

ANALISIS KESIAPAN GURU DALAM PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMPUTER DENGAN TRIGGER PADA MGMP IPA KABUPATEN BENGKAYANG

(Studi kasus pada Musyawarah Guru Mata Pelajaran IPA SMP di Kabupaten Bengkayang)

Dini Oktarika¹, Winna Dharmayanti²

¹² Program Studi Pendidikan TIK, IKIP PGRI Pontianak, Indonesia

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk melihat kesiapan guru dalam pembuatan media pembelajaran berbasis komputer dengan TRIGGER untuk membantu dalam proses pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif. Subjek dalam penelitian ini adalah guru yang tergabung dalam MGMP IPA SMP di Kabupaten Bengkayang pada tahun 2017 sebanyak 30 orang guru. Teknik pengumpul data yang digunakan adalah dengan teknik komunikasi tidak langsung dengan alat yang digunakan adalah dengan angket, observasi langsung dengan alat yang digunakan adalah panduan observasi serta komunikasi langsung dengan cara wawancara dan alat yang digunakan adalah panduan wawancara. Teknik dan alat tersebut digunakan untuk mengetahui sejauh mana kesiapan guru – guru dalam pembuatan media pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan persentase dari tingkat pemahaman guru terhadap penggunaan komputer yaitu jumlah yang menjawab SS (Sangat Setuju) sejumlah 15 % dari 10 pernyataan, jumlah yang menjawab S (Setuju) sejumlah 6,67% dari 10 pernyataan, jumlah yang menjawab TS (Tidak Setuju) sejumlah 30 % dari 10 pernyataan, serta jumlah yang menjawab STS (Sangat Tidak Setuju) sejumlah 48,33% dari 10 pertanyaan. Dari hasil persentase tersebut dapat disimpulkan bahwa persentase tertinggi dapat dilihat pada jawaban angket Sangat Tidak Setuju dengan 48,33%, hal tersebut dikategorikan tingkat pemahaman guru terhadap penggunaan komputer di SMP Negeri Kabupaten Bengkayang masih kurang. Dengan demikian, maka kesiapan guru dalam membuat media pembelajaran berbasis komputer masih terbilang kurang siap.

Kata Kunci : Media Pembelajaran berbasis Komputer, TRIGGER

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis, yang dilakukan orang yang disertai tanggung jawab untuk mempengaruhi peserta didik agar mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita- cita pendidikan, pendidikan adalah pengetahuan yang diberikan secara sengaja oleh orang dewasa kepada anak-anak dalam pertumbuhannya agar berguna bagi diri sendiri dan masyarakat.

Peran guru dalam pendidikan adalah sebagai fasilitator, mediator dan pembimbing bagi siswa. Guru diharapkan

dapat berperan aktif dalam menentukan proses pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran berdasarkan kebutuhan dari siswa itu sendiri. Guru merupakan jembatan bagi siswa untuk mempelajari suatu ilmu oleh karena itu guru diharapkan mampu memberikan proses pembelajaran yang menyenangkan demi tercapainya tujuan pembelajaran.

Kecenderungan menemukan suasana pembelajaran yang kurang menarik yang di alami oleh guru dan siswa merupakan hal yang wajar di alami jika guru tidak memahami kebutuhan dari siswa tersebut

baik dari segi karakteristik, maupun dalam pengembangan ilmu. Dalam hal ini peran guru sebagai pengembang ilmu sangat besar untuk memilih dan melaksanakan yang tepat dan efisien bagi siswa bukan hanya berbasis konvensional. Pembelajaran yang baik dapat ditunjang dari suasana pembelajaran yang kondusif serta hubungan komunikasi antara guru, siswa dapat berjalan dengan baik.

Proses pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa merupakan sesuatu yang wajib guru implementasikan di kelas. Ketepatan guru dalam menentukan metode atau model pembelajaran akan membantu ketercapaian hasil belajar siswa yang di harapkan. tak beda jauh dengan metode dan model pembelajaran kesesuaian penggunaan media pembelajaran dalam materi pembelajaran juga menjadi salah satu faktor penting dalam proses pembelajaran.

Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan (Criticos,1996). Berdasarkan definisi tersebut, dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Sedangkan metode adalah prosedur untuk membawa siswa dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran.

Kesiapan guru dalam menggunakan dan membuat media sendiri dalam proses pembelajaran salah satu faktor yang tak kalah pentingnya Dalam perkembangan teknologi yang sangat pesat ini, guru diharapkan menguasai media pembelajar tidak dalam hal pengguna saja melainkan juga sebagai pembuat media pembelajaran. Sehingga guru dapat merancang media sesuai dengan kebutuhan siswa.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat membutuhkan peran serta media dalam proses pembelajarannya. Melihat dari pentingnya media dalam menunjang pelajaran IPA di kelas, maka Program Studi Pendidikan Teknologi

Informasi dan Komputer IKIP PGRI Pontianak berencana memberikan pelatihan pembuatan media menggunakan *Trigger* khususnya untuk guru IPA yang tergabung pada Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) IPA di kabupaten Bengkayang.

Trigger merupakan salah satu program yang ada pada Aplikasi Power Point yang sangat mudah digunakan dan dirancang khususnya bagi pemula. Diharapkan dengan adanya pelatihan pembuatan media pada guru MGMP IPA di kabupaten bengayang ini dapat memberikan motivasi bagi guru dalam menggunakan media dalam proses pembelajaran dikelas.

Rumusan dan Batasan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian tentang Analisis Kesiapan Guru Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Dengan *Trigger* Pada MGMP IPA Kabupaten Bengkayang. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana tingkat pemahaman guru terhadap media pembelajaran?
2. Bagaimana tingkat pemahaman guru terhadap penggunaan komputer?

Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dalam penelitian tentang Analisis Kesiapan Guru Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Dengan *Trigger* Pada MGMP IPA Kabupaten Bengkayang. Adapun tujuan secara rinci adalah:

1. Bagaimana tingkat pemahaman guru terhadap media pembelajaran?
2. Bagaimana tingkat pemahaman guru terhadap penggunaan komputer?

Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian tentang Analisis Kesiapan Guru Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Dengan *Trigger* Pada MGMP IPA

Kabupaten Bengkayang pada prinsipnya terbagi menjadi dua yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pustaka untuk menambah khasanah keilmuan bagi pembaca serta sebagai dasar untuk mengadakan penelitian lebih lanjut bagi peneliti lain yang relevan dengan topik penelitian ini.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi siapa saja yang memerlukannya, terutama bagi MGMP IPA Kabupaten Bengkayang. Hasil penelitian diharapkan dapat dijadikan pedoman dan rekomendasi kepada pihak-pihak yang terkait untuk meningkatkan dan memperbaiki kualitas komponen-komponen yang belum dioptimalkan.

LANDASAN TEORI

Teori Kesiapan Guru

Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang guru dan dosen disebutkan guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.

PP RI nomor 74 tahun 2008 tentang guru disebutkan guru wajib memiliki kualifikasi akademik, kompetensi, sertifikat pendidik, sehat jasmani dan rohani, serta memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional. (Miarso, 2008: 90) menyatakan guru yang berkualitas atau yang ber-kualifikasi, adalah yang memenuhi standar pendidik, menguasai materi/isi pelajaran sesuai dengan standar isi, dan menghayati dan 9 melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan standar proses pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran di Indonesia, pemerintah telah melakukan upaya untuk meningkatkan kualitas guru baik melalui pelatihan, seminar, dan melalui pendidikan formal. Dengan usaha tersebut diharapkan

akan meningkatkan kualitas guru dan pendidikan di Indonesia. Untuk mencapai kondisi guru yang profesional, para guru harus menjadikan orientasi mutu dan profesionalisme guru sebagai etos kerja mereka dan menjadikannya sebagai landasan orientasi berperilaku dalam tugas-tugas profesinya (Karsidi, 2005: 78). Oleh sebab itu, maka kode etik profesi guru harus dijunjung tinggi.

Peran guru sangat penting dalam dunia pendidikan. Undang-Undang nomor 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen pasal 4 menegaskan guru sebagai agen pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan mutu pendidikan nasional. Guru berperan mentransfer ilmu pengetahuan ke peserta didik. Guru juga dituntut memberikan pendidikan karakter dan menjadi contoh karakter yang baik bagi anak didiknya. Guru harus mampu menciptakan suasana kelas yang nyaman dan menyenangkan dalam melaksanakan pembelajaran (Purwo, 2009: 79) menyatakan guru tidak lagi menempatkan diri berperan sebagai satu-satunya model bagi pembelajaran dan satu-satunya yang mampu menemukan dan membetulkan kesalahan siswa. Berbagai hal yang dilakukan guru dalam dunia pendidikan, menurut (Mulyasa, 2009: 102) dapat diidentifikasi sedikitnya 19 peran guru, antara lain guru sebagai pendidik, pengajar, pembimbing, pelatih, penasehat, 10 pembaharu (inovator), model dan teladan, pribadi, peneliti, pendorong kreativitas, pembangkit pandangan, pekerja rutin, pemindah kemah, pembawa cerita, aktor, emansipator, evaluator, pengawet, dan sebagai kulminator. Peran tersebut menunjukkan bahwa guru memiliki peran penting dalam membantu perkembangan dan pertumbuhan peserta didik, membentuk kepribadian anak didik untuk menyiapkan sumber daya manusia yang dapat mensejahterakan rakyat, negara dan bangsa.

Kesiapan dapat dikatakan sebagai alat kontrol agar tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan oleh seluruh elemen dalam

pendidikan. Kesiapan merupakan suatu masalah yang penting, tanpa adanya kesiapan dalam melaksanakan kurikulum sesuai dengan aturan yang ditetapkan, maka tujuan pembelajaran dan proses pembelajaran tidak akan tercapai sesuai target secara maksimal.

Guru adalah orang yang memberikan ilmu pengetahuan kepada anak didik. Dalam pandangan masyarakat guru adalah orang yang melaksanakan pendidikan di tempat-tempat tertentu, tidak hanya di lembaga pendidikan formal tetapi bisa juga di masjid, mushola, maupun di rumah.

Salah satu faktor utama yang menentukan mutu pendidikan adalah guru. Gurulah yang berada di garda terdepan dalam menciptakan kualitas sumber daya manusia. Guru berhadapan langsung dengan para peserta didik di kelas melalui proses belajar mengajar. Ditangan gurulah akan dihasilkan peserta didik yang berkualitas, baik secara akademis, skill (keahlian), kematangan emosional, dan moral serta spiritual. Dengan demikian, akan dihasilkan generasi masa depan yang siap hidup dengan tantangan zamannya. Oleh karena itu, diperlukan sosok guru yang mempunyai kualifikasi, kompetensi dan dedikasi yang tinggi dalam menjalankan tugas profesionalnya. Apalagi dalam perubahan kurikulum yang menekankan kompetensi, guru memegang peranan penting terhadap implementasi KTSP, karena gurulah yang pada akhirnya akan melaksanakan kurikulum didalam kelas. Guru adalah kurikulum berjalan (Kunandar, 2007:40).

Media Pembelajaran

Media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri lagi keberadaannya, karena dengan adanya media pembelajaran dapat memudahkan guru dalam proses pembelajaran yakni menyampaikan pesan-pesan atau materi-materi pembelajaran kepada siswanya. Setiap materi pembelajaran mempunyai tingkat

kesukaran yang bervariasi. Pada satu sisi ada bahan pembelajaran yang tidak memerlukan media pembelajaran, tetapi disisi lain ada bahan pembelajaran yang memerlukan media pembelajaran. Materi pembelajaran yang mempunyai tingkat kesukaran tinggi tentu akan sukar dipahami oleh siswanya, apalagi oleh siswa yang kurang menyukai materi pembelajaran yang disampaikan.

Secara umum manfaat media pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Sedangkan secara lebih khusus manfaat media pembelajaran adalah (Ardiani Mustikasari, 2008: 89):

a. Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan

Dengan bantuan media pembelajaran, penafsiran yang berbeda antar guru dapat dihindari dan dapat mengurangi terjadinya kesenjangan informasi diantara siswa dimanapun berada.

b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik

Media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi, sehingga membantu guru untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton dan tidak membosankan.

c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif

Dengan media akan terjadinya komunikasi dua arah secara aktif, sedangkan tanpa media guru cenderung bicara satu arah.

d. Efisiensi dalam waktu dan tenaga

Dengan media tujuan belajar akan lebih mudah tercapai secara maksimal dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin. Guru tidak harus menjelaskan materi ajaran secara berulang-ulang, sebab dengan sekali sajian menggunakan media, siswa akan lebih mudah memahami pelajaran.

e. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa

Media pembelajaran dapat membantu siswa menyerap materi belajar lebih mendalam dan utuh. Bila dengan mendengar informasi verbal dari guru saja, siswa kurang memahami pelajaran, tetapi jika diperkaya dengan kegiatan melihat, menyentuh, merasakan dan mengalami sendiri melalui media pemahaman siswa akan lebih baik.

f. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja

Media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar dengan lebih leluasa dimanapun dan kapanpun tanpa tergantung kepada seorang guru. Perlu kita sadari waktu belajar di sekolah sangat terbatas dan waktu terbanyak justru di luar lingkungan sekolah.

g. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar

Proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga mendorong siswa untuk mencintai ilmu pengetahuan dan gemar mencari sendiri sumber-sumber ilmu pengetahuan.

h. Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif

Media Pembelajaran Berbasis Komputer

Kemajuan teknologi komputer sejak muncul pada tahun 1950-an hingga tahun 1960-an sangat lambat. Ruangan besar dan jumlah orang yang cukup banyak diperlukan untuk menjalankan komputer pada masa itu. Namun, sejak tahun 1975 berubah secara dramatis. Di samping digunakan untuk keperluan administrasi dan pengembangan usaha pada perusahaan besar maupun kecil, komputer pun mendapat tempat di sekolah – sekolah.

Salah satu pemanfaatan teknologi canggih saat ini adalah komputer. dalam meningkatkan mutu secara garis besar komputer dimanfaatkan dalam dua macam

penerapan, yaitu bentuk pembelajaran berbantuan komputer (*Computer Assisted Instruction* – CAI) dan pembelajaran berbasis komputer (*Computer Based Instruction* – CBI). Pada CAI, perangkat lunak yang digunakan berfungsi membantu guru dalam proses pembelajaran, sementara dalam pembelajaran berbasis komputer atau CBI, komputer digunakan sebagai perangkat sistem pembelajaran bahkan sistem pembelajaran dilaksanakan secara individu (*Individual Learning*) dan menerapkan prinsip belajar tuntas (*Mastery Learning*) (Rusman, 2013: 97).

Pembelajaran berbasis komputer adalah pembelajaran yang menggunakan komputer sebagai alat bantu. Melalui pembelajaran ini bahan ajar disajikan melalui media komputer sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan menantang bagi siswa. Dengan rancangan pembelajaran yang bersifat interaktif, akan mampu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar (Made Wena, 2009: 203).

Pembelajaran berbasis komputer merupakan program pembelajaran dengan menggunakan software berupa program komputer yang berisi bahan – bahan pembelajaran yang meliputi judul, tujuan, materi pembelajaran, evaluasi pembelajaran, dan lain – lain sehingga mudah dipelajari dan dipahami siswa. Dalam pembelajaran berbasis komputer, secara utuh sejak awal hingga akhir, siswa berinteraksi langsung dengan komputer yang sengaja dirancang oleh guru, sehingga kontrol pembelajaran sepenuhnya ada di tangan siswa (Rusman, 2013: 98).

Pembelajaran berbasis komputer mempunyai kelebihan dibandingkan dengan jenis perangkat lunak lain untuk pembelajaran yang mengakomodasikan keragaman karakteristik siswa. Keuntungan yang diperoleh dengan pembelajaran berbasis komputer, yaitu: (Made Wena, 2009: 204)

a. Memberikan kepada siswa untuk memecahkan masalah secara individual.

- b. Menyediakan presentasi yang menarik dengan animasi.
- c. Menyediakan pilihan isi pembelajaran yang banyak dan beragam.
- d. Mampu membangkitkan motivasi siswa dalam belajar.
- e. Mampu mengaktifkan dan menstimulasi metode mengajar dengan baik.
- f. Meningkatkan pengembangan pemahaman siswa terhadap materi yang disajikan.
- g. Merangsang siswa belajar dengan penuh semangat, materi yang disajikan mudah dipahami oleh siswa.
- h. Siswa mendapat pengalaman yang bersifat konkret, retensi siswa meningkat.
- i. Memberi umpan balik secara langsung.
- j. Siswa dapat menentukan sendiri laju pembelajaran.
- k. Siswa dapat melakukan evaluasi diri.

Trigger

Pemanfaatan *Power Point* sebagai media pembelajaran sering mengalami kendala ketika kita akan mengulang animasi yang telah dijalankan. Ketika suatu animasi sudah dijalankan dan akan mengulang menjalankannya lagi biasanya harus keluar dulu dari tampilan *slide show*. Baru kemudian masuk tampilan *slide show* lagi dan menjalankan animasi. Salah satu cara untuk mengatasi hal tersebut kita dapat memanfaatkan fasilitas di *Power Point* yaitu *trigger*.

Trigger dalam bahasa Indonesia berarti pemicu. Dalam *Power Point trigger* dapat digunakan untuk berbagai hal. *Trigger* dapat dioptimalkan untuk berbagai keperluan diantaranya untuk pembelajaran IPA.

Manfaat tombol pada *Power Point* disini adalah untuk menjalankan animasi suatu objek. Apabila diklik tombol tersebut maka animasi akan dijalankan. Dengan demikian apabila ingin mengulang-ulang menunjukkan animasi kita tinggal klik

tombol tersebut, tidak harus keluar terlebih dahulu dari tampilan *slide show*.

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Penelitian tentang “Analisis Kesiapan Guru Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Dengan Trigger Pada MGMP IPA Kabupaten Bengkayang” menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif deskriptif ini digunakan untuk menganalisis kesiapan guru yang dibutuhkan oleh MGMP IPA Kabupaten Bengkayang.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian atau responden adalah orang yang diminta untuk memberikan keterangan tentang suatu fakta atau pendapat. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Arikunto (2006: 145) bahwa subjek penelitian adalah subjek yang dituju untuk diteliti oleh seorang peneliti. Subjek penelitian merupakan sumber informasi yang digunakan untuk mengungkap fakta-fakta di lapangan. Subjek penelitian dalam penelitian tentang “Analisis Kesiapan Guru Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Dengan Trigger Pada MGMP IPA Kabupaten Bengkayang” adalah guru – guru yang tergabung dalam MGMP IPA di Kabupaten Bengkayang.

Teknik Pengumpul Data

a. Komunikasi tidak langsung

Komunikasi tidak langsung merupakan teknik pengumpul data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pernyataan dan pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Alat yang digunakan dalam teknik pengumpul data ini adalah dengan menggunakan angket. Angket dalam hal ini digunakan untuk mengetahui sejauh mana kesiapan guru untuk membuat media pembelajaran berbasis komputer.

b. Observasi langsung

Observasi adalah cara pengumpulan data dengan cara melakukan pencatatan

secara cermat dan sistematis. Observasi harus dilakukan secara teliti dan sistematis untuk mendapatkan hasil yang bisa diandalkan, dan peneliti harus mempunyai latar belakang atau pengetahuan yang lebih luas tentang objek penelitian mempunyai dasar teori dan sikap objektif (Soeratto, 1995: 99). Alat yang digunakan dalam teknik observasi langsung adalah panduan observasi. Observasi yang dilakukan dapat direalisasikan dengan cara mengamati secara langsung kesiapan guru – guru yang tergabung dalam MGMP IPA di Kabupaten Bengkayang dalam pembuatan media pembelajaran berbasis komputer. Dengan melihat secara langsung, peneliti dapat memahami konteks data untuk mendapatkan bukti yang terkait dengan objek penelitian.

c. **Komunikasi langsung**

Wawancara sebagai upaya mendekatkan informasi dengan cara bertanya langsung kepada guru – guru yang tergabung dalam MGMP IPA di Kabupaten Bengkayang. Tanpa wawancara, peneliti akan kehilangan informasi yang hanya dapat diperoleh dengan cara bertanya langsung (Singarimbun, Masir, dan Efendi S, 1989). Adapun jenis wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini adalah jenis wawancara tidak terstruktur, dimana di dalam jenis wawancara ini memungkinkan pertanyaan berlangsung secara terbuka dan arah pertanyaan lebih luas, namun tetap fokus pada kesiapan guru – guru yang tergabung dalam MGMP IPA Kabupaten Bengkayang dalam Pembuatan Media Pembelajaran.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif. Analisis deskriptif dilakukan dengan mengumpulkan dan menyusun data yang diperoleh melalui observasi dan wawancara. Pengumpulan dan penyusunan data melalui observasi dan wawancara ini dilakukan dengan menggunakan teknik triangulasi. Menurut Priyono dalam Basrowi dan Suswandi (2008:123)

triangulasi merupakan proses memastikan sesuatu dari berbagai sudut pandang. Dalam penelitian ini, triangulasi digunakan untuk mendapatkan keakuratan data menggunakan berbagai cara, prosedur, dan metode agar data yang diperoleh dapat dipercaya kebenarannya. Beberapa macam triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah: *data triangulation* dan *situational triangulation* (Basrowi dan Suswandi, 2008:123).

Data Triangulation yaitu: mengambil data dari berbagai suasana, waktu, dan tempat. Peneliti dapat melakukan pengecekan, pengecekan ulang, dan pengecekan silang. Pengecekan dilakukan dengan melihat hasil wawancara dan hasil observasi. Sedangkan *situational triangulation* yaitu: mengamati objek yang sama dalam berbagai suasana. Hal ini dilakukan karena ada kemungkinan data yang sama pada suasana yang berbeda.

HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian ini diperoleh dengan teknik wawancara secara mendalam dengan informan sebagai bentuk pencarian data dan dokumentasi langsung di lapangan yang kemudian peneliti analisis serta pemberian angket. Analisis ini sendiri terfokus pada Tingkat Kesiapan guru dalam pembuatan media pembelajaran dengan *Trigger*, yang dikaitkan kepada beberapa unsur atau identifikasi masalah. Agar peneliti ini lebih objektif dan akurat, peneliti mencari informasi-informasi tambahan dengan melakukan wawancara mendalam dengan informan untuk melihat langsung bagaimanakah kesiapan guru dalam pembuatan media pembelajaran dengan trigger. Selain itu juga peneliti melakukan wawancara dengan ketua MGMP IPA guna memperoleh data pendukung mengenai pemahaman guru – guru tentang komputer yang akan dijadikan dasar dalam pembuatan media pembelajaran. Peneliti ini juga menggunakan metode kualitatif untuk melihat kondisi alami dari suatu fenomena. Pendekatan ini bertujuan

memperoleh pemahaman dan menggambarkan realitas yang kompleks.

Penelitian kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data-data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan didasari oleh orang atau perilaku yang diamati. Pendekatannya diarahkan pada latar dan individu secara holistik (utuh). Jadi, tidak dilakukan proses isolasi pada objek penelitian kedalam variabel atau hipotesis. Tetapi memandangnya sebagai bagian dari suatu keutuhan. Untuk tahap analisis, yang dilakukan oleh peneliti adalah membuat daftar pertanyaan untuk wawancara, pengumpulan data berupa angket, dan analisis data yang dilakukan sendiri oleh peneliti. Untuk dapat mengetahui sejauhmana informasi yang diberikan oleh informan penelitian, peneliti menggunakan beberapa tahap:

1. Pertama menyusun draft pertanyaan wawancara berdasarkan dari unsur- unsur kredibilitas yang akan ditanyakan pada narasumber atau informan.
2. Kedua, melakukan wawancara ketua MGMP IPA mengenai pemahaman guru akan penggunaan komputer.
3. Ketiga melakukan dokumentasi langsung dilapangan untuk melengkapi data-data yang berhubungan dengan penelitian.
4. Keempat, memindahkan data penelitian yang berbentuk daftar dari semua pertanyaan yang diajukan kepada narasumber atau informan.
5. Kelima, menganalisis hasil data wawancara dan angket yang telah dilakukan.

Analisis deskriptif data penelitian adalah analisis pada data yang diperoleh dari hasil wawancara dengan 30 orang sebagai informan yang terdiri dari guru IPA SMP yang tergabung dalam MGMP IPA di Kabupaten Bengkayang. Selanjutnya, peneliti juga melakukan wawancara dengan 10 orang Kepala SMP Negeri sebagai perwakilan dari Kepala SMP Negeri yang ada Kabupaten

Bengkayang.

Berdasarkan hasil wawancara dengan narasumber atau informan, maka peneliti dapat menganalisis tentang Tingkat Kesiapan Guru dalam Pembuatan Media Pembelajaran dengan yang meliputi :

1. Pemahaman Guru terhadap media pembelajaran berbasis komputer dalam proses belajar mengajar di kelas.

Pada hasil wawancara dengan menggunakan 6 (enam) pertanyaan wawancara dapat disimpulkan beberapa tanggapan mengenai hasil dari jawaban wawancara yang meliputi:

- a. Dalam pertanyaan wawancara “Apa yang Bapak / Ibu ketahui tentang media pembelajaran?” jawaban yang dapat di simpulkan dari sampel yang telah dikumpulkan adalah bahwa seluruh guru mengetahui media pembelajaran adalah alat bantu dalam menyampaikan materi pembelajaran.

- b. Dalam pertanyaan wawancara “Apakah Bapak / Ibu menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran?”. Dari hasil jawaban yang dapat disimpulkan bahwa semua responden menggunakan media pembelajaran dalam menyampaikan materi.

- c. Dalam pertanyaan wawancara “Apa yang Bapak / Ibu ketahui tentang media pembelajaran berbasis komputer?”. Dari hasil jawaban, maka dapat disimpulkan bahwa sebagian guru mengetahui media pembelajaran berbasis komputer adalah media pembelajaran yang menggunakan komputer sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.

- d. Dalam pertanyaan wawancara “Apakah Bapak / Ibu dapat menggunakan media pembelajaran berbasis komputer?”. Hasil jawaban yang dapat disimpulkan adalah sebagian besar menjawab tidak dapat menggunakan media pembelajaran berbasis komputer dikarenakan paham guru terhadap perangkat komputer masih kurang.

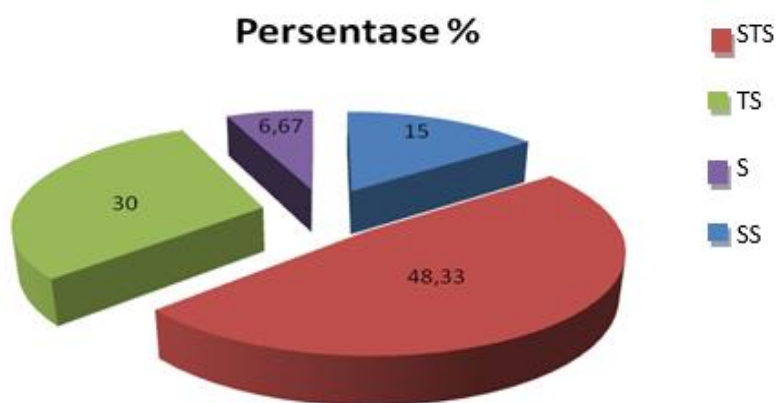
- e. Dalam pertanyaan wawancara “Apakah Bapak / Ibu mempunyai keinginan untuk menggunakan

komputer sebagai media pembelajaran pada saat mengajar?”. Hasil jawaban yang dapat disimpulkan dari pertanyaan tersebut adalah seluruh guru sangat berkeinginan menggunakan komputer sebagai media pembelajaran.

f. Dalam pertanyaan wawancara “Apakah Bapak / Ibu siap membuat media pembelajaran berbasis komputer?”. Hasil jawaban yang dapat disimpulkan adalah sebagian besar guru merasa tidak siap dalam membuat media pembelajaran berbasis komputer karena ketidak tahuan dalam penggunaan komputer.

2. Pemahaman Komputer pada Kesiapan Guru dalam Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Komputer

Pada hasil pengumpulan data berupa angket yang bertujuan untuk melengkapi data dari hasil wawancara dengan menggunakan 10 (sepuluh) pernyataan angket yang dapat disimpulkan beberapa tanggapan mengenai tingkat pemahaman guru terhadap penggunaan komputer. 10 Pernyataan angket tersebut mewakili beberapa indikator yaitu Usia, Jenjang Pendidikan, Jenis Kelamin, Lama Mengajar. Dengan membagi menjadi 4 (empat) kategori yaitu SS (Sangat Setuju), S (Setuju), TS (Tidak Setuju), dan STS (Sangat Tidak Setuju). Hasil analisis dari 10 pernyataan yang telah dibuat dapat dilihat pada diagram dibawah ini.



Gambar 1 Persentase Tingkat Pemahaman Guru Terhadap Penggunaan Komputer

Dari gambar 1 dapat disimpulkan hasil persentase dari tingkat pemahaman guru terhadap penggunaan komputer yaitu jumlah yang menjawab SS (Sangat Setuju) sejumlah 15 % dari 10 pernyataan, jumlah yang menjawab S (Setuju) sejumlah 6,67% dari 10 pernyataan, jumlah yang menjawab TS (Tidak Setuju) sejumlah 30 % dari 10 pernyataan, serta jumlah yang menjawab STS (Sangat Tidak Setuju) sejumlah 48,33% dari 10 pertanyaan. Dari hasil persentase tersebut dapat disimpulkan bahwa persentase tertinggi dapat dilihat

pada jawaban angket Sangat Tidak Setuju dengan 48,33%, hal tersebut dikategorikan tingkat pemahaman guru terhadap penggunaan komputer di SMP Negeri Kabupaten Bengkayang masih kurang.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S., 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A., 2005. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.

Basrowi & Suwandi. 2008. *Prosedur Penelitian Tindakan Kelas*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Karsidi R. 2005. *Profesionalisme Guru dan Peningkatan Mutu Pendidikan di Era Otonomi Daerah*. Makalah disampaikan pada Seminar Nasional Pendidikan. Dewan Pendidikan Kabupaten. Wonogiri 23 Juli 2005.

Kemendiknas. Permendiknas Nomor 22 tahun 2006. <http://academia.edu>. Diunduh pada pukul 13.35 WIB, 20 Maret 2017.

Made, Wena., 2009. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer: Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Miarso, Yusufhadi., 2008. *Definisi Teknologi Pendidikan*. Jakarta: CV. Rajawali.

Mulyasa E. 2009. *Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Purwo, BK., 2009. *Menjadi Guru Pembelajaran*. *Jurnal Pendidikan* .Penabur 8 (13)

Rusman., 2013. *Model – Model Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.

Singarimbun, Masir, dan Efendi S. 1989. *Metode Penelitian Survei*. Jakarta: LP3S.

Soeratno, 1995. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: UUP AMP YKPN.

Sudrajat, A., 2008. *Pengertian Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik dan Model Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Uno, Hamzah., 2009. *Kecerdasan dalam Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

UU No 14 tahun 2005, Permendiknas No 16 tahun 2007.