

**KOMPETENSI AWAL PESERTA DIKLAT
PADA DIKLAT TEKNIS SUBSTANTIF PENINGKATAN KOMPETENSI
MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA
BAGI GURU MADRASAH DI KANMENAG
KABUPATEN PANGANDARAN TAHUN 2018**

Urip Muryanto

Balai Pendidikan dan Pelatihan Keagamaan Bandung

Email : umuryanto@gmail.com

Abstract

This study aims to describe the initial competency of the training participants in the Substantive Technical Training on Competency Enhancement of Multimedia-Based Learning Media in the Ministry of Religion of Pangandaran District in 2018 totaling 30 people. The study used descriptive method with a research instrument in the form of a closed questionnaire to all training participants and simple data processing in percentage form. The results showed that the initial competency of participants in the word processing program was 28.89%, internet for learning 33.33%, basic concepts of hardware and software 34.67%, number processing program 35.56% and word processing program 47.78%, so that the average of all aspects of the program is at 35.78%.

Keywords: *Initial Competency, training, Information and Communication Technology, multimedia.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kompetensi awal peserta pelatihan dalam Pelatihan Teknis Substantif Peningkatan Kompetensi Media Pembelajaran Berbasis Multimedia di Kementerian Agama Kabupaten Pangandaran tahun 2018 yang berjumlah 30 orang. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan instrumen penelitian berupa kuesioner tertutup untuk semua peserta pelatihan dan pengolahan data sederhana dalam bentuk persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kompetensi awal peserta dalam program pengolah kata adalah 28,89%, internet untuk pembelajaran 33,33%, konsep dasar perangkat keras dan perangkat lunak 34,67%, program pengolahan bilangan 35,56% dan program pengolah kata 47,78%, sehingga rata-rata semua aspek program mencapai 35,78%.

Kata kunci: *Kompetensi awal, pelatihan, Teknologi Informasi dan Komunikasi, multimedia.*

PENDAHULUAN

Dalam rangka untuk meningkatkan mutu pendidikan maka kompetensi guru menjadi salah satu faktor yang amat penting. Berdasarkan Undang-undang No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen disebutkan bahwa kompetensi guru meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi personal, kompetensi sosial dan kompetensi profesional. Dalam Permendiknas No. 16 Tahun 2007

diuraikan tentang kompetensi inti dari ke empat kompetensi guru tersebut, yang mana salah satu kompetensi inti yang harus dimiliki adalah mampu untuk memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk mengembangkan pembelajaran.

Kompetensi pada dasarnya merupakan gambaran tentang apa yang seharusnya dapat dilakukan seseorang dalam suatu pekerjaan, berupa kegiatan,

perilaku dan hasil yang seharusnya dapat ditampilkan atau ditunjukkan. Supaya dapat melakukan sesuatu dalam pekerjaannya, tentu saja seseorang harus memiliki kemampuan dalam bentuk pengetahuan sikap dan keterampilan yang sesuai dengan bidang pekerjaannya.

Sejalan dengan tantangan kehidupan global abad 21, maka pembelajaran pun harus dapat menjawab tantangan kehidupan abad 21. Pembelajaran yang dapat menghantarkan peserta didik untuk bisa bersaing dengan tuntutan kehidupan yang global yang tidak lagi terbatas oleh batas-batas negara, waktu dan tempat. Pembelajaran yang memuat dimensi 4 C, yaitu; *Critical Thinking Skill, Communication Skill, Creativity and Innovation* dan *Collaboration*.

Guru untuk dapat menghantarkan pembelajaran yang memuat *communication skill* maka gurunya harus menguasai kompetensi dalam teknologi informasi dan komunikasi, yang hal ini sejalan dengan kompetensi inti guru pada Permendiknas No. 16 Tahun 2007. Dengan kondisi demikian maka peran dan tanggung jawab guru akan semakin kompleks, sehingga menuntut guru untuk senantiasa melakukan berbagai peningkatan dan penyesuaian penguasaan kompetensinya. Guru harus lebih dinamis dan kreatif dalam mengembangkan proses pembelajaran siswa. Guru tidak lagi menjadi satu-satunya orang yang paling *well informed* terhadap berbagai informasi dan pengetahuan yang sedang berkembang dan berinteraksi saat ini, guru juga bukan satu-satunya orang yang lebih pandai di tengah-tengah siswanya.

Apabila guru tidak memahami mekanisme dan pola penyebaran informasi yang demikian cepat, ia akan terpuruk secara profesional. Kalau hal ini terjadi, ia akan kehilangan kepercayaan baik dari siswa, orang tua maupun masyarakat. Untuk menghadapi tantangan profesionalitas tersebut, guru perlu berfikir secara antisipatif dan proaktif, artinya guru harus melakukan pembaruan ilmu dan

pengetahuan yang dimilikinya secara terus menerus.

Guru harus paham perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sedang berlangsung. Perkembangan Teknologi Informasi (TI), *Information Technology* (IT) saat ini yang sangat pesat, wajib dikuasai paraguru agar dapat mempermudah melakukan kegiatan pembelajaran yang bervariasi. Kemampuan guru untuk menggunakan dan mengembangkan teknologi informasi dalam proses pembelajaran merupakan salah satu indikator dari kompetensi pedagogik dan kompetensi profesional yang harus dikuasai oleh guru.

Teknologi Informasi (TI) memiliki pengertian yang luas yaitu suatu teknologi yang digunakan untuk mengolah data termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas, yaitu informasi yang relevan, akurat, dan tepat waktu yang digunakan untuk keperluan pribadi, bisnis, dan pemerintahan dan merupakan informasi yang strategis untuk pengambilan keputusan (Kementerian Negara Riset dan Teknologi, 2006: 6).

Mengingat pengertian TI yang demikian luas maka biasanya yang lebih sering digunakan dalam suatu proses pembelajaran adalah lebih kepada istilah yang spesifik bagi suatu paket pembelajaran berbasis komputer yang disebut *Computer Assisted Instruction* (CAI) atau *Computer Assisted Learning* (CAL).

CAI secara umum, bermakna instruksi pembelajaran dengan bantuan komputer yang memiliki karakteristik yang khas : menekankan belajar mandiri, interaktif, dan menyediakan bimbingan (Steinberg, 1991). CAL memiliki arti dan karakteristik yang senada dengan CAI (Rieber, 2000). Sekalipun di sini CAI atau CAL menekankan belajar mandiri hal ini tidak serta merta menunjukkan bahwa CAI atau CAL merupakan suatu medium utama dalam pembelajaran. Penguasaan CAI atau

CAL untuk selanjutnya dalam pembahasan ini disebut penguasaan dalam multimedia. Pada kenyataannya penguasaan multimedia lebih banyak berfungsi sebagai medium pengayaan (*enrichment*) bagi medium utama, baik medium utama tersebut adalah guru yang mengajar di depan kelas atau buku pelajaran utama yang wajib dibaca oleh siswa.

Berdasarkan pengamatan secara umum pada kelas diklat guruyang diselenggarakan di Balai Diklat Keagamaan Bandung secara umum bahwa kompetensi peserta diklat terhadap multimedia masih kurang, padahal seperti yang diuraikan di atas bahwa kompetensi guru terhadap multimedia sangat penting sebagai keterampilan yang mendukung dalam pembelajaran

Mengingat demikian pentingnya penguasaan pembelajaran berbasis multimedia untuk para guru dalam hal ini Balai Diklat Keagamaan Bandung sebagai lembaga yang bertugas untuk meningkatkan kompetensi guru melalui pendidikan dan pelatihan di lingkungan Kementerian Agama Propinsi Jawa Barat berkepentingan untuk mengetahui sejauh mana penguasaan multimedia yang dimiliki oleh para guru. Dengan mengetahui sejauh mana penguasaan multimedia oleh para guru maka akan teridentifikasi pengetahuan dan keterampilan apa saja yang sudah dikuasai dan yang belum dikuasai serta hal apa saja yang harus ditingkatkan oleh guru.

Setelah pemetaan kompetensi guru dalam hal multimedia sudah teridentifikasi maka diharapkan Balai Diklat Keagamaan Bandung dapat menindaklanjutinya dengan menyusun program kediklatan yang dapat meningkatkan kompetensi para guru tersebut.

Sebagai tahap awal untuk mengetahui sejauh mana kompetensi guru dalam hal multimedia maka penelitian dilakukan terhadap guru khususnya yang menjadi peserta pada Diklat Di Wilayah Kerja (DDWK) Peningkatan Kompetensi Media Pembelajaran Berbasis Multimedia

di Kanmenag Kabupaten Pangandaran yang diselenggarakan oleh Balai Diklat Keagamaan Bandung Tahun 2018.

Berdasarkan uraian di atas, maka rumusan masalah dalam tulisan ini adalah bagaimanakah kompetensi awal peserta diklat dalam (1) penguasaan dalam konsep dasar perangkat keras dan lunak? (2) penguasaan terhadap program pengolah kata? (3) penguasaan terhadap program pengolah data dan angka ? (4) penguasaan terhadap prngolah presentasi? (5) Penguasaan internet untuk keperluan pembelajaran TIK?

Penelitian ini dilakukan dengan memberikan quisoner kepada responden yaitu peserta Diklat Di Wilayah Kerja (DDWK) Diklat Teknis Substantif Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Angkatan IV di Kanmenag Kabupaten Pangandaran Tahun 2018 yang berjumlah 30 orang, yang berlangsung dari tanggal 16 – 21 Juli 2018. Penyebaran quisoner dilakukan pada awal proses diklat, data quisoner yang diperoleh diolah dengan menggunakan aplikasi Microsoft Excel, maka prosentase jawaban dari masing-masing pertanyaan diketahui dan disajikan dalam grafik, sehingga akan dapat di deskripsikan hasil penelitian ini. Dari analisis grafik akan diketahui seberapa jauh kompetensi awal peserta diklat tentang multimedia.

KERANGKA TEORI

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) merupakan perluasan dari TI dengan menggabungkan konsep teknologi komunikasi dalam teknologi informasi. Hal ini disebabkan oleh begitu kuatnya keterkaitan antara teknologi informasi dengan teknologi komunikasi. Teknologi informasi dan komunikasi mempunyai pengertian dari dua aspek, yaitu teknologi informasi dan teknologi komunikasi. Teknologi informasi, mempunyai pengertian luas yang meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat

bantu, manipulasi, dan pengelolaan informasi.

Teknologi komunikasi mempunyai pengertian segala hal yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat yang satu ke lainnya, karena itu Teknologi Informasi dan Komunikasi adalah suatu padanan yang tidak terpisahkan yang mengandung pengertian luas tentang segala aspek yang terkait dengan pemrosesan, manipulasi, pengelolaan, dan transfer/pemindahan informasi antar media menggunakan teknologi tertentu. Salah satu peralatan TIK yang sangat diperlukan dalam berbagai bidang antara lain komputer.

Teknologi informasi juga adalah suatu teknologi yang digunakan untuk mengolah data termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas, yaitu informasi yang relevan, akurat, dan tepat waktu yang digunakan untuk keperluan pribadi, bisnis, dan pemerintahan dan merupakan informasi yang strategis untuk pengambilan keputusan.

Mengapa pembelajaran yang mengintegrasikan TIK penting? Tantangan pendidikan abad 21, menurut PBB adalah membangun masyarakat berpengetahuan (*knowledge-based society*) yang memiliki (1) keterampilan melek TIK dan media (*ICT and media literacy skills*), (2) keterampilan berpikir kritis (*critical thinking skills*), (3) keterampilan memecahkan masalah (*problem-solving skills*), (4) keterampilan berkomunikasi efektif (*effective communication skills*); dan (5) keterampilan bekerjasama secara kolaboratif (*collaborative skills*). Keempat karakteristik masyarakat abad 21 menurut PBB tersebut dapat dibangun melalui pengintegrasian TIK dalam proses pembelajaran. Dalam konteks pendidikan, sesungguhnya peran TIK adalah sebagai “*enabler*” atau alat untuk memungkinkan terjadinya proses pembelajaran yang

efektif dan efisien serta menyenangkan. Jadi, TIK dijadikan sebagai sarana untuk mencapai tujuan, bukan tujuan itu sendiri.

Bila dilihat dari sisi peran TIK bagi guru, maka pengintegrasian TIK dalam proses pembelajaran seharusnya memungkinkan dirinya untuk: (1) menjadi fasilitator, kolaborator, mentor, pelatih, pengarah dan teman belajar. (2) Dapat memberikan pilihan dan tanggung jawab yang besar kepada siswa untuk mengalami peristiwa belajar.

Jika, pengintegrasian TIK dalam proses pembelajaran hanya bertujuan untuk mempermudah guru menyampaikan materi, dimana ia berperan sebagai satu-satunya sumber informasi dan sumber segala jawaban, maka lima keterampilan masyarakat abad 21 yang dicanangkan PBB seperti dijelaskan di atas tidak akan berhasil. (adaptasi dari *Division of Higher Education, UNESCO, 2002*)

Sementara itu, bila dilihat dari sisi peran TIK bagi siswa, maka pengintegrasian TIK dalam proses pembelajaran harus memungkinkan siswa: (1) Menjadi partisipan aktif; (2) Menghasilkan dan berbagi (*sharing*) pengetahuan/keterampilan serta berpartisipasi sebanyak mungkin sebagaimana layaknya seorang ahli. (3) Belajar secara individu, sebagai mana halnya juga kolaboratif dengan siswa lain.

Pemanfaatan TIK Sebagai Media Pembelajaran TIK bukan merupakan teknologi yang berdiri sendiri, tetapi merupakan kombinasi dari *hardware* dan *software*. Ada hal penting yang harus diperhatikan dalam memanfaatkan TIK sebagai media pembelajaran yaitu *hardware* dan *software* yang tersedia dan jenis metode pembelajaran yang akan digunakan.

Beberapa pemanfaatan TIK dalam pembelajaran diantaranya, penggunaan aplikasi pengolah kata, pengolah angka dan pengolah bahan presentasi berbasis Microsoft. Ketiga aplikasi tersebut seharusnya sudah menjadi hal yang sudah biasa di kalangan guru-guru karena

merupakan aplikasi yang praktis untuk kepentingan penggunaan komputer sehari-hari.

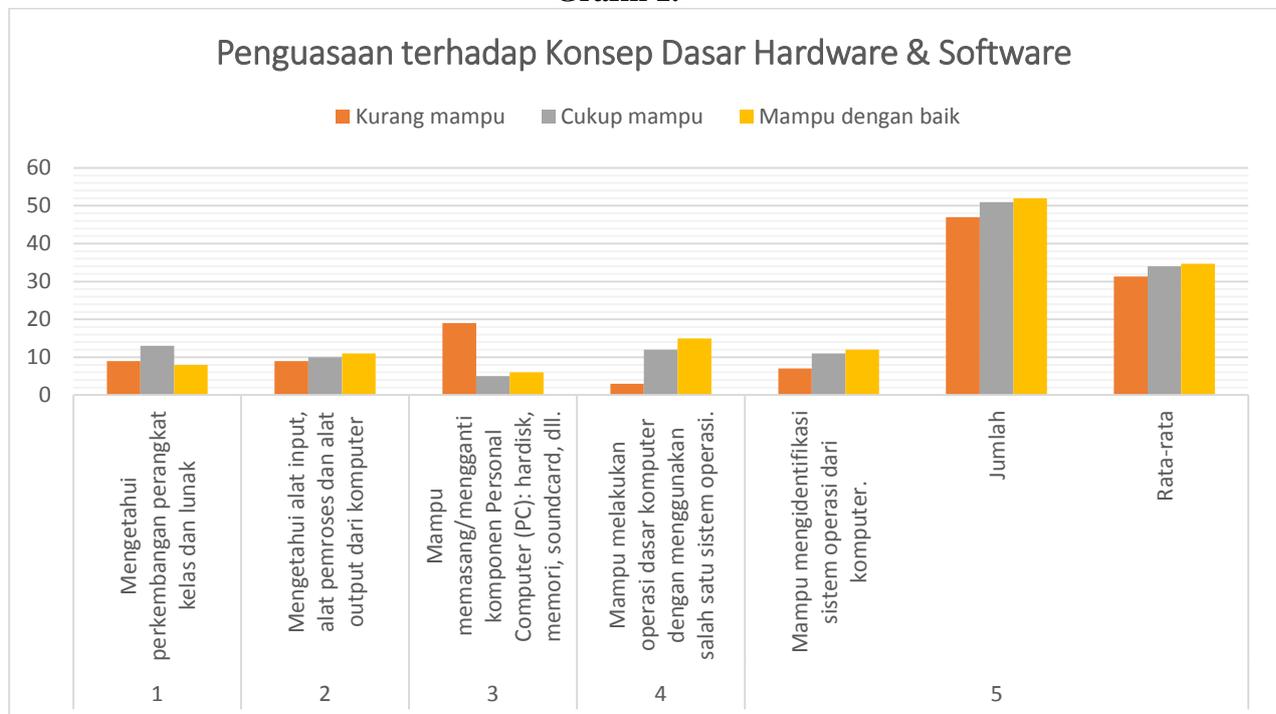
Dari kuisioner yang sudah dibagikan maka diperoleh data yang akan diuraikan untuk masing-masing program sebagai berikut :

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Tabel 1.
Penguasaan terhadap konsep *Hardware* dan *Software*

No.	Pertanyaan	Tingkatan Kompetensi (%)		
		Kurang	Cukup	Baik
1	Mengetahui perkembangan perangkat kelas dan lunak	9	13	8
2	Mengetahui alat input, alat pemroses dan alat output dari komputer	9	10	11
3	Mampu memasang/mengganti komponen Personal Computer (PC): hardisk, memori, soundcard, dll.	19	5	6
4	Mampu melakukan operasi dasar komputer dengan menggunakan salah satu sistem operasi.	3	12	15
5	Mampu mengidentifikasi sistem operasi dari komputer.	7	11	12
Jumlah		47	51	52
Rata-rata		31.33	34.00	34.67

Grafik 1.



Dari grafik tersebut dapat dilihat bahwa pengetahuan peserta tentang konsep dasar *hardware* dan *software* paling

banyak pada kompetensi baik 34,67 %, disusul dengan cukup 34,00 %, dan kurang 31,33 %. Dari ke lima pertanyaan tersebut

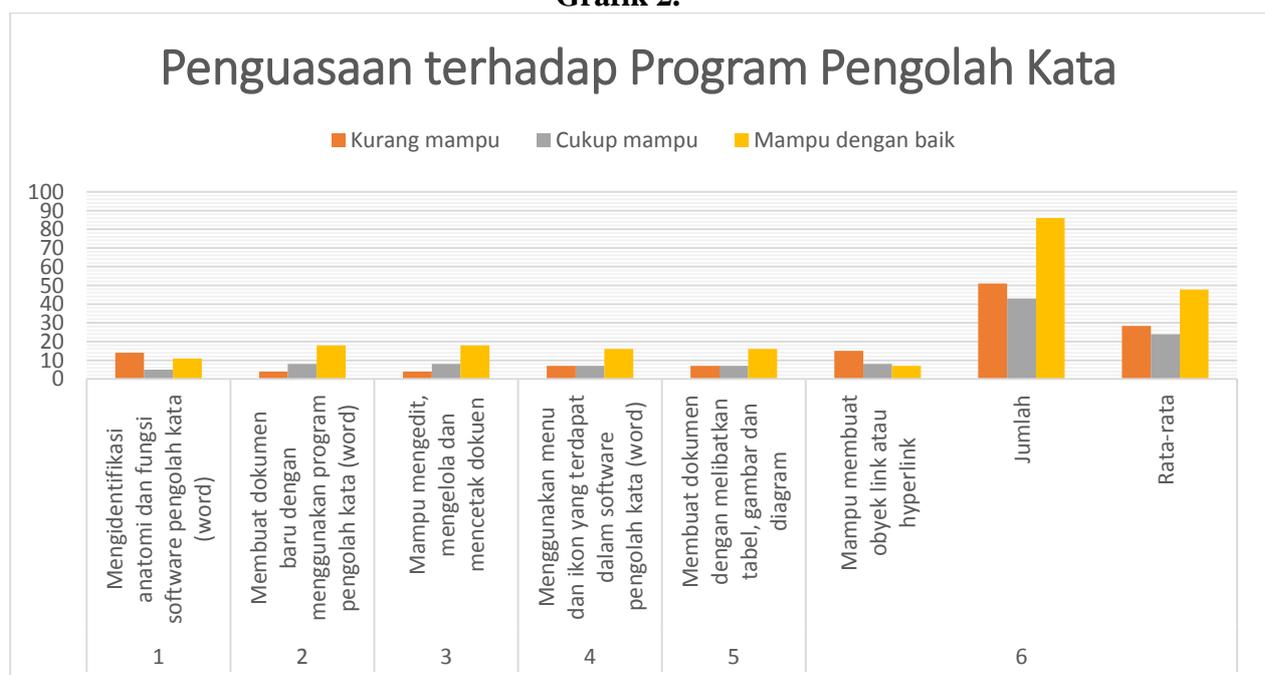
yang paling rendah penguasaannya adalah dalam memasang/mengganti komponen PC seperti ; hardware, memori, soundcard memiliki persentase “kurang” paling tinggi yaitu 19 %, paling kecil persentase “cukup” nya sebesar 5 % dan “baik” nya sebesar 6 %. Dari data tersebut dapat

dilihat bahwa secara keseluruhan yang memiliki kompetensi baik masih dibawah 50%, yaitu 34,67 % sehingga dapat dikatakan bahwa kompetensi peserta terhadap konsep dasar *hardware* dan *software* pada tingkatan yang masih kurang.

Tabel 2.
Aspek Penguasaan terhadap Program Pengolah Kata

No.	Pertanyaan	Tingkatan Kompetensi		
		Kurang	Cukup	Baik
1	Mengidentifikasi anatomi dan fungsi <i>software</i> pengolah kata (<i>word</i>)	14	5	11
2	Membuat dokumen baru dengan menggunakan program pengolah kata (<i>word</i>)	4	8	18
3	Mampu mengedit, mengelola dan mencetak dokuen	4	8	18
4	Menggunakan menu dan ikon yang terdapat dalam <i>software</i> pengolah kata (<i>word</i>)	7	7	16
5	Membuat dokumen dengan melibatkan tabel, gambar dan diagram	7	7	16
6	Mampu membuat obyek <i>link</i> atau <i>hyperlink</i>	15	8	7
	Jumlah	51	43	86
	Rata-rata	28.33	23.89	47.78

Grafik 2.



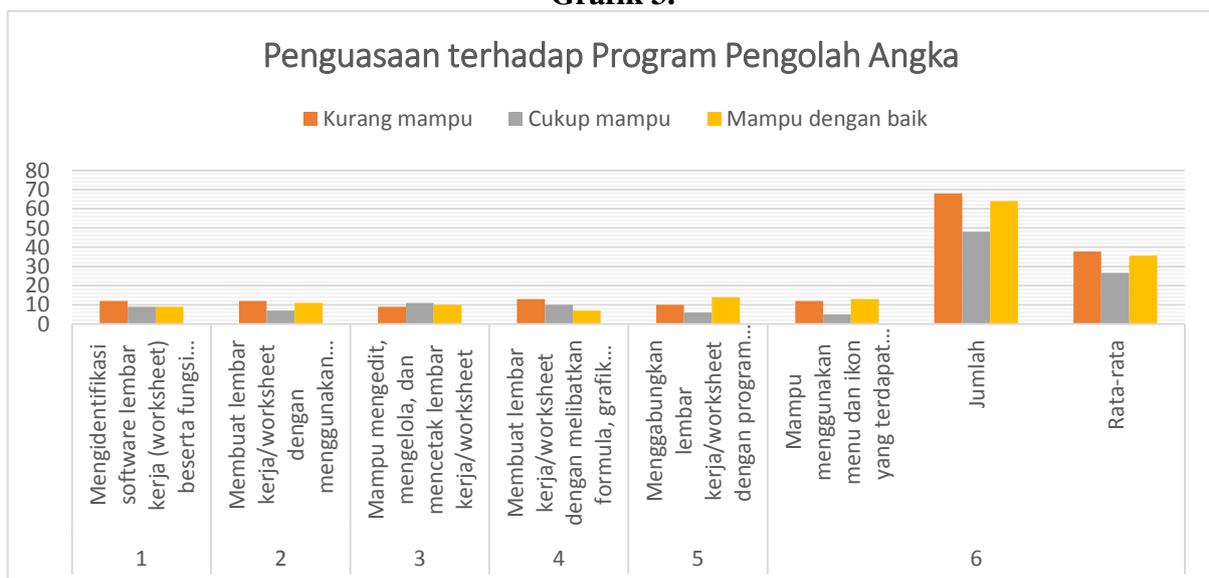
Dari grafik tersebut dapat dilihat bahwa penguasaan peserta program pengolah kata paling banyak pada kompetensi baik 47,78 %, disusul dengan kurang 28,33 %, dan cukup 23,89 %. Dari ke enam pertanyaan tersebut yang paling rendah penguasaannya adalah dalam hal mengidentifikasi anatomi dan fungsi software pengolah kata memiliki persentase “kurang” paling tinggi yaitu 14 %, paling kecil persentase “cukup” nya

sebesar 5 %, sedangkan yang paling rendah persentase “baik”nya pada penguasaan membuat *link* atau *hyperlink* yaitu sebesar 7 %. Dari data tersebut secara keseluruhan dapat dilihat bahwa yang memiliki kompetensi baik masih dibawah 50 %, yaitu 47,78 % sehingga dapat dikatakan bahwa kompetensi peserta terhadap program pengolah kata pada tingkatan yang masih kurang.

Tabel 3.
Aspek Penguasaan terhadap Program Pengolah Angka

No.	Pertanyaan	Tingkatan Kompetensi		
		Kurang	Cukup	Baik
1	Mengidentifikasi <i>software</i> lembar kerja (<i>worksheet</i>) beserta fungsi ikon dan menunya	12	9	9
2	Membuat lembar kerja/ <i>worksheet</i> dengan menggunakan program pengolah data (<i>excel</i>)	12	7	11
3	Mampu mengedit, mengelola, dan mencetak lembar kerja/ <i>worksheet</i>	9	11	10
4	Membuat lembar kerja/ <i>worksheet</i> dengan melibatkan formula, grafik dan gambar	13	10	7
5	Menggabungkan lembar kerja/ <i>worksheet</i> dengan program pengolah kata (<i>word</i>)	10	6	14
6	Mampu menggunakan menu dan ikon yang terdapat dalam program pengolah data/ <i>excel</i>	12	5	13
Jumlah		68	48	64
Rata-rata		37.78	26.67	35.56

Grafik 3.



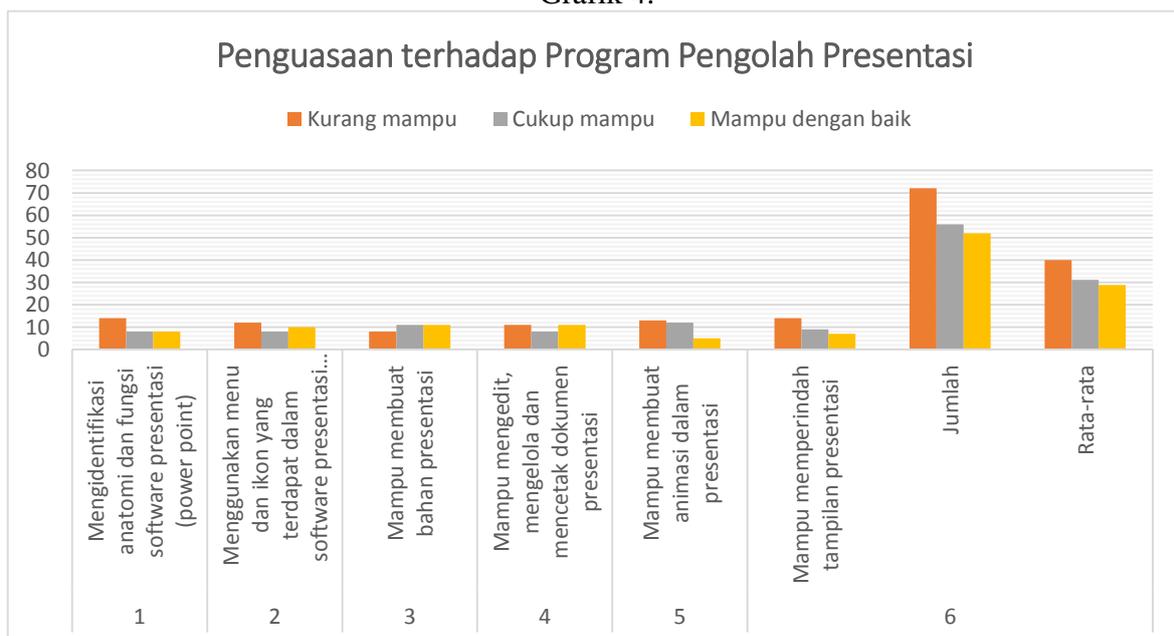
Dari grafik tersebut dapat dilihat bahwa penguasaan peserta program pengolah angka paling banyak pada kompetensi “kurang” sebanyak 37,78 %, disusul dengan “baik” 35,56 %, dan “cukup” 26,67 %. Dari ke enam pertanyaan tersebut yang paling rendah penguasaannya adalah dalam hal membuat lembar kerja dengan menggunakan formula, grafik dan gambar memiliki

persentase “kurang” paling tinggi yaitu 13 %, dan paling kecil persentase “baik” nya sebesar 6 %. Dari data tersebut secara keseluruhan dapat dilihat bahwa yang memiliki kompetensi “baik” masih dibawah 50 %, yaitu 35,56 % sehingga dapat dikatakan bahwa kompetensi peserta terhadap program pengolah angka pada tingkatan yang masih kurang.

Tabel 4.
Aspek Penguasaan terhadap Program Pengolah Presentasi

No.	Pertanyaan	Tingkatan Kompetensi		
		Kurang	Cukup	Baik
1	Mengidentifikasi anatomi dan fungsi software presentasi (<i>power point</i>)	14	8	8
2	Menggunakan menu dan ikon yang terdapat dalam software presentasi (<i>power point</i>)	12	8	10
3	Mampu membuat bahan presentasi	8	11	11
4	Mampu mengedit, mengelola dan mencetak dokumen presentasi	11	8	11
5	Mampu membuat animasi dalam presentasi	13	12	5
6	Mampu memperindah tampilan presentasi	14	9	7
	Jumlah	72	56	52
	Rata-rata	40.00	31.11	28.89

Grafik 4.



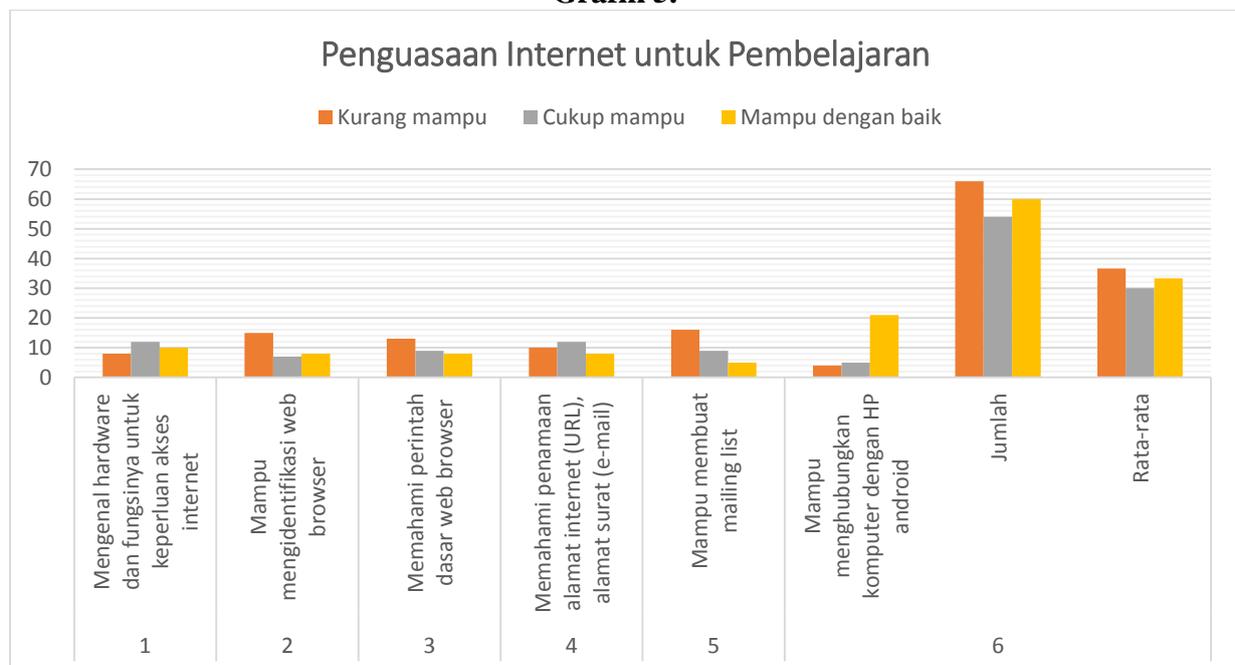
Dari grafik tersebut dapat dilihat bahwa penguasaan peserta program pengolah presentasi paling banyak pada kompetensi “kurang” sebanyak 40,00 %, disusul dengan “cukup” 31,11 %, dan “kurang” 28,89 %. Dari keenam pertanyaan tersebut yang paling rendah penguasaannya adalah dalam hal memperindah tampilan presentasi

memiliki persentase “kurang” paling tinggi yaitu 14 %, paling kecil persentase “baik” nya sebesar 7 %. Dari data tersebut secara keseluruhan dapat dilihat bahwa yang memiliki kompetensi “baik” masih dibawah 50 %, yaitu 28,89 % sehingga dapat dikatakan bahwa kompetensi peserta terhadap program pengolah presentasi pada tingkatan yang masih kurang.

Tabel 5.
Aspek Penguasaan Internet untuk Pembelajaran

No.	Pertanyaan	Tingkatan Kompetensi		
		Kurang	Cukup	Baik
1	Mengenal hardware dan fungsinya untuk keperluan akses internet	8	12	10
2	Mampu mengidentifikasi web browser	15	7	8
3	Memahami perintah dasar web browser	13	9	8
4	Memahami penamaan alamat internet (URL), alamat surat (<i>e-mail</i>)	10	12	8
5	Mampu membuat mailing list	16	9	5
6	Mampu menghubungkan komputer dengan HP android	4	5	21
Jumlah		66	54	60
Rata-rata		36.67	30.00	33.33

Grafik 5.



Dari grafik tersebut dapat dilihat bahwa penguasaan peserta terhadap penggunaan internet untuk pembelajaran paling banyak pada kompetensi “kurang” sebanyak 36,67 %, disusul dengan “baik” 33,33 %, dan “cukup” 30,00 %. Dari ke enam pertanyaan tersebut yang paling rendah penguasaannya adalah dalam membuat “*mailing list*” memiliki persentase “kurang” paling tinggi yaitu 16 %, dan paling kecil persentase “baik” nya

sebesar 5 %. Dari data tersebut secara keseluruhan dapat dilihat bahwa yang memiliki kompetensi “baik” masih dibawah 50 %, yaitu 33,33 % sehingga dapat dikatakan bahwa kompetensi peserta secara keseluruhan dalam penggunaan internet dalam pembelajaran pada tingkatan yang masih kurang.

Dari keseluruhan program yang ditanyakan kepada peserta, diperoleh rekap data sebagai berikut :

Tabel 6.
Rekap Hasil Quisoner Peserta

No.	Kategori	Kompetensi (%)		
		Kurang	Cukup	Baik
1	Penguasaan konsep dasar hardware & software	31.33	34.00	34.67
2	Penguasaan terhadap program pengolah kata	28.33	23.89	47.78
3	Penguasaan terhadap program pengolah angka	37.78	26.67	35.56
4	Penguasaan terhadap program pengolah presentasi	40.00	31.11	28.89
5	Penguasaan internet untuk pembelajaran	36.67	30.00	33.33
6	Penguasaan terhadap program berbasis Google	21.11	44.44	34.45
	RATA-RATA	32.54	31.69	35.78

Grafik 6.



Dari grafik rekap total hasil quisoner peserta diklat tersebut, dari keenam aspek penguasaan multimedia maka program yang memiliki penguasaan terendah adalah program pengolah presentasi, hal ini ditandai dengan tingginya tingkat kompetensi “kurang” sebesar 40,00 % dan rendahnya tingkat kompetensi “baik” sebesar 28,89 %. Sedangkan untuk program yang paling dikuasai oleh peserta

adalah program pengolah kata, hal ini ditandai dengan rendahnya tingkat kompetensi “kurang” sebesar 28,33 % dan paling tingginya tingkat kompetensi “baik” sebesar 47,78 %.

Sedangkan untuk program lainnya, yaitu penguasaan tentang *hardware & software* memiliki komposisi yang relatif berimbang, dengan kompetensi kurang 31,33 %, cukup 34,00 %, baik 34,67 %;

program pengolah angka termasuk program yang kompetensi “kurangnya” cukup besar yaitu 37,78 %, cukup 26,67 %, baik 35,56 %; untuk penggunaan internet untuk pembelajaran cukup berimbang, dengan kompetensi “kurang” 36,67 %, cukup 30,00 %, baik 33,33 %.

Dari keseluruhan aspek penguasaan program yang ditanyakan dapat dilihat bahwa rata-rata penguasaan peserta terhadap program multimedia pada tingkatan “baik” berada pada angka 35,78 % masih jauh dibawah 50 % sehingga dapat disimpulkan penguasaan peserta terhadap program multimedia pada tingkatan yang masih kurang.

PENUTUP

Dari analisis hasil penelitian yang dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa berdasarkan temuan dan hasil pembahasan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut ; (1) penguasaan dalam konsep dasar perangkat keras dan lunak pada tingkatan “baik” sebesar 34,67 %, sehingga berada pada tingkatan kurang (2) penguasaan terhadap program pengolah kata pada tingkatan “baik” sebesar 47,78 % berada pada tingkatan kurang (3) penguasaan terhadap program pengolah data dan angka pada tingkatan “baik” sebesar 35,56 % sehingga berada pada tingkatan kurang (4) penguasaan terhadap pengolah presentasi pada tingkatan “baik” sebesar 28,86 % sehingga berada pada tingkatan kurang (5) Penguasaan internet untuk keperluan pembelajaran TIK pada tingkatan “baik” sebesar 33,33 % sehingga berada pada tingkatan yang masih kurang. Kemampuan penguasaan peserta yang paling kurang

terdapat pada program pengolah presentasi, disusul internet untuk pembelajaran dan berikutnya program pengolah angka. Sehingga dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan bahwa penguasaan peserta terhadap program multimedia atau TIK berada pada 35,78 % sehingga masih berada pada tingkatan kurang.

Selanjutnya berdasarkan simpulan di atas bahwa secara keseluruhan penguasaan peserta terhadap program multimedia berada pada tingkatan yang kurang, sehingga untuk tindak lanjut berikutnya perlu dilakukan beberapa hal berikut:

1. Peserta diklat media pembelajaran berbasis multimedia diutamakan sudah memiliki kemampuan komputer dasar yaitu menguasai program *office* tingkat dasar.
2. Perlu diadakan diklat komputer tingkat dasar, yakni memuat pengetahuan dasar dan operasi tentang program pengolah presentasi, penggunaan internet untuk pembelajaran dan program pengolah kata.
3. Karena sebagian besar peserta penguasaannya masih kurang sehingga direkomendasikan menggunakan model pembelajaran tutor sebaya, dengan menjadikan peserta yang kemampuannya lebih menjadi tutor sebaya.
4. Perlu dilakukan penelitian lanjutan untuk mengetahui sejauh mana penguasaan peserta terhadap materi yang disampaikan khususnya materi berbasis *Google* yang terdapat pada kurikulum diklat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi.1998. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Refika Aditama.
- Chaeruman, Uwes A. 2010. *Modul Pengembangan Rencana Pembelajaran yang Mengintegrasikan TIK*. Pustekom. Kemendiknas.
- Djam'an, Satori, dkk, 2007. *Profesi Keguruan*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Pramono, Gatot. 2010. *Modul Pemanfaatan Multimedia Pembelajaran*. Pustekom. Kemendiknas.
- Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005, Tentang Standar Nasional Pendidikan.

Permendiknas Nomor 16 tahun 2007, Tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru.

Raharjo, Puji. 2010. *Modul Pemanfaatan Internet dalam Pembelajaran*. Pustekkom. Kemendiknas.

Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Saudagar, Fachruddin, dkk, 2009. *Pengembangan Profesionalitas Guru*. Jakarta.