

PENYELENGGARAAN WORK SHOP IT DALAM MENINGKATKAN KOMPETENSI GURU DALAM HAL PENGGUNAAN IT SEBAGAI MEDIA MENGAJAR DI SMKN 1 LHOKSEUMAWE TAHUN PELAJARAN 2018/2019

Oleh:
Armiya
SMKN 1 LHOKSEUMAWE

ABSTRAK

Kehadiran dan kecepatan Perkembangan information technology (selanjutnya disebut IT) telah menyebabkan terjadinya proses perubahan dramatis dalam segala aspek kehidupan. Kehadiran IT tidak memberikan pilihan lain kepada dunia pendidikan. Kini guru dalam pemanfaatan kemajuan IT dalam proses pembelajaran dan kegiatan lain dianggap masih gagap teknologi. Dimana pembelajaran interaktif (e-learning) yang juga harus melibatkan guru-guru dalam bidang studi lainnya akan terhambat. Peran pengawas sekolah sangat penting dalam memajukan sekolah, khususnya penguasaan para guru dalam pemanfaatan IT. Berdasarkan hal-hal di atas maka pengawas sekolah yang di sini berperan sebagai peneliti tertarik untuk mengambil judul “Penyelenggaraan Work Shop IT dalam Meningkatkan Kompetensi Guru dalam Hal Penggunaan IT sebagai Media Mengajar di SMKN 1 Lhokseumawe Tahun Pelajaran 2018/2019” Hasil penelitian ini adalah pada siklus pertama ini dilaksanakan 1 kali pertemuan workshop. Pada siklus pertama ini peneliti langsung mengamati peningkatan kompetensi guru dalam menggunakan IT sebagai media mengajar. Meskipun pada siklus 1 ini skor perolehan yang dicapai adalah 624 yang masih kurang dari skor harapan, namun dari hasil penelitian di siklus yang pertama ini peneliti sudah menemukan hasil yang positif. Hal ini terbukti dengan antusias yang ditunjukkan guru dalam mengikuti workshop. Siklus kedua ini adalah sebagai refleksi dari siklus yang pertama. Pada siklus kedua ini diharapkan bahwa workshop IT mampu meningkatkan kompetensi guru dalam hal penggunaan IT sebagai media mengajar di SMKN 1 Lhokseumawe tepat sasaran. Dari hasil observasi siklus 2 dinyatakan bahwa ada peningkatan kompetensi guru dalam hal penggunaan IT sebagai media mengajar dari siklus 1 ke siklus 2, Skor perolehan pada siklus 2 ini meningkat menjadi 845. Skor tersebut sudah melebihi skor harapan yang ditentukan yaitu 648. Kemudian pada siklus 3 meningkat lagi menjadi 864. Maka pelaksanaan workshop IT dalam meningkatkan kompetensi guru dalam hal penggunaan IT sebagai media mengajar di SMKN 1 Lhokseumawe tepat sasaran.

Kata kunci: Penyelenggaraan Work Shop IT, Kompetensi Guru dalam Hal Penggunaan IT Sebagai Media Mengajar.

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Peran TIK dalam bidang pendidikan sangat tidak mungkin untuk dihindari. Dalam dunia pendidikan teknologi pembelajaran terus mengalami perkembangan seiring perkembangan zaman. Dalam pelaksanaan pembelajaran sehari-hari Teknologi Informasi dan Komunikasi

sering dijumpai sebagai kombinasi teknologi audio/data, video/data, audio/video, dan internet. Internet merupakan alat komunikasi yang murah dimana memungkinkan terjadinya interaksi antara dua orang atau lebih. Pendidikan yang menggunakan sarana TIK.

Teknologi Informasi adalah sebuah teknologi yang dipergunakan untuk mengelola data, meliputi di dalamnya: memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dengan berbagai macam cara dan prosedur guna menghasilkan informasi yang berkualitas dan bernilai guna tinggi. Perkembangan TIK pun terus meningkat seiring dengan meningkatnya kebutuhan manusia. Saat ini tren penggunaan e- yang berarti elektronik bermunculan. Seperti e-education, e-government, e-learning dan lain sebagainya. Teknologi Informasi dan Komunikasi seakan telah mendarah daging di dalam diri setiap manusia di era ini, Teknologi Informasi dan Komunikasi yang telah menglobal mampu mencakupi segala aspek yang ada dalam kehidupan.

Dalam bidang pendidikan, TIK banyak memiliki peranan. Teknologi Informasi seakan telah menjadi pengalihfungsian buku, guru dan sistem pengajaran yang sebelumnya masih bersifat konvensional. Teknologi informasi menyebabkan ilmu pengetahuan menjadi kian berkembang dan berkembang.

Kehadiran dan kecepatan Perkembangan information technology (selanjutnya disebut IT) telah menyebabkan terjadinya proses Perubahan dramatis dalam segala aspek kehidupan. Kehadiran IT tidak memberikan pilihan lain kepada dunia pendidikan selain turut serta dalam memanfaatkannya. IT sekarang ini memungkinkan terjadinya proses komunikasi yang bersifat global dari dan ke seluruh penjuru dunia sehingga batas wilayah suatu negara menjadi tiada batas dan negara-negara di dunia terhubung menjadi satu kesatuan yang disebut global village. Melalui Pemanfaatan IT, siapa saja dapat memperoleh layanan pendidikan dari institusi pendidikan mana saja di mana saja, dan kapan saja dikehendaki. Secara khusus, Pemanfaatan IT dalam pembelajaran dipercaya dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, mengembangkan keterampilan IT (IT skills) yang diperlukan oleh siswa ketika bekerja dan dalam kehidupannya nanti, memperluas akses terhadap pendidikan dan pembelajaran, menjawab the technological imperative” (keharusan berpartisipasi dalam IT), dan juga mengurangi biaya pendidikan.

Tambahan lagi, kemungkinan untuk melayani pembelajaran yang tak terkendala waktu dan tempat juga dapat difasilitasi oleh IT. Sejalan dengan itu mulailah bermunculan berbagai jargon berawalan e, mulai dari e-book, e-learning, e-laboratory, e-education, e-library, dan sebagainya. Awalan e bermakna electronics yang secara implisit dimaknai berdasar teknologi elektronika digital. Pemanfaatan IT dalam pembelajaran di Indonesia telah memiliki sejarah yang cukup panjang. Inisiatif menyelenggarakan siaran radio pendidikan dan televisi pendidikan merupakan upaya melakukan penyebaran informasi ke satuan-satuan pendidikan yang tersebar di seluruh nusantara. Hal ini adalah wujud dari kesadaran untuk mengoptimalkan pendayagunaan teknologi dalam membantu proses pembelajaran masyarakat.

Sejak tahun 90-an telah dilakukan berbagai macam uji coba pendidikan berbasis IT. Targetnya adalah menjangkau seluruh jenjang dan jalur pendidikan. Dikarenakan Pembelajaran sifatnya dinamis dan karena pembelajaran tidak pernah menutup mata dan sekaligus tidak anti untuk menerima hal-hal yang baru untuk sebuah perubahan. Pada saat pembelajaran dimasuki teknologi dan media secara perlahan tapi pasti, dunia pembelajaran menjadi lebih manis, berwarna, dan menyenangkan dalam prosesnya.

Kini guru dalam pemanfaatan kemajuan IT dalam proses pembelajaran dan kegiatan lain dianggap masih gagap teknologi. Dimana pembelajaran interaktif (e-learning) yang juga

harus melibatkan guru-guru dalam bidang studi lainnya akan terhambat. Peran pengawas sekolah sangat penting dalam memajukan sekolah, khususnya penguasaan para guru dalam pemanfaatan IT. Pimpinan yang tidak sigap dalam adaptasi dengan perkembangan teknologi dapat mengakibatkan kebijakan yang menjadikan guru gagap teknologi, yang nantinya akan mengakibatkan hilangnya daya tarik dalam proses belajar. Di era informasi ini, tanpa adanya kemauan untuk mengerti, menggunakan, dan mengakses bidang yang relevan dengan keilmuannya maka fungsi guru sebagai fasilitator perkembangan ilmu akan tereduksi yang lama-lama bisa jadi hilang, sehingga yang ada hanyalah guru yang miskin informasi.

Masih ada guru yang beranggapan tidak menggunakan komputer dan IT dalam proses pembelajaran bukan hal mengganggu jalannya pelajaran, karena guru merasa tidak mendapatkan fasilitas komputer saat mengajar, jadi inilah yang membuat guru merasa tidak perlu untuk tahu cara menggunakan komputer. Jika dilihat dari kenyataannya ini terjadi pada guru-guru yang sudah berusia tua, walaupun yang guru junior pun masih ada yang gagap pada kemajuan IT.

Berdasarkan hal-hal di atas maka pengawas sekolah yang di sini berperan sebagai peneliti tertarik untuk mengambil judul “Penyelenggaraan Work Shop IT dalam Meningkatkan Kompetensi Guru dalam Hal Penggunaan IT sebagai Media Mengajar di SMKN 1 Lhokseumawe Tahun Pelajaran 2018/2019”

Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas maka permasalahan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penyelenggaraan work shop IT dalam meningkatkan kompetensi guru dalam hal penggunaan IT sebagai media mengajar di SMKN 1 Lhokseumawe?
2. Apakah penyelenggaraan work shop IT dapat meningkatkan kompetensi guru dalam hal penggunaan IT sebagai media mengajar di SMKN 1 Lhokseumawe?

Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Efektifitas penyelenggaraan work shop IT dalam meningkatkan kompetensi guru dalam hal penggunaan IT sebagai media mengajar di SMKN 1 Lhokseumawe.
2. Adanya peningkatan kompetensi guru dalam hal penggunaan IT sebagai media mengajar di SMKN 1 Lhokseumawe melalui penyelenggaraan work shop IT.

Pembatasan Penelitian

Masalah dalam penelitian yang berjudul “Penyelenggaraan Work Shop IT dalam Meningkatkan Kompetensi Guru dalam Hal Penggunaan IT sebagai Media Mengajar di SMKN 1 Lhokseumawe Tahun Pelajaran 2018/2019” ini terbatas hanya pada peningkatan kompetensi guru dalam hal penggunaan IT sebagai media mengajar dengan cara penyelenggaraan workshop IT.

Kegunaan Penelitian

Penelitian Tindakan Sekolah ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak sekolah. Serta dapat dijadikan referensi oleh pihak lain untuk melakukan penelitian yang berkaitan dengan peningkatan kompetensi guru.

KAJIAN PUSTAKA

Workshop

1. Pengertian Workshop

Jika ditinjau dari asal katanya, workshop merupakan frasa kata yang berasal dari bahasa Inggris yaitu work (yang memiliki arti kerja ataupun pekerjaan) dan shop (yang memiliki arti toko ataupun tempat menjual sesuatu). Jadi jika diartikan dari frasa katanya, workshop dapat diartikan sebagai tempat berkumpulnya para pelaku aktivitas (berkaitan dengan bidang dunia kerja) tertentu yang mana dalam tempat ini, para pelaku melakukan interaksi saling menjual gagasan yang ditujukan untuk memecahkan suatu permasalahan tertentu.

2. Tujuan Workshop

Tujuan dari workshop ialah untuk memperoleh informasi melalui pengalaman langsung dan saling menyampaikan informasi.

IT (Information and Technology)

1. Pengertian IT

IT atau information technology yang dalam bahasa Indonesia dikenal dengan teknologi informasi memang sudah sangat familiar di telinga masyarakat. Apalagi di era serba komputer saat ini. Bagi masyarakat awam, segala sesuatu yang berhubungan dengan komputer pasti dikaitkan dengan IT. dunia IT tiba-tiba menjadi bidang yang menarik untuk digeluti akhir-akhir ini karena terbukti bidang IT telah mampu membuka peluang kerja bagi banyak orang. Selain itu, bekerja di bidang IT juga telah menjadi favorit bagi banyak orang karena dinilai lebih keren dan bergengsi.

2. Peranan TIK dalam Berbagai Bidang Kehidupan

Peningkatan kualitas hidup semakin menuntut manusia untuk melakukan berbagai aktifitas yang dibutuhkan dengan mengoptimalkan sumber daya yang dimilikinya. Tanpa kita sadari, sebagian aktifitas yang dilakukan oleh manusia telah didukung oleh Teknologi Informasi dan Komunikasi. Teknologi Informasi dan Komunikasi baik secara langsung maupun tidak langsung telah mengubah cara hidup kita, cara belajar kita, cara bekerja kita, dan cara bermain kita. Beberapa peranan penting dari Teknologi Informasi dan Komunikasi antara lain dalam bidang pendidikan, bisnis, dan kesehatan dan pemerintahan.

3. Manfaat TIK dalam Kehidupan Manusia

- a. Di rumah, keberadaan komputer pribadi di rumah memberikan manfaat yang cukup banyak, misalnya untuk membantu seseorang melakukan hobinya (misalnya games), membantu melakukan pekerjaan kantor di rumah (bahkan dengan bantuan komputer rumah bisa menjadi kantor untuk bekerja), membantu kita melakukan proyek-proyek kecil bersama keluarga, membantu anak mengerjakan pekerjaan rumah dari sekolah, menghubungi saudara dan teman melalui email dan sebagainya.
- b. Dunia kerja, Dunia kerja mungkin merupakan kelompok yang mendapatkan manfaat paling besar dari TIK. Apalagi saat ini sudah berkembang alat-alat yang disebut mobile technology, seperti Personal Digital Assistant (PDA), laptop, handphone,

dan sebagainya yang memungkinkan pengaksesan informasi oleh orang yang sedang berada dalam perjalanan.

- c. Dunia pendidikan, tidak lepas dari TIK. Bahkan awal mula perkembangan komputer dan internet dewasa ini adalah fakta dari riset-riset yang dikerjakan oleh kalangan akademisi. Saat ini pendidikan juga membutuhkan TIK yang sama besarnya seperti kalangan dunia kerja. Dunia pendidikan erat kaitannya dengan informasi dan pengetahuan. Oleh karena itu, akses yang mudah kepada informasi dan pengetahuan menjadi sangat penting.
4. **Faktor-Faktor Pendukung Teknologi Informasi Dalam Pendidikan**
 Teknologi informasi yang merupakan bahan pokok dari e-learning itu sendiri berperan dalam menciptakan pelayanan yang cepat, akurat, teratur, akuntabel dan terpercaya. Dalam rangka mencapai tujuan tersebut maka ada beberapa faktor yang mempengaruhi teknologi informasi yaitu:
 - a. Infrastruktur.
 - b. Sumber daya manusia.
 - c. Kebijakan.
 - d. Finansial.
 - e. Konten dan aplikasi.
 5. **Masalah dan Hambatan dalam Penggunaan Teknologi Informasi**
 Seperti teknologi lain yang telah hadir ke muka bumi ini, TI juga hadir dengan dialektika. Selain membawa banyak potensi manfaat, kehadiran TI juga dapat membawa masalah. Khususnya internet, penyebaran informasi yang tidak mungkin terkendalikan telah membuka akses terhadap informasi yang tidak bermanfaat dan merusak moral. Karenanya, penyiapan etika siswa juga perlu dilakukan.
 Etika yang terinternalisasi dalam jiwa siswa adalah firewall terkuat dalam menghadang serangan informasi yang tidak berguna. Masalah lain yang muncul terkait asimetri akses; akses yang tidak merata. Hal ini akan menjadikan kesenjangan digital (digital divide) semakin lebar antara siswa atau sekolah dengan dukungan sumberdaya yang kuat dengan siswa atau sekolah dengan sumberdaya yang terbatas.
 Masalah lain yang muncul terkait asimetri akses (akses yang tidak merata). Hal ini akan menjadikan kesenjangan digital (digital divide) semakin lebar antara siswa atau sekolah dengan dukungan sumberdaya yang kuat dengan siswa atau sekolah dengan sumberdaya yang terbatas.

Peningkatan Kompetensi dalam Hal Penggunaan IT

1. Pengertian Kompetensi Guru

Tentang kompetensi guru ini ada beberapa rumusan atau pengertian yang perlu dicermati, yaitu: Kompetensi (competence), menurut Hall dan Jones, yaitu “pernyataan yang menggambarkan penampilan suatu kemampuan tertentu secara bulat yang merupakan peraduan antara pengetahuan dan kemampuan yang dapat diamati dan diukur.” Selanjutnya Richards menyebutkan “bahwa istilah kompetensi mengacu kepada perilaku yang dapat diamati, yang diperlukan untuk menuntaskan kegiatan sehari-hari”

Guru profesional harus memiliki 4 (empat) kompetensi, yaitu: kompetensi pedagogik, kognitif, personality dan social. Oleh karena itu, selain terampil mengajar, seorang guru juga memiliki pengetahuan yang luas, bijak dan dapat bersosialisasi dengan baik

2. Pengertian Peningkatan Kompetensi dalam Hal Penggunaan IT

Kompetensi adalah pengetahuan, ketrampilan, dan nilai-nilai dasar yang direfleksikan dalam kebiasaan berfikir dan bertindak. Arti lain dari kompetensi adalah spesifikasi dari pengetahuan, ketrampilan, dan sikap yang dimiliki seseorang serta penerapannya didalam pekerjaan sesuai dengan standar kinerja yang dibutuhkan oleh lapangan. Dengan demikian kompetensi yang dimiliki oleh setiap guru akan menunjukkan kualitas guru yang sebenarnya.

Kompetensi terus akan terwujud dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan, maupun sikap professional dalam memajukan fungsi sebagai guru. Berdasarkan pengertian tersebut, Standar Kompetensi Guru adalah suatu pernyataan tentang criteria yang dipersyaratkan, ditetapkan, dan disepakati bersama dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan, dan sikap bagi seorang tenaga kependidikan sehingga layak disebut kompeten.

3. Keadaan Kompetensi dalam Hal Penggunaan IT Pada Saat Ini

Secara umum, penyediaan fasilitas sekolah dan peningkatan sumber daya tenaga pendidik merupakan kewajiban pemerintah (pusat dan daerah), karena kedudukannya memfasilitasi. Tetapi kini terlihat kemampuan pendanaan pemerintah terbatas. Keterbatasan itu, menyebabkan penyediaan fasilitas dilakukan secara bertahap dan tidak dapat diterima merata untuk semua sekolah. Berakibat pula pada minimnya kegiatan peningngkatan kualitas dan kompetensi guru melalui pendidikan dan pelatihan atau sejenisnya, termasuk yang berhubungan dengan penguasaan dan pemanfaatan IT dalam pembelajaran.

4. Perlunya Ditingkatkan Penguasaan IT pada Guru

Penguasaan Teknologi Informasi dan Komunikasi kini menjadi bagian dari tuntutan kompetensi guru, baik guna mendukung pelaksanaan tugasnya (penyusunan perencanaan, penyajian pembelajaran, evaluasi dan analisis hasil evaluasi) maupun sebagai sarana untuk mencari dan mengunduh sumber-sumber belajar. Sehingga setiap guru pada semua jenjang harus siap untuk terus belajar IT guna pemenuhan tuntutan kompetensi tersebut. Pada Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 74 Tahun 2008 tentang Guru, menyatakan bahwa *“Kompetensi guru meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi”*.

5. Cara Meningkatkan Penguasaan IT pada Guru

Dalam rangka menyesuaikan diri dengan kemajuan IPTEK dan era globalisasi, berbagai upaya telah ditempuh pemerintah untuk mengadakan pembaharuan dan peningkatan mutu pendidikan, yang tercermin dalam berbagai kebijakan. Salah satu kebijakan pemerintah antara lain dalam bentuk pembaharuan atau perubahan kurikulum, yang tentunya menuntut guru dan sekolah untuk lebih aktif dan kreatif mengadakan penyesuaian.

Dalam menanggapi berbagai kebijakan pemerintah itu, hampir semua sekolah merespon secara positif melalui berbagai tindakan, seperti:

- a. Mengirim guru untuk mengikuti kegiatan pelatihan, penataran, seminar dan workshop mengenai IT.
- b. Mengadakan kegiatan pelatihan dan sosialisasi bagi seluruh guru dengan mendatangkan nara sumber.
- c. Mendorong guru untuk melanjutkan studinya ke jenjang pendidikan sebagaimana ditentukan pemerintah.
- d. Melengkapi berbagai sarana dan media yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran.
- e. Melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan berbagai strategi dan metode, meskipun tidak semua sekolah mampu melaksanakan secara efektif.
- f. Mengadakan studi banding ke sekolah lain yang dipandang lebih maju.

Media Mengajar

1. Pengertian Media Mengajar

Adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

2. Manfaat Media Dalam Pembelajaran

Beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu:

- a. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
- c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- d. Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
- e. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
- f. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
- g. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.
- h. Merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media Pembelajaran banyak sekali jenis dan macamnya. Mulai yang paling kecil sederhana dan murah hingga media yang canggih dan mahal harganya. Ada media yang dapat dibuat oleh guru sendiri, ada media yang diproduksi pabrik. Ada media yang sudah tersedia di lingkungan yang langsung dapat kita manfaatkan, ada pula media yang secara khusus sengaja dirancang untuk keperluan pembelajara.

4. Pemilihan Media Pembelajaran

Dasar pertimbangan untuk memilih media sangatlah sederhana, yaitu memenuhi kebutuhan atau mencapai tujuan yang diinginkan atau tidak. Mc. Connell (1974) mengatakan bila media itu sesuai pakailah “If The Medium Fits, Use It!”

5. Konsep Pemanfaatan Internet Untuk Pembelajaran

Internet, singkatan dari *Interconnection And Networking*, adalah jaringan informasi

global. Internet diluncurkan pertama kali oleh J.C.R. Licklider dari MIT (Massachusetts Institute Technology) pada bulan Agustus 1962. Rusman (2007) menyebutkan bahwa Internet merupakan perpustakaan raksasa dunia, karena di dalam Internet terdapat milyaran sumber informasi, sehingga kita dapat menggunakan informasi tersebut sesuai dengan kebutuhan.

6. Penggunaan Internet dalam Pembelajaran

Internet mempermudah para pemakainya untuk mendapatkan informasi-informasi di dunia cyber, lembaga-lembaga milik pemerintah dan institusi pendidikan dengan menggunakan komunikasi protokol yang terdapat pada komputer, seperti Transmission Control Protocol (TCP) yaitu suatu protokol yang sanggup memungkinkan sistem apapun antar sistem jaringan komputer dapat berkomunikasi baik secara lokal maupun internasional.

7. Internet Sebagai Sumber Belajar

Peranan internet dalam organisasi sangat menguntungkan karena kemampuannya dalam mengolah data dengan jumlah yang sangat besar. Teknologi informasi sudah menjadi jaringan komputer terbesar di dunia, yang dapat berfungsi dengan baik jika didukung oleh perangkat komputer dengan perangkat lunak yang baik, dan dengan guru yang terlatih baik.

Jenis Pemanfaatan Internet

1. Pembelajaran Berbasis Web

Pembelajaran berbasis web dapat didefinisikan sebagai aplikasi teknologi web dalam dunia pembelajaran untuk sebuah proses pendidikan. Secara sederhana dapat dikatakan bahwa semua pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi internet dan selama proses belajar dirasakan terjadi oleh yang mengikutinya maka kegiatan itu dapat disebut sebagai pembelajaran berbasis web.

2. Implementasi Pembelajaran Berbasis Web

Model pembelajaran dirancang dengan mengintegrasikan pembelajaran berbasis web dalam program pembelajaran konvensional tatap muka. Proses pembelajaran konvensional tatap muka dilakukan dengan pendekatan Student Centered Learning (SCL) melalui kerja kelompok. Model ini menuntut partisipasi peserta didik yang tinggi.

3. Pemanfaatan E-learning Untuk Pembelajaran

Menurut Jaya Kumar C. Koran (2002), e-learning adalah pembelajaran yang menggunakan rangkaian elektronik (LAN, WAN, atau Internet) untuk menyampaikan isi pembelajaran, interaksi, atau bimbingan. Adapula yang menafsirkan e-learning sebagai bentuk pendidikan jarak jauh yang dilakukan melalui media Internet.

4. Teknologi Pendukung E-learning

Dalam prakteknya e-learning memerlukan bantuan teknologi. Karena itu dikenal istilah: Computer Based Learning (CBL) yaitu pembelajaran yang sepenuhnya menggunakan komputer; dan Computer Assisted Learning (CAL) yaitu pembelajaran yang menggunakan alat bantu utama komputer. Teknologi pembelajaran terus berkembang.

5. Kelebihan dan Kekurangan E-Learning

Petunjuk tentang manfaat penggunaan Internet, khususnya dalam pendidikan terbuka dan jarak jauh (Elangoan, 1999; Soekartawi, 2002; Mulvihill, 1997; Utarini, 1997), antara lain:

- a. Tersedianya fasilitas e-moderating di mana dosen dan mahasiswa dapat berkomunikasi secara mudah melalui fasilitas Internet secara regular atau kapan saja kegiatan berkomunikasi itu dilakukan dengan tanpa dibatasi oleh jarak, tempat dan waktu.
- b. Dosen dan mahasiswa dapat menggunakan bahan ajar atau petunjuk belajar yang terstruktur dan terjadwal melalui Internet, sehingga keduanya bisa saling menilai sampai berapa jauh bahan ajar dipelajari.
- c. Mahasiswa dapat belajar atau mereview bahan perkuliahan setiap saat dan di mana saja kalau diperlukan mengingat bahan ajar tersimpan di komputer.

Walaupun demikian pemanfaatan internet untuk pembelajaran atau e-learning juga tidak terlepas dari berbagai kekurangan. Berbagai kritik (Bullen, 2001, Beam, 1997), antara lain.

- a. Semakin berkurangnya interaksi antara dosen dan mahasiswa atau bahkan antar siswa itu sendiri. Kurangnya interaksi ini bisa memperlambat terbentuknya values dalam proses pembelajaran.
- b. Kecenderungan mengabaikan aspek akademik atau aspek sosial dan sebaliknya mendorong tumbuhnya aspek bisnis/komersial.
- c. Proses pembelajarannya cenderung ke arah pelatihan daripada pendidikan.

METODE PENELITIAN

Obyek Tindakan

Obyek tindakan dalam penelitian ini adalah pembinaan kedisiplinan yang dilakukan oleh kepala sekolah baik secara kelompok maupun individu untuk meningkatkan Kompetensi Guru dalam Hal Penggunaan IT Sebagai Media Mengajar di SMKN 1 Lhokseumawe.

Setting Lokasi dan Subyek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMKN 1 Lhokseumawe dengan subjek penelitian adalah semua guru baik yang sudah Pegawai Negeri Sipil maupun yang masih Wiyata Bakti. Jumlah seluruh dewan guru yang menjadi subyek penelitian adalah 96 orang.

Subjek penelitian disini adalah seluruh guru di SMKN 1 Lhokseumawe.

Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilakukan pada tanggal 20 Maret 2019 sampai dengan 15 April 2019.

Prosedur Penelitian

1. Siklus 1
 - a. Perencanaan
 - b. Tahap Pelaksanaan
 - c. Pengamatan
 - d. Refleksi

2. Siklus 2
 - a. Perencanaan
 - b. Tahap Pelaksanaan
 - c. Pengamatan
 - d. Refleksi

3. Siklus 3
Pada siklus ini semua tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi sama seperti pada siklus sebelumnya.

Metode Pengumpulan Data

Agar pelaksanaan pembinaan kedisiplinan yang dilakukan dapat berjalan dengan baik, kepala sekolah mengadakan pengamatan langsung terhadap aktivitas semua guru kemudian mendokumentasikan hasil pengamatan tersebut.

Indikator Kinerja

Tujuan penelitian tindakan sekolah yang dilakukan pada guru di SMKN 1 Lhokseumawe adalah untuk meningkatkan Kompetensi guru dalam hal penggunaan IT sebagai media mengajar di SMKN 1 Lhokseumawe melalui Workshop IT. Maka, yang menjadi indikator kinerja dalam penelitian ini adalah Workshop IT dapat menjadi pendekatan yang efektif kepada guru dalam meningkatkan kompetensi guru dalam hal penggunaan IT sebagai media mengajar di SMKN 1 Lhokseumawe.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Hasil Penelitian Siklus I
 - a. Tahap Perencanaan
 - b. Tahap Pelaksanaan
 - c. Pengamatan
 - d. Refleksi

Hasil dari refleksi pada siklus ke I ini, perolehan skor mencapai nilai 624. Skor perolehan tersebut masih kurang memenuhi skor harapan yaitu 648. Namun meskipun demikian pelaksanaan workshop IT dalam meningkatkan kompetensi guru dalam hal penggunaan IT sebagai media mengajar pada siklus I ini berjalan dengan cukup baik. Hal ini terlihat pada hasil observasi yang menunjukkan adanya peningkatan kompetensi oleh para guru meskipun peningkatan kompetensi belum tinggi.

2. Hasil Penelitian Siklus II
 - a. Tahap Perencanaan
 - b. Tahap Pelaksanaan
 - c. Pengamatan
 - d. Refleksi

Hasil dari refleksi pada siklus ke II ini adalah sudah terjadi peningkatan kompetensi guru dalam hal penggunaan IT sebagai media mengajar. Terbukti dari pencapaian skor

hasil observasi adalah 845. Skor perolehan tersebut lebih tinggi dari skor harapan yaitu 648. Hal tersebut membuktikan bahwa pelaksanaan workshop IT dalam meningkatkan kompetensi guru dalam hal penggunaan IT sebagai media mengajar pada siklus II ini tepat sasaran. Jadi, dengan dilaksanakannya workshop IT pada siklus II guru di SMKN 1 Lhokseumawe sudah meningkat kompetensinya.

2. Hasil Penelitian Siklus III

- a. Tahap Perencanaan
- b. Tahap Pelaksanaan
- c. Pengamatan
- d. Refleksi

Hasil dari refleksi pada siklus ke 3 ini adalah sudah terjadi peningkatan kompetensi guru dalam hal penggunaan IT sebagai media mengajar. Terbukti dari pencapaian skor hasil observasi adalah 864. Skor perolehan tersebut lebih tinggi dari skor harapan yaitu 648. Hal tersebut membuktikan bahwa pelaksanaan workshop IT dalam meningkatkan kompetensi guru dalam hal penggunaan IT sebagai media mengajar pada siklus II ini tepat sasaran. Jadi, dengan dilaksanakannya workshop IT pada siklus II, guru di SMKN 1 Lhokseumawe sudah meningkat kompetensinya.

Pembahasan

1. Siklus Pertama

Pada siklus pertama ini di dilaksanakan 1 kali pertemuan workshop. Pada siklus pertama ini peneliti langsung mengamati peningkatan kompetensi guru dalam menggunakan IT sebagai media mengajar. Dari hasil penelitian di siklus yang pertama ini skor perolehan mencapai angka 624. Meskipun skor tersebut belum mencapai skor harapan yaitu 648. Tetapi kegiatan workshop berjalan dengan baik dan lancar karena guru terlihat antusias dalam mengikuti workshop.

Dari reaksi dan tanggapan guru, dapat dinyatakan bahwa workshop IT mampu meningkatkan semangat guru dalam mempelajari penggunaan IT sebagai media mengajar di SMKN 1 Lhokseumawe.

2. Siklus Kedua

Siklus kedua ini adalah sebagai refleksi dari siklus yang pertama. Pada siklus kedua ini diharapkan bahwa workshop IT mampu meningkatkan kompetensi guru dalam hal penggunaan IT sebagai media mengajar di SMKN 1 Lhokseumawe tepat sasaran.

Dari hasil observasi siklus 2 dinyatakan bahwa ada peningkatan kompetensi guru dalam hal penggunaan IT sebagai media mengajar dari siklus 1 ke siklus 2. Skor perolehan pada siklus 2 ini meningkat menjadi 845. Skor tersebut sudah melebihi skor harapan yang telah di tentukan yaitu 648. Maka pelaksanaan workshop IT dalam meningkatkan kompetensi guru dalam hal penggunaan IT sebagai media mengajar di SMKN 1 Lhokseumawe tepat sasaran.

3. Siklus Ketiga

Siklus ketiga ini adalah sebagai refleksi dari siklus yang pertama dan ke dua. Pada siklus ketiga ini diharapkan bahwa kompetensi guru dalam hal penggunaan IT sebagai media mengajar di SMKN 1 Lhokseumawe semakin meningkat di dibandingkan dengan

siklus-siklus sebelumnya.

Dari hasil observasi siklus 3 di nyatakan bahwa ada peningkatan kompetensi guru dalam hal penggunaan IT sebagai media mengajar dari siklus 2 ke siklus 3. Skor perolehan pada siklus 3 ini meningkat menjadi 864. Skor tersebut sudah melebihi skor harapan yang telah di tentukan yaitu 648. Maka pelaksanaan workshop IT dalam meningkatkan kompetensi guru dalam hal penggunaan IT sebagai media mengajar di SMKN 1 Lhokseumawe tepat sasaran.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan pada BAB terdahulu, maka peneliti membuat kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan terhadap guru di SMKN 1 Lhokseumawe yaitu sebagai berikut: penyelenggaraan workshop IT dapat meningkatkan kompetensi guru dalam hal penggunaan IT sebagai media mengajar di SMKN 1 Lhokseumawe.

Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka peneliti membuat saran-saran berikut:

1. Untuk Penyelenggaraan Workshop IT
 Penyelenggaraan Workshop IT harus di laksanakan dengan sebaik mungkin agar guru dapat meningkatkan kompetensi yang dimilikinya.
2. Untuk kompetensi guru dalam hal penggunaan IT
 Guru di harapkan mengikuti workshop IT dengan baik agar lebih paham tentang penggunaan IT sebagai media mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Azwar, Saifuddin. (2010). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dakir. *Pengembangan Disiplin Guru*. (Online). (dakir.wordpress.com, diakses 1 Maret 2010).
- Kemendiknas. 2010. *Penelitian Tindakan Sekolah*. Jakarta.
- Narimawati, Umi. 2010. *Metodologi Penelitian: Dasar Penyusun Penelitian Ekonomi*. Jakarta: Genesis
- Subagio. (2010) *Kompetensi Guru dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran* [On Line]. Tersedia: <http://subagio-subagio.blogspot.com/2010/03/kompetensi-guru-dalam-meningkatkan-mutu.htm>
- Syaifulhijrah. *Pengertian Perilaku, Disiplin, Unsur-unsur Disiplin, Fungsi Disiplin, Jenis-jenis Disiplin*. (Online). (Syaifulhijrah.blogspot.com, diakses 1 Maret 2010).
- Sekaran, Uma. 2014. *Metodologi Penelitian Untuk Bisnis Buku I*. Jakarta: Salemba Empat.
- Siregar, Syofian. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS: Jakarta Kencana Prenada Media Group 2014*
- Saryono dan Mekar Dwi A. (2013). *Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Yogyakarta: Nuha Medika.
- Lejap, Rofinus Emi (2012), *Peran Internet dalam Belajar Secara Online*. <http://www.teknologi-informasi-pendidikan.com/Belajar%20Secara%20Online.html>.