkan penjelasan, contoh, dan demonstrasi untuk dapat menggunakan aplikasi-aplikasi yang dibelajarkan. Media berupa LCD proyektor dan beberapa sampel media interaktif berbasis power poin juga disediakan untuk memudahkan pembelajaran. Materi yang dibelajarkan pada siklus I adalah master power poin dan tombol navigasi, Klip basis camtasia, Memotong film dengan VCD cutter/LKS, Tes interaktif. Memotong film dengan VCD cutter memerlukan waktu yang relatif lebih singkat sehingga digabungkan dengan cara membuat LKS.

## 2) Pelaksanaan

Pertemuan pertama siklus dilakukan pada hari Sabtu, minggu pertama, Bulan Agustus 2019. Setelah pengantar oleh pembawa acara, sambutan, dan berbagai informasi teknis pelaksanaan workshop disampaikan kepada para guru, beberapa pertanyaan ditanggapi kemudian melakukan pengundian peneliti menyampaikan materi tentang pemberdayaan sumber-sumber belajar internet. Kemudian diikuti mengunduh bahan-bahan untuk master power point dan tombol navigasi. Penggunaan email dan cara mengunduh secara intensif selama pertemuan ini. Tidak semua guru hadir pada pertemuan pertama, yang hadir ada 15 orang, 2 orang terlambat mengikuti karena mengkondisikan kegiatan kepramukaan di halaman sekolah terlebih dulu. Kegiatan dimulai dari pukul 13.00 s.d 16.30 WIB. Selama kegiatan guru juga disediakan minum air mineral gelas dan kue seadanya.

Pelaksanaan dilakukan dalam kelas yang dilengkapi dengan *folding gate* sebagai pembatas antar ruang sehingga dengan mudah dapat dibuka dan ditutup jika dibutuhkan ruang yang lebih besar. Menggunakan pengeras suara, maka suara siswa-siswa yang sedang melaksanakan kegiatan pramuka dapat diatasi. Namun demikian, kegiatan tersebut agak mengganggu konsentrasi guru ketika memperhatikan penjelasan peneliti. Penyampaian materi menggunakan metode demonstrasi dan ceramah, kemudian memberikan kesempatan kepada para guru untuk melatih dirinya. Pada saat berlatih tersebut, guru-guru dengan basis komputer diberdayakan untuk membantu para guru mencoba membuat master dan tombol navigasi tersebut. Guru menunjukkan semangat mereka untuk membuat master dan tombol navigasi. Namun demikian beberapa guru senior dengan kesenjangan TIK yang tinggi memerlukan energi lebih dalam pelayanan selama proses pembelajaran.

Pada pertemuan Jumat berikutnya, pertemuan diawali dengan mengulas hasil latihan mandiri dengan mengambil sampel dari satu orang guru dan meminta file dari setiap guru. Kemudian dilanjutkan dengan presentasi guru 1, 2, 3, 4, 5 dan 6. Setiap penyaji menyajikan master slide dan mekanisme tombol navigasinya selama 5 menit, kemudian komentar dari beberapa teman selama 5 menit, dan komentar dari peneliti 5 menit. Setiap penyaji butuh 15 menit, dibutuhkan total  $15 \times 6 = 90$  menit untuk presentasi. Beberapa guru yang tidak mengerjakan tugas diberi peringatan di depan para guru lain, dan yang membuat tugas dengan hasil bagus diberi penguatan verbal.

Pada materi tentang klip basis camtasia, para guru menunjukkan antusias yang sangat baik. Mereka dengan penuh perhatian mengikuti tahapan-tahapan dalam membuat klip film dengan camtasia. Kesulitan yang ditemukan seringkali dalam membuat klip adalah mencari film yang relevan dengan tujuan pembelajaran kemudian



memberikan komentar di atas klip tersebut sehingga klip tidak hanya klip tapi mempunyai makna pedagogis yang baik. Materi ini memakan waktu penjelasan yang agak lama karena kompleksitasnya, terutama pada saat memberi tampilan pembuka, menggabung klip, komentar di atas klip, penutup, memprodukannya dalam berbagai bentuk ekstensi file.

Pada materi VCD cutter dan LKS, penggunaan VCD cukup mudah sehingga dilanjutkan dengan cara membuat LKS yang relevan dengan tampilan. Gambar-gambar LKS diambil dari tampilan yang di "Pause" kemudian di "Print Screeen" selanjutany setelah disimpan file tersebut dihubungkan dengan slide-slide pada ppt yang telah digarap. Pengamatanpenerapan ppt di kelas dilakukan sendiri oleh peneliti.

### 3) Refleksi

Langkah dilakukannya cek silang antar data untuk memastikan bahwa perubahan yang terjadi terhadap variabel-variabel yang menjadi sasaran perubahan adalah perubahan yang riil. Ketika ditemukan data-data ambigu, maka peneliti melakukan analisis mendalam terhadap subjek dengan predikat ambigu tersebut. Ada guru yang dinilai mampu oleh peneliti pada butir-butir tertentu, tetapi yang bersangkutan merasa tidak mampu.

#### b. Siklus II

##### 1) Perencanaan

Ketika penilaian diri yang bersangkutan lebih rendah dari hasil pengamatan penelitian, maka peneliti memberikan dorongan dan meyakinkan bahwa guru yang bersangkutan sudah melakukan yang terbaik. Sebaliknya, jika guru yang menilai diri lebih tinggi dari pengamatan peneliti, maka peneliti mengingatkan untuk kembali menelaah lebih jauh apakah kondisi sebenarnya memang begitu, guru yang bersangkutan tidak boleh puas begitu saja.

Meskipun peningkatan yang terjadi belum mencapai indikator yang direncanakan. Ada skor angket diberikan oleh dua orang guru terkait dengan butir menyajikan proses pembuatan media interaktif dan mengarahkan pembuatan media interaktif dengan nilai rendah. Setelah diperiksa dengan kehadiran yang bersangkutan ketika materi tersebut diberikan, maka diketemukan pada saat itu satu orang guru karena menjadi pembina pramuka sedang sibuk mengkondisikan kegiatan latihan pramuka tidak sempat mengikuti materi tersebut, sedangkan guru yang lainnya ketika materi tersebut sedang diberikan yang bersangkutan izin tidak berangkat karena sakit. Perubahan-perubahan yang terjadi pada keterampilan membuat Ppt interaktif memiliki hubungan yang positif dengan respon guru terhadap pelaksanaan pendekatan langsung selama pelaksanaan workshop.

Penilaian produk menunjukkan banyak Ppt yang desainnya tidak rapi, bentuk tombol navigasi yang tidak sama ukuran, penempatanya yang tidak segaris sehingga mengganggu ruang tampilan materi, penempatan ukuran ruang tampilan yang saling bertumpuk dengan ruang judul slide dan banyak aspek-aspek teknis yang harus diperbaiki. Menurut pengamatan dan hasil ppt interaktif yang dibuat oleh guru, masih

banyak indikator-indikator yang belum terpenuhi. Kondisi tersebut juga diperkuat hasil angket yang diperoleh dari siswa yang sebagian besar menyatakan bahwa ppt interaktif yang digunakan oleh guru masih berpredikat cukup. Sudah ada perubahan, dari predikat kurang menjadi cukup, dari predikat cukup menjadi baik. Tetapi perubahan tersebut belum mencapai indikator perubahan yang diharapkan. Oleh karena itu perlu ada improvisasi kegiatan yang akan dilakukan di siklus II.

Pada dasarnya guru masih menemui kesulitan untuk menghasilkan format ppt interaktif yang menarik dengan berbagai latar belakang. Apalagi jika latar belakang tersebut disesuaikan dengan jurusan. Untuk menjembatani kesenjangan tersebut, maka pada siklus II akan dibuatkan *template* dengan format tertentu yang disesuaikan dengan jurusan masing-masing. Pada *template* tersebut guru tinggal mengatur dan menghubungkan link-link sesuai dengan sekuens penyajian yang telah disampaikan. Selain menghemat waktu, para guru bisa menggandakan jumlah ppt untuk banyak Kompetensi Dasar atau materi dalam pembelajaran.

Pertemuan-pertemuan berikutnya menggunakan pendekatan klinis setelah workshop. Pada saat workshop sendiri guru 1 s.d 6, diberi kesempatan mempresentasikan karya ppt mereka kemudian dikomentari oleh guru-guru yang lain. Setelah guru mempresentasikannya, maka berdasarkan komentar ketika tampil dilakukan diluar pertemuan workshop. Disinilah langkah-langkah penerapan teknis klinis tersebut dilaksanakan oleh peneliti. Akan ada 4 pertemuan untuk workshop, satu minggu penuh untuk pengamatan penggunaan ppt interaktif tersebut di kelas.

## 2) Pelaksanaan

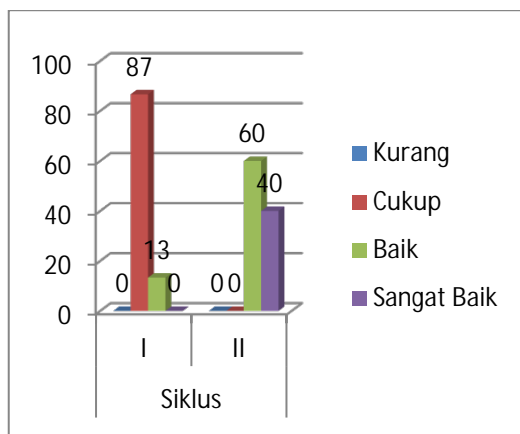
Setelah mencermati berbagai kesulitan guru dan kendala di lapangan maka, diadakan pertemuan koordinasi dengan para guru. Pertemuan koordinasi ini dilakukan pada hari Sabtu kedua bulan November 2019. Pertemuan membahas beberapa judul materi yang akan dibuat ppt interaktifnya. Kemudian peneliti menyediakan *template* ppt bagi semua guru. *Template* tersebut dibuat sesuai dengan kelompok mata pelajaran adaptif, normatif, dan produktif. *Template* produktif disesuaikan dengan jurusan masing-masing. Setelah file *template* dibagikan, maka dijelaskan cara menggunakan dari masing-masing file *template* tersebut. Setelah semua guru menunjukkan pemahaman terhadap *template* ppt tersebut maka dilakukan penugasan untuk membuat ppt interaktif sesuai dengan judul dan kriteria yang disepakati untuk dipresentasikan pada sabtu keempat bulan November 2019.

Selama waktu penyelesaian tugas, minggu kedua November, peneliti secara individual memberikan perlakuan klinis kepada para guru yang dipandang membutuhkan bantuan untuk menyelesaikan tugasnya. Ternyata, meskipun *template* PPT sudah disediakan, muncul kesulitan-kesulitan lain yang sangat bersifat teknis. Tampak dua orang tertekan dengan kesulitan tersebut. Keberhasilan para guru membuat PPT pada siklus I, meskipun belum mencapai indikator yang diharapkan, ternyata karena berbagai bahan yang dibutuhkan untuk membuat PPT interaktif tersebut telah disediakan. Sehingga yang mereka lakukan hanya mengikuti Alur Tampilan dari *Slide -slide* tanpa menemui kesulitan aspek teknis. Sedangkan pada siklus II, para guru diberi tantangan untuk membuat PPT menurut materi yang relevan dengan pelajaran masing-masing. Melihat berbagai kesulitan tersebut, disinilah peneliti masuk dan berinteraksi untuk membantu mengatasi kesulitan tersebut.

3) Pengamatan dan Penilaian

a) Keterampilan Guru Memberdayakan Sumber Belajar Berbasis Internet

Keterampilan guru memberdayakan sumber belajar internet dari siklus I ke siklus II dapat dilihat pada gambar dan tabel di bawah ini.



Gambar 1. Predikat Guru dalam Memberdayakan Sumber Belajar Internet dari Siklus I ke II

Tabel 2. Peningkatan Pemberdayaan Sumber Belajar Internet dari Siklus I ke II

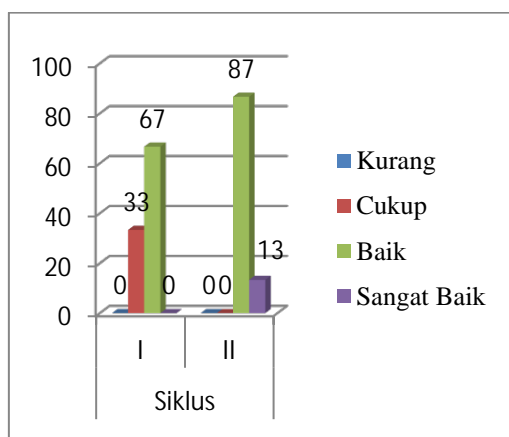
Aspek Pemberdayaan	I	II
1) Menggunakan email	45,0	73,3
2) Mengunduh File Youtube	35,0	80,0
3) Mengunduh file html	48,3	75,0
4) Menggunakan Situs lain	53,3	66,7
5) Mengunggah file	43,3	73,3

Peningkatan keterampilan guru menggunakan sumber belajar internet mendorong perubahan predikat masing-masing. Pada siklus I tidak ada lagi predikat kurang, sebanyak 87% berpredikat cukup, 13% berpredikat baik, dan 0% berpredikat sangat baik. Pada Siklus II, sebanyak 0% berpredikat kurang, 0% berpredikat cukup, 60% berpredikat baik, dan 40% berpredikat sangat baik.

Pada Siklus I kemampuan guru menggunakan email 45%, Mengunduh File Youtube 35%, Mengunduh file html 48,3, Menggunakan Situs lain 53,3 dan Mengunggah file 43,3. Pada siklus II kemampuan guru menggunakan email 73,3%, Mengunduh File Youtube 80,0%, Mengunduh file html 75,0, Menggunakan Situs lain 66,7 dan Mengunggah file 73,3. Ada peningkatan kemampuan pada siklus II.

b) Keterampilan Guru Membuat Power Point Interaktif

Seiring dengan keterampilan guru memberdayakan sumber-sumber belajar internet maka keterampilan untuk membuat power point juga semakin baik. Peningkatan dari siklus I ke II dapat dilihat pada gambar dan tabel di bawah ini.



Gambar 2. Predikat Keterampilan Guru Membuat Power Point Interaktif dari Siklus I ke Siklus II

Tabel 3. Peningkatan Keterampilan Guru Membuat Power Point Interaktif dari Siklus I ke Siklus II

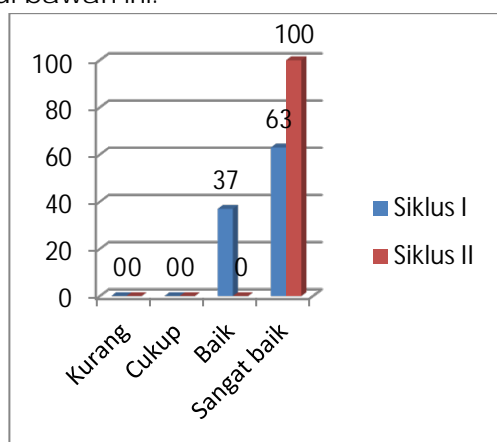
Aspek Kemampuan	Siklus	
	I	II
Proses	54	67
Sekuens	53	70
Relevansi	54	74

Peningkatan keterampilan guru mendorong perubahan predikatnya. Awalnya Pada siklus I terjadi peningkatan. Sebanyak 59% berpredikat cukup, 41% berpredikat baik, meskipun belum ada yang mencapai predikat sangat baik. Pada Siklus II, sudah tidak ada lagi sangat kurang, sebanyak 0% berpredikat kurang, 87% berpredikat baik, 13% berpredikat sangat baik.

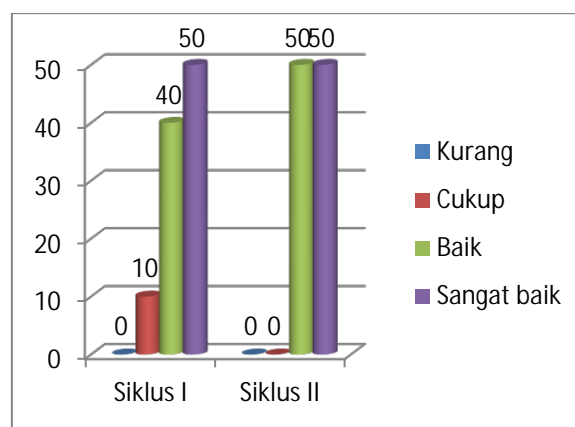
Peningkatan keterampilan guru membuat power point interaktif pada siklus I, terjadi peningkatan, proses menjadi 54,2%, sekuens menjadi 53,3%, dan relevansi dengan materi menjadi 53,8%. Sekuens, atau urutan menyajikan slide berdasarkan urutan dari yang mudah ke yang sulit, faktual ke konseptual masih harus dibahas bersama agar memenuhi aspek pedagogis. Pada siklus II, proses hanya 67%, sekuens 70%, dan relevansi dengan materi hanya 74%.

c) Workshop dan Pendekatan Klinis

Pelaksanaan workshop dengan pendekatan klinis pada kasus-kasus kesulitan akut guru dilakukan secara berkelanjutan. Tanggapan guru, diambil menurut sampel dengan memperhatikan kelompok umur dan status, PNS atau Honor, dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 3. Predikat Butir Pendekatan Langsung pada Siklus II



Gambar 4. Tanggapan Guru Terhadap Pendekatan Pada Siklus II

Tanggapan guru pada siklus II, sebanyak 50% menyatakan baik, 50% mengatakan sangat baik. Hal ini menyesuaikan dengan predikat bahwa 37% dari butir evaluasi pelaksanaan mencapai 100% sudah sangat baik.

#### 4) Refleksi

Pada akhir siklus II dapat dilihat semua sasaran perubahan yang direncanakan telah mencapai indikator keberhasilan penelitian yang direncanakan. Terutama sekali atmosfer pembelajaran yang ditunjukkan, guru-guru bersemangat untuk menggunakan PPT mereka dengan berbagai format template dalam setiap kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Oleh karena itu tindakan tidak perlu lagi dilanjutkan.

## 2. Pembahasan

### a. Keterampilan Guru Memberdayakan Sumber Belajar Internet

Perubahan yang disebabkan oleh perkembangan teknologi adalah perubahan yang tidak terelakan, oleh karena itu sekolah sebagai organisasi belajar harus selalu mempersiapkan dirinya, melalui kegiatan pengembangan diri secara berkelanjutan. Hal ini sesuai dengan ketentuan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan tentang Pengembangan Kompetensi Berkelanjutan (PKB). Berat memang, tetapi dengan adanya tekanan dari legal berupa keputusan menteri telah mendorong para guru untuk ikut terlibat dalam kegiatan workshop. Pada saat pertemuan awal dengan para guru untuk membicarakan banyaknya materi yang akan dikerjakan selama workshop membuat media pembelajaran yang ginteraktif, banyak guru yang mengeluhkannya. Melihat kondisi ini, maka peneliti menjelaskan tentang proyeksi pengembangan SMPN 4 Gunung Labuhan ke depan dan bagaimana SMP yang lain nantinya.

Terkait pemanfaatan komputer untuk pendidikan, bahwa dunia pendidikan telah memasuki revolusinya dengan dimanfaatkannya teknologi komunikasi dan informasi mutakhir, khususnya komputer dan internet untuk pendidikan. Revolusi ini memberi dampak terhadap beberapa kecenderungan pendidikan masa depan. Ketika para guru mengisi waktu-waktu luang mereka, pada saat tidak ada jam mengajar di kelas, mereka terlihat sibuk mendiskusikan perbaikan potongan film, klip, navigasi, dan slide masternya. Meskipun terpaksa, para guru harus memilih untuk melakukannya. Ini mendorong perubahan pembelajaran organisasi belajar, membuat para guru mencari yang lebih baik untuk bisa membelajarkan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Para guru harus memilih kegiatan workshop itu sebagai wahana untuk mengembangkan kompetensinya untuk dapat melayani siswa dengan baik.

Berbekal keinginan untuk maju dan mengembangkan SMPN 4 Gunung Labuhan menjadi sekolah yang berdaya saing tinggi, maka sukses tidak akan tercapai dengan sendirinya tetapi merupakan kolaborasi individual. Guru harus diberikan peluang untuk mempraktikkan teori kolaborasi dalam praktik profesi mereka, dan ini tercapai ketika mereka bersama mengerjakan tugas memperbaiki PPT interaktif mereka buat.

Pada akhir siklus II, tidak lagi ditemui kesulitan-kesulitan yang sangat kompleks. Banyak guru yang telah mengalami perubahan mencapai predikat baik. Walaupun beberapa guru hanya mencapai predikat cukup, tetapi mereka telah berubah menjadi lebih baik dari sebelumnya. Hal ini terlihat dari perubahan skor tiap butir pernyataan baik dari angket maupun hasil pengamatan guru oleh peneliti.

b. Keterampilan Guru Membuat Power Point Interaktif

Awalnya semua guru belum memiliki kemampuan membuat PPT sebagai power point interaktif yang mengkombinasikan berbagai aplikasi merupakan hal yang berat, baik bagi peneliti maupun para guru itu sendiri, tidak menyurutkan niat mengingat pentingnya penguasaan keterampilan tersebut bagi pengembangan daya saing SMPN 4 Gunung Labuhan ke depan. Upaya untuk membentuk sikap mental yang mendorong perubahan positif dalam kehidupan sehari-hari selama di sekolah harus dilakukan melalui penugasan dan perbaikan materi yang telah diberikan pada minggu genap tersebut. Pada minggu ganjil, terlihat perubahan fenomena, dimana apa yang dibicarakan dan dilakukan guru bukan lagi ngobrol ngalor ngidul banyak hal yang tidak ada kaitannya dengan pelaksanaan tugas mereka, tetapi kegiatan mereka mencoba memperbaiki PPT masing-masing dan saling bertukar pikiran.

Ditemukan banyak kesulitan guru. Sebagian dari kesulitan itu adalah beberapa guru kurang bisa mencari film atau animasi yang relevan dengan materi dan tujuan pembelajaran yang akan digunakan dalam PPT interaktif mereka. Maka menggunakan fasilitas wifi sekolah, peneliti membantu mereka, dan menemukan bahwa laptop yang mereka gunakan tidak memiliki downloader yang kompatibel sehingga harus diinstal downloadernya.

Setiap guru penyaji menyajikan master slide dan mekanisme tombol navigasinya selama 5 menit, kemudian komentar dari beberapa teman selama 5 menit, dan komentar dari peneliti 5 menit. Untuk setiap penyaji butuh 15 menit sehingga dibutuhkan waktu total  $15 \times 8 = 120$  menit untuk presentasi. Pada praktiknya waktu yang dibutuhkan lebih dari 90 menit, bahkan mencapai 150 menit. Meja-meja disusun berbentuk "U", sehingga mempermudah interaksi antara penyaji dengan peserta, peserta dengan peserta, penyaji-peserta dengan peneliti. Sebanyak 30 menit terakhir digunakan untuk menyimpulkan dan mengingatkan kegiatan Sabtu depan serta menutup kegiatan.

Pelaksanaan siklus II dimulai pada minggu kedua November sehingga tinggal tersisa 4 minggu lagi untuk mengerjakan semua langkah yang dibutuhkan. Oleh karena itu perbaikan setelah penyajian pertama, perbaikan juga dilakukan pada minggu yang sama di bawah pantauan klinis peneliti. Tidak ada guru yang izin selama minggu terakhir. Penilaian penerapan PPT hasil akhir guru dimulai pada minggu akhir bulan November dan berakhir pada minggu pertama Desember. Angket dan berbagai instrumen dibagikan setelah kegiatan kemudian dikumpulkan esok harinya.

c. Penerapan Pendekatan Langsung dan Klinis

Para guru akan sepenuhnya mendukung kegiatan yang dilakukan untuk mendukung pencapaian visi dan misi. Hal ini sebagai dinyatakan bahwa "*When the vision is principal's, but is not embraced by organizational members, individuals may go through the motions or act on shoulds rather than as a result of deep commitment*" (Robbins). Melalui kegiatan workshop ini, terjadilah pendalaman visi bahwa kerjasama antar komponen dalam organisasi menjadi kata kunci untuk mencapainya. Visi menjadi milik bersama seluruh warga sekolah, dan bukan hanya kepala sekolah.

#### d. Pendekatan Langsung

Pendekatan langsung merupakan pendekatan yang tidak dapat dihindarkan untuk menyampaikan berbagai materi ketika para peserta workshop berangkat dari keterampilan yang kurang sekali. Namun demikian, karena peserta adalah para guru yang relatif orang dewasa, maka pembelajaran secara andragogi wajib memperhatikan komunikasi yang digunakan. Hal ini sesuai dengan pendapat bahwa:

“Komunikasi yang baik dan efektif akan tercipta pada saat terjadi jalinan pengertian antarpihak, sehingga pesan yang dikomunikasikan dapat dimengerti, dipikirkan, dan akhirnya dilaksanakan. Apabila komunikator tidak dapat melaksanakan komunikasi dengan baik, semua rencana, instruksi, petunjuk, saran, motivasi dan sebagainya hanya akan tinggal di atas kertas dan tujuan unit kerja kemungkinan besar tidak tercapai” (Danim dan Suparno, 2009).

Penilaian guru terhadap penerapan pendekatan langsung yang dilakukan peneliti menunjukkan predikat penilaian yang baik. Tidak ada kendala yang berarti selama pelaksanaan workshop. Memang beberapa guru pernah tidak hadir, namun dengan alasan yang dibenarkan, seperti kurang enak badan atau ada keperluan keluarga lainnya. Sedikit kritik tentang tempo bicara selama penyajian yang terlalu cepat sehingga para guru banyak tertinggal dalam beberapa langkah. Setelah dicermati, sebetulnya tertinggalnya mereka tidak semata-mata disebabkan oleh tempo penjelasan peneliti yang cepat tetapi karena faktor komputer mereka yang terjangkiti virus atau salah operasi, sehingga *central processing unit* harus membaca perintah yang salah tersebut.

#### e. Penerapan Teknik Klinis

Peneliti mengatur pola duduk agar guru dengan kesenjangan kemampuan komputer yang terlalu jauh duduk bersama dengan guru dengan kemampuan komputer lebih baik. Melalui pola duduk seperti ini, ada induksi positif dari kedua guru untuk saling belajar, bagi guru yang lemah berarti mendapatkan dorongan untuk mengoperasikan komputer, bagi guru yang muda melatih dirinya bersabar dan mentransfer pengetahuannya pada guru yang lemah tersebut. Kelemahan dan kesalahan dari sebuah upaya tentu ada, namun yang terpenting bahwa tindakan yang dilakukan.

Munculnya berbagai kesulitan pada siklus II ketika para guru berusaha membuat PPT interaktif dengan tema yang telah ditentukan, maka di sinilah momen yang tepat bagi peneliti untuk menerapkan teknik klinis. Tahapan pengamatan terhadap proses perbaikan, kemudian secara individual melakukan interaksi untuk memberikan balikan terhadap setiap langkah perbaikan PPT yang sedang digarap. Meskipun umpan balik perbaikan yang dilakukan dilakukan secara individu karena sifatnya kasus kesulitan antarguru berbeda, tetapi karena guru-guru berada dalam satu ruang, mereka yang lain mendapatkan pencerahan juga. Pencerahan tersebut menghindarkan terjadinya kesalahan yang sama di masa mendatang.

Selain permasalahan yang terkait dengan tugas pembuatan PPT interaktif, muncul juga masalah-masalah kesehatan, rumah tangga, yang mempengaruhi semangat dan kinerja para guru dalam menyelesaikan tugas PPT tersebut. Inilah mengapa pada siklus II, setelah berbagai tekanan melalui perintah tugas, penjelasan diberikan di siklus I, maka penggunaan pendekatan kolaboratif lebih diutamakan. Peneliti, sebagai seorang

komunikator, bersikap lebih bersahabat, berempati kepada para guru. Hal ini sesuai dengan pendapat, "...seorang komunikator harus dapat dan turut merasakan apa yang dirasakan oleh orang lain. Seorang komunikator harus bersikap empatik ketika dia berkomunikasi dengan komunikan yang sedang sibuk, marah, bingung, sedih, kecewa, dan sebagainya"(Danim dan Suparno, 2009). Peneliti sudah melihat upaya sungguh-sungguh dari para guru untuk sedapat mungkin menyelesaikan PPT mereka.

Penilaian penerapan klinis pada siklus II ini, kritik lain yang muncul dari para guru selain masalah tempo penjelasan yang terlalu cepat adalah masalah curah waktu dan kesabaran dari peneliti. Karena tugas-tugas lain kepala sekolah, maka curah waktu yang diberikan peneliti untuk membantu guru dalam menyelesaikan masalah PPT menjadi sedikit. Dampaknya negatif, guru merasa kurang dukungan, dampak positif guru menjadi lebih mandiri.

#### D. SIMPULAN

Peneliti dapat menyimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

- 1) Peningkatan keterampilan guru menggunakan sumber belajar internet mendorong perubahan predikat masing-masing. Pada siklus I tidak ada lagi predikat kurang, sebanyak 87% berpredikat cukup, 13% berpredikat baik, dan 0% berpredikat sangat baik. Pada Siklus II, sebanyak 0% berpredikat kurang, 0% berpredikat cukup, 60% berpredikat baik, dan 40% berpredikat sangat baik. Pada Siklus I kemampuan guru menggunakan email 45%, Mengunduh File Youtube 35%, Mengunduh file html 48,3, Menggunakan Situs lain 53,3 dan Mengunggah file 43,3. Pada siklus II kemampuan guru menggunakan email 73,3%, Mengunduh File Youtube 80,0%, Mengunduh file html 75,0, Menggunakan Situs lain 66,7 dan Mengunggah file 73,3. Ada peningkatan kemampuan pada siklus II.
- 2) Peningkatan keterampilan guru membuat power point interaktif pada siklus I, terjadi peningkatan, proses menjadi 54,2%, sekuens menjadi 53,3%, dan relevansi dengan materi menjadi 53,8%. Sekuens, atau urutan menyajikan slide berdasarkan urutan dari yang mudah ke yang sulit, faktual ke konseptual masih harus dibahas bersama agar memenuhi aspek pedagogis. Pada siklus II, proses hanya 67%, sekuens 70%, dan relevansi dengan materi hanya 74%. Awalnya Pada siklus I terjadi peningkatan. Sebanyak 59% berpredikat cukup, 41% berpredikat baik, meskipun belum ada yang mencapai predikat sangat baik. Pada Siklus II, sudah tidak ada lagi sangat kurang, sebanyak 0% berpredikat kurang, 87% berpredikat baik, 13% berpredikat sangat baik.
- 3) Pelaksanaan workshop dengan pendekatan langsung dan klinis menunjukkan Tanggapan guru pada siklus II, sebanyak 50% menyatakan baik, 50% mengatakan sangat baik. Hal ini menyesuaikan dengan predikat bahwa 37% dari butir evaluasi pelaksanaan mencapai 100% sudah sangat baik. Pendekatan langsung efektif ketika setelah penjelasan materi dilanjutkan dengan latihan dimana hasil latihan tersebut selanjutnya dipresentasikan. Teknik klinis, tepat digunakan pada siklus II, hal ini karena, setelah menerima penyajian materi dan latihan, para subjek mengalami berbagai kesulitan yang tidak ditemui. Berbagai kesulitan itu adalah kesulitan yang sangat kontekstual sehingga ketika peneliti melakukan diskusi, membantu memberikan solusi, sekaligus menyarankan kesulitan tersebut diatasi, maka pengalaman yang diperoleh telah menjadi pengalaman yang bermakna.



## REFERENSI

- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta: Jakarta.
- Arsyad. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. Karya Aksara.
- Bapadal, I. (2003). *Peningkatan Profesionalisme Guru Sekolah Dasar*. Jakarta Bumi Aksara.
- Bolla, J.I. (1982). *Supervisi Klinis*. Jakarta: Depdiknas
- Danim, S., Suparno. (2009). *Manajemen dan Kepemimpinan Transfor-masional Kekepalasekolahan*. PT. Rineka Cipta: Jakarta.
- Dick, W., Carey, L., and Carey, J. O. (2005). *The Systematic Design of Instruction*. The Sixth Edition. Boston USA: Pearson Inc.
- Gwynn, J.M. (1961). *Theory and Practice of Supervision*. New York: Dodd, Mead & Company.
- Lipham, J. M. (1985). *The Principal Concepts, Competencies, and Cases*. Longman Inc: New York.
- Moh, R. (1987). *Administrasi dan Supervisi Pendidikan*. Bandung: Jemmars.
- Moleong. (2007). *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. PT. Remaja Rosda Karya: Bandung.
- Parson and Brown as cited in Mertler A, Craig. (2006). *Action Research Teachers as Researchers in The Classroom*. Sage Publication. Thousand Oaks, London.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 28 Tahun 2010 tentang Penugasan Guru sebagai Kepala Sekolah/Madrasah, Bab I Ketentuan Umum, Pasal 1
- Permendiknas no. 13 tahun 2007 tentang Standar Kepala Sekolah
- Purwanto, M. Ngalm. (2005). *Administrasi dan Supervisi Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Robbins, P., Alvy, H. (2004). *The New Principal's Field Book*. ASCD. Alexandria. Virginia, USA.
- Prawiradilaga, D. S., dan Siregar, E. (2004). *Mozaik Teknologi Pendidikan*. Kencana dan UNJ: Jakarta.
- Sagala, S. (2007). *Manajemen Strategi dalam Peningkatan Mutu Pendidikan*. Alfabeta CV. Bandung.
- Sergiovanni, T.J. (1982). Editor. *Supervision of Teaching*. Alexandria: Association for Supervision and Curriculum Development
- Setiawan, D., Pribadi, A. B., Suroso, A., Andayani, W., Kuswarya. (2009). *Komputer dan Media Pembelajaran*. Universitas Terbuka. Jakarta.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., Russll, J. D. (2012). *Instructional Technology and Media for Learning*. Pearson. Newyork.
- Soewadj, L. (1994). *Kepala Sekolah dan Tanggung Jawabnya*, Yogyakarta: Kanisius, cet. VI.
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suradinata, E. (1991). *Psikologi Kepegawaian*. Ramandan: Bandung.
- Wahjosumidjo. (2002). *Kepemimpinan Kepala Sekolah, Tinjauan Teoretik dan Permasalahannya*. PT. Raja Grafindo Persada: Jakarta.