

**PENINGKATAN KINERJA GURU DALAM MEMBUAT MEDIA BERBASIS  
KOMPUTER DI SEKOLAH DASAR MITRA PENDIDIKAN GURU SEKOLAH  
DASAR FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

Siti Hawa<sup>1</sup>, Bunda Harini<sup>1</sup>, dan Egi Sanada<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Dosen PGSD FKIP Universitas Sriwijaya

<sup>2</sup>Mahasiswa PGSD FKIP Universitas Sriwijaya

[sitihawa\\_unsri@yahoo.co.id](mailto:sitihawa_unsri@yahoo.co.id)

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan meningkatkan kinerja Guru SD Mitra PGSD membuat media pembelajaran berbasis komputer. Metode yang digunakan adalah kualitatif dalam bentuk penelitian tindakan. Penelitian ini dilaksanakan SD Mitra Program Studi PGSD FKIP Universitas Sriwijaya, yaitu SD Negeri 128 Palembang dan SD Negeri 24 Palembang. Guru kelas SD yang menjadi subjek penelitian ini adalah guru kelas IV yang terdiri dari 5 orang. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket dan lembar pedoman observasi. Berdasarkan hasil analisis angket, rata-rata persentase jawaban guru atas angket yang disebarkan peneliti sebesar 89%. Kinerja guru dalam membuat media berbasis komputer diamati berdasarkan aspek-aspek yang telah ditentukan dalam rubrik penilaian, yaitu variasi konten, kontras warna yang dipilih, animasi dalam media, keterjelasan tulisan dalam media, dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran.

**Abstract:** *The purpose of this research is to improving the performance of elementary school teacher PGSD Partners create computer-based learning media. This research includes qualitative research in the form of action. This research was conducted in 128 Public School Palembang and 24 Public School Palembang. The subject of this research is teachers of fourth grade consist of 5 persons. The data is collected by using questionnaires and observation paper guide. Based on the result of questionnaires analyzing, the average of presentation questionnaires that distribute to teachers is 89%. Performance of elementary school teacher PGSD Partners create computer-based learning media observed by the aspect of observation paper guide, includes content variation, contrasting color chosen, animate in media, clarity of writing in media, and conformity with the purpose of learning.*

## PENDAHULUAN

Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) merupakan salah satu Program Studi di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Sriwijaya. PGSD memiliki beberapa Sekolah Dasar (SD) mitra untuk menunjang kegiatan perkuliahan di kampus PGSD. Kegiatan yang dimaksud antara lain kegiatan praktik mengajar bagi Mahasiswa PGSD, penelitian dan pengabdian bagi Dosen PGSD, dan stakeholders bagi pengguna alumni PGSD. Kegiatan perkuliahan di

kampus PGSD telah menggunakan media pembelajaran, termasuk juga media pembelajaran berbasis komputer. Hal inilah yang akan ditularkan sivitas akademika PGSD kepada *stakeholders* SD mitra PGSD.

Rossi dan Briedle (dikutip Sanjaya, 2008) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan lain-lain. Tujuan pendidikan terdiri dari tujuan umum dan khusus. Tujuan

yang akan dicapai dalam pembelajaran termasuk dalam tujuan khusus. Dalam mencapai tujuan khusus tersebut, media pembelajaran sangat diperlukan. Oleh karena itu, media pembelajaran menjadi penting dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan peranan penting media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran tersebut, dapat disimpulkan bahwa media memiliki manfaat dalam pembelajaran. Sudjana dan Rivai (2010) menjelaskan manfaat media dalam pembelajaran, yaitu pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik. Metode mengajar akan lebih bervariasi, siswa banyak melakukan kegiatan belajar. Sebab, tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Pembelajaran di SD juga memerlukan media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar. Apalagi siswa SD termasuk dalam kategori tahap operasional konkret yang memerlukan benda nyata dan belum dapat berpikir abstrak. Ketika guru tidak dapat menghadirkan benda nyata tersebut di dalam kelas, maka peran media pembelajaran sangat diperlukan guna mengatasi masalah tersebut. Oleh karena itu, guru dihimbau juga dapat membuat media pembelajaran sendiri.

Purnomo (2008) menyatakan bahwa mendayagunakan teknologi komunikasi dan

informasi di sekolah merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia. Bersamaan dengan itu, kesadaran masyarakat akan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media berbasis komputer akan semakin besar. Begitu juga bagi para guru SD, khususnya guru yang mengajar di SD mitra PGSD.

Kinerja guru yang mengajar di SD mitra PGSD dalam membuat media pembelajaran berbasis komputer, secara klasikal dapat dikatakan belum terampil. Hal itu diketahui dari wawancara sederhana kepada guru-guru SD mitra PGSD. Walaupun belum terampil, guru-guru memiliki antusias untuk dapat membuat media pembelajaran berbasis komputer. Sebagaimana reaksi positif yang diberikan guru-guru ketika proses tanya jawab berlangsung. Selain memberi jawaban, guru-guru juga turut menanyakan mengenai media pembelajaran berbasis komputer. Hal itu menunjukkan guru-guru memiliki rasa ingin tahu mengenai media pembelajaran berbasis komputer. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kinerja Guru SD Mitra PGSD membuat media pembelajaran berbasis komputer.

## **METODE**

Penelitian ini diarahkan pada peningkatan kinerja guru SD dalam membuat media berbasis komputer. Metode yang digunakan adalah kualitatif dalam bentuk penelitian tindakan. Sebelum dilakukan suatu tindakan, guru diberikan tes awal kinerja membuat media berbasis komputer. Selanjutnya, dilakukan tindakan dalam suatu

siklus untuk mengetahui peningkatan kinerja guru SD dalam membuat media berbasis komputer.

Penelitian ini dilaksanakan di beberapa SD Mitra Program Studi PGSD FKIP Universitas Sriwijaya. SD yang dimaksud yaitu SD Negeri 128 Palembang dan SD Negeri 24 Palembang. Guru kelas SD yang menjadi subjek penelitian ini adalah guru kelas IV. Hal itu dikarenakan keterbatasan pada penelitian ini. Guru kelas IV yang dimaksud terdiri dari 5 orang yang mengajar di SD Negeri 128 Palembang dan SD Negeri 24 Palembang.

Instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini antara lain lembar pedoman observasi dan kuesioner. Lembar observasi digunakan untuk mengukur keterampilan guru membuat media pembelajaran berbasis komputer. Kuesioner digunakan untuk mengukur sikap guru terhadap kegiatan pembuatan media berbasis komputer.

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah hasil observasi keterampilan guru membuat media pembelajaran berbasis komputer yang dilakukan pada suatu siklus. Jika pada siklus pertama menunjukkan klasikal guru sudah dapat membuat media pembelajaran berbasis komputer, maka siklus kedua tidak perlu dilaksanakan. Namun jika siklus pertama belum mencapai kriteria minimal keterampilan guru membuat media pembelajaran berbasis komputer, maka perlu diadakan siklus kedua begitu juga seterusnya.

## HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan pada guru kelas IV di SD Negeri 128 Palembang dan SD Negeri 24 Palembang. Penelitian berlangsung selama  $\pm$  2 bulan terhitung dari bulan Juli hingga bulan September minggu keempat mulai dari tahap persiapan, pelaksanaan dan penulisan laporan penelitian. Penelitian tindakan ini dilaksanakan dalam 2 kali siklus yang sudah dianggap mampu memenuhi kepuasan peneliti dalam mencapai hasil yang diinginkan dan mengatasi persoalan yang ada. Setiap siklus terdiri dari 4 tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Hasil penelitian ini merupakan pendeskripsian data hasil tindakan siklus pertama dan kedua.

Sebelum dilakukan tindakan, peneliti memperoleh data awal dari hasil wawancara peneliti dengan ketiga guru SD Negeri 128 Palembang dan SD Negeri 24 Palembang. Guru telah mengenal sistem komputer sebelumnya. Hal itu diketahui dari pernyataan guru yang mengatakan bahwa sudah pernah memakai komputer dalam pekerjaannya sehari-hari di sekolah, walaupun tidak setiap hari. Guru telah dapat membuka dan menutup sistem operasi dalam komputer.

Guru menggunakan komputer untuk melengkapi pekerjaan yang bersifat administratif, seperti membuat perangkat pembelajaran. Dalam kegiatan belajar mengajar di kelas, guru belum pernah mengoperasikan komputer. Artinya, komputer belum pernah dijadikan media untuk mendukung kegiatan belajar mengajar di

dalam kelas. Media yang digunakan dalam pembelajaran masih dalam bentuk benda dan gambar-gambar yang mewakili. Oleh karena itu, perlu dilakukan tindakan untuk mengatasi hal tersebut. Setiap tindakan yang dilakukan pada setiap siklus tidak hanya mengenai kinerja guru dalam membuat media berbasis komputer, tetapi juga menggunakan media yang dibuat guru dalam pembelajaran.

Perencanaan pada siklus I dilakukan sebagai acuan dalam melaksanakan tindakan yang selanjutnya diamati dan direfleksi. Pelaksanaan dalam siklus I dilakukan dalam tiga tindakan, yaitu tindakan pertama berkaitan dengan konten mengenai prezzi, tindakan kedua berkaitan pembuatan prezzi sebagai media, tindakan ketiga berkaitan penggunaan media prezzi dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Pengamatan dilaksanakan berdasarkan aspek yang telah ditentukan. Masing-masing aspek dari rubrik penilaian diberikan penskoran sesuai dengan deskriptor.

Pelaksanaan tindakan siklus I dilakukan sebanyak tiga kali. Pada tindakan pertama guru diberikan pengetahuan tentang prezzi. Guru menyaksikan tayangan presentasi mengenai prezzi. Guru diberi tahu manfaat dan kegunaan prezzi sebagai media pembelajaran. Selain itu, guru juga diinformasikan langkah-langkah pembuatan prezzi sebagai media pembelajaran. Guru terlihat antusias, walau terkadang juga terlihat bingung. Hal itu sebagaimana ditunjukkan pada gambar di bawah ini.



Gambar 1 Guru Menyaksikan Tayangan Presentasi Mengenai Prezzi

Pada tindakan kedua, guru telah mencoba membuat prezzi sebagai media pembelajaran. Guru berlatih membuka dan menutup program prezzi. Selanjutnya, guru juga berlatih menggunakan tema standar dan memasukan tulisan pada slide dalam program prezzi. Kedua kegiatan tersebut merupakan tahapan awal bagi guru untuk dapat membuat prezzi sebagai media pembelajaran.

Pada tindakan ketiga, guru mengaplikasikan program prezzi sebagai media pembelajaran di dalam kelas. Guru mengajar di dalam kelas dengan menggunakan prezzi. Siswa di dalam kelas mulai bersemangat melihat tayangan prezzi. Hal itu dikarenakan siswa memang belum pernah sebelumnya belajar dengan melihat suatu tayangan yang dipantulkan menggunakan proyektor. Akan tetapi, guru tidak dapat memanfaatkan situasi siswa yang telah bersemangat. Guru hanya menghadap ke tayangan prezzi yang telah dipantulkan melalui proyektor, tanpa memperhatikan siswa. Guru sibuk membaca teks yang terdapat

dalam program prezzi, sehingga siswa pun hanya terfokus kepada tayangan. Hal itu membuat interaksi antara guru dan siswa menjadi tidak dapat dimunculkan. Suasana di dalam kelas pun menjadi tidak begitu kondusif. Hal tersebut dibuktikan dari hasil evaluasi belajar siswa pada hari itu tidak berada pada rata-rata nilai yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Daftar nilai evaluasi belajar siswa yang dilakukan di akhir pembelajaran telah dilampirkan pada bagian lampiran.

Berdasarkan hasil pengamatan, guru telah mengadakan variasi konten pada program prezzi yang dibuat. Materi pembelajaran yang ada pada setiap slide prezzi telah beraneka ragam. Salah satu materi pembelajaran program prezzi yang dibuat guru, yaitu Bagian dan Bentuk Tulang Rangka Manusia. Pada setiap slide prezzi berisikan bagian rangka manusia, bentuk tulang rangka manusia yang terdiri dari tulang pipih, tulang pendek, dan tulang pipa. Oleh karena itu, aspek variasi konten telah terdapat dalam program prezzi yang dibuat guru.

Aspek lain berupa kontras warna yang dipilih, animasi dalam media, dan keterjelasan tulisan dalam media masih belum maksimal menjadi bagian program prezzi yang dibuat guru. Animasi dalam program prezzi yang dibuat guru masih berupa animas standar. Namun, hal itu tidak terlalu menjadi masalah karena tidak langsung berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran guna ketercapaian tujuan pembelajaran. Kontras warna yang dipilih guru masih belum sesuai, sehingga keterjelasan tulisan dalam media juga masih

belum bisa diadakan. Warna latar yang dipilih guru adalah abu-abu, sedangkan warna tulisan yang dipilih adalah putih. Hal itu mengakibatkan tulisan menjadi sulit dibaca.

Aspek kesesuaian dengan tujuan pembelajaran dapat dinyatakan sesuai ketika pembelajaran dengan menggunakan program prezzi telah dapat mencapai tujuan pembelajaran. Hal itu berarti aspek ini bisa diamati ketika program prezzi telah digunakan sebagai media pembelajaran di dalam kelas. Tujuan pembelajaran dapat dinyatakan tercapai ketika siswa berhasil dalam evaluasi belajar yang dilakukan di akhir pembelajaran.

Hasil pengamatan setiap aspek diwujudkan dalam skor yang menjadi nilai kinerja guru dalam membuat media di setiap siklus. Skor-skor yang diberikan berdasarkan rubrik penilaian yang telah dilampirkan. Masing-masing aspek dari rubrik penilaian diberikan penskoran sesuai dengan deskriptor. Nilai kinerja guru dalam membuat media berbasis komputer pada siklus I dapat digambarkan pada tabel sebagai berikut.

Tabel 1 Nilai Kinerja Guru dalam Membuat Media Berbasis Komputer Siklus I

No	Nama	Aspek					Jumlah Skor	Nilai Akhir
		1	2	3	4	5		
1	SM	4	3	3	3	2	15	75
2	SR	3	2	3	2	2	12	60
3	EY	3	2	3	3	2	13	65
4	MS	3	2	3	2	2	12	60
5	IT	4	3	3	4	3	17	85
Jumlah								345
Rata-rata								69

Berdasarkan Tabel 1 terlihat bahwa nilai rata-rata kinerja guru dalam membuat media berbasis komputer pada siklus I adalah sebesar 69. Nilai terendah sebesar 60 dan nilai tertinggi sebesar 85.

Berdasarkan tindakan yang dilakukan pada siklus pertama ini tampak bahwa guru telah membuat program prezzi sebagai media pembelajaran. Namun, program prezzi yang dibuat masih belum memadai dalam fungsi sebagai media pembelajaran. Berdasarkan kelima aspek yang dijadikan indikator program prezzi sebagai media pembelajaran, baru 2 aspek yang berada pada kategori sangat baik. Kedua aspek yang dimaksud adalah variasi konten dan animasi, walau animasi yang digunakan juga masih standar. Ketiga aspek lainnya masih perlu dilakukan pembenahan, yaitu kontras warna yang dipilih, kejelasan tulisan dalam media, dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran.

Hasil-hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa masih perlu pembenahan dalam tindakan yang harus dilakukan pada siklus II. Kekurangan yang harus diperbaiki pada siklus selanjutnya yaitu kontras warna yang dipilih, kejelasan tulisan dalam media, dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Untuk mengatasi masalah tersebut peneliti harus mencari ide lain agar subjek penelitian tidak mengulangi kesalahan di siklus kedua. Usaha yang dilakukan yaitu menambah informasi baru mengenai program prezzi kepada guru, khususnya tentang kontras warna yang dipilih, kejelasan tulisan dalam media, dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Selain itu, guru juga terus

dilatih membuat program prezzi sebagai media pembelajaran. Cara penggunaan prezzi sebagai media pembelajaran di dalam kelas juga diinformasikan kepada guru.

Perencanaan pada siklus II ditentukan berdasarkan hasil refleksi dari siklus I yang selanjutnya dijadikan acuan dalam pelaksanaan tindakan. Hal-hal yang direncanakan, yaitu menambah informasi baru mengenai program prezzi kepada guru, khususnya tentang kontras warna yang dipilih, kejelasan tulisan dalam media, dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Selain itu, guru juga diinformasikan cara penggunaan prezzi sebagai media pembelajaran di dalam kelas. Pelaksanaan dalam siklus II juga dilakukan dalam tiga tindakan, yaitu tindakan pertama berkaitan dengan konten mengenai prezzi, tindakan kedua berkaitan pembuatan prezzi sebagai media, tindakan ketiga berkaitan penggunaan media prezzi dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.

Pada tindakan pertama di siklus II, guru mendiskusikan hasil pembuatan media yang dibuat pada siklus I. Guru mengevaluasi program prezzi yang telah dibuat. Guru juga mengidentifikasi hal-hal yang kurang dalam program prezzi agar dapat menjadi suatu media pembelajaran yang efektif di dalam kelas. Berdasarkan hasil identifikasi guru, selanjutnya guru diinformasikan content prezzi agar dapat mengatasi kekurangan dari hasil program prezzi yang telah dibuat sebelumnya. Content prezzi yang dimaksud yaitu cara memilih tema, memasukan gambar, mengganti warna latar, dan bentuk animasi dalam program prezzi.

Pada tindakan kedua, guru kembali mencoba membuat program prezzi sebagai media pembelajaran. Guru mulai memperbaiki media prezzi yang telah dibuat. Untuk itu, guru berlatih terlebih dahulu cara memilih tema dan memasukan gambar. Selanjutnya, guru berlatih mengganti warna latar dan bentuk animasi dalam program prezzi. Walau perubahan yang dilakukan masih standar, artinya animasi yang dipilih masih tersedia dalam program prezzi. Kegiatan-kegiatan tersebut merupakan tahapan lanjutan bagi guru dalam membuat prezzi sebagai media pembelajaran. Tahapan lanjutan yang dimaksud sebagaimana telah diuraikan pada tindakan kedua siklus I yang selanjutnya dilaksanakan pada tindakan kedua siklus II.

Pada tindakan ketiga, guru mengaplikasikan program prezzi sebagai media pembelajaran di dalam kelas. Guru mengajar di dalam kelas dengan menggunakan prezzi. Guru telah sebagaimana melaksanakan pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran, namun kali ini media yang digunakan dengan program prezzi. Guru rileks menghadap ke arah siswa, sehingga telah memberi kesempatan antara guru dan siswa. Sesekali guru menghadap dan menunjuk layar hasil proyeksi tayangan prezzi ketika diperlukan. Hal itu membuat siswa tidak hanya terfokus pada tayangan prezzi, tetapi juga pada guru ketika memberi sedikit penjelasan. Suasana di dalam kelas pun telah dapat menjadi kondusif. Tujuan pembelajaran telah dapat dicapai dengan baik. Hal tersebut dibuktikan dari hasil evaluasi belajar siswa

pada hari itu telah berada pada nilai rata-rata yang mencapai KKM.

Berdasarkan hasil pengamatan, guru telah mengadakan variasi konten pada program prezzi yang dibuat. Materi pembelajaran yang ada pada setiap slide prezzi telah beraneka ragam. Salah satu materi pembelajaran program prezzi yang dibuat guru, yaitu Sumber Daya Alam. Pada setiap slide prezzi berisikan pengertian sumber daya alam, jenis sumber daya alam, contoh sumber daya alam. Oleh karena itu, aspek variasi konten telah terdapat dalam program prezzi yang dibuat guru.

Aspek lain berupa kontras warna yang dipilih, animasi dalam media, dan keterjelasan tulisan dalam media sudah diadakan dalam bagian program prezzi yang dibuat guru. Guru telah mengadakan animasi dalam program prezzi yang dibuat. Kontras warna yang dipilih guru telah sesuai, sehingga keterjelasan tulisan dalam media juga telah ada dalam program prezzi yang dibuat guru. Warna latar yang dipilih guru adalah biru langit, sedangkan warna tulisan yang dipilih adalah hitam. Hal itu mengakibatkan tulisan menjadi bisa dibaca.

Aspek kesesuaian dengan tujuan pembelajaran dapat dinyatakan sesuai ketika pembelajaran dengan menggunakan program prezzi telah dapat mencapai tujuan pembelajaran. Hal itu berarti aspek ini bisa diamati ketika program prezzi telah digunakan sebagai media pembelajaran di dalam kelas. Tujuan pembelajaran dapat dinyatakan tercapai ketika siswa berhasil dalam evaluasi belajar yang dilakukan di akhir pembelajaran. Hal itu dikarenakan soal-soal yang diberikan

dalam evaluasi dibuat berdasarkan tujuan pembelajaran.

Hasil pengamatan siklus II berupa aspek yang diwujudkan dalam skor yang menjadi nilai kinerja guru dalam membuat media. Tabel 2 berikut menggambarkan nilai kinerja guru dalam membuat media berbasis komputer pada siklus I.

Tabel 2 Nilai Kinerja Guru dalam Membuat Media Berbasis Komputer Siklus II

No	Nama	Aspek					Jumlah Skor	Nilai Akhir
		1	2	3	4	5		
1	SM	4	3	4	4	3	18	90
2	SR	3	3	3	3	3	15	75
3	EY	4	3	3	4	2	16	80
4	MS	4	3	3	3	3	16	80
5	IT	4	3	4	4	3	18	90
Jumlah								415
Rata-rata								83

Berdasarkan Tabel 2 terlihat bahwa nilai rata-rata kinerja guru dalam membuat media berbasis komputer pada siklus II adalah sebesar 83. Nilai terendah sebesar 75 dan nilai tertinggi sebesar 90.

Oleh karena semua aspek yang dijadikan indikator program prezzi sebagai media pembelajaran telah dapat dilakukan guna menghasilkan suatu program prezzi yang layak digunakan sebagai media pembelajaran di kelas IV SD, maka peneliti memutuskan untuk tidak melanjutkan penelitian ini pada siklus selanjutnya. Hal ini sesuai dengan indikator keberhasilan dalam penelitian sebagaimana yang telah diuraikan dalam metode penelitian ini.

## PEMBAHASAN

Berdasarkan data pengamatan kinerja guru dalam membuat media dan nilai evaluasi belajar siswa yang diberikan diakhir pembelajaran, persentase keduanya mengalami peningkatan pada siklus II. Selain itu, kemauan guru membuat prezzi sebagai media pembelajaran yang ditunjukkan dari angket yang diisi guru berada pada tingkat persentase yang tinggi. Hal tersebut dapat mendukung kesimpulan bahwa guru memiliki kemauan dalam membuat prezzi sebagai media pembelajaran, sebagaimana yang diuraikan dalam tindakan pertama di siklus I.

Berdasarkan hasil analisis angket, rata-rata persentase jawaban guru atas angket yang disebarkan peneliti sebesar 89%. Hal itu menunjukkan bahwa guru dominan menyatakan setuju pada setiap pernyataan angket tersebut. Hasil perhitungan rata-rata persentase jawaban guru atas angket telah dilampirkan. Selanjutnya, dilakukan analisis terhadap rata-rata persentase jawaban guru atas angket untuk setiap aspeknya. Angket yang disebarkan kepada guru terdiri dari 3 aspek, yaitu perhatian guru dalam tindakan yang diberikan, kemauan belajar atas tindakan yang diberikan, keyakinan guru terhadap aplikasi program prezzi sebagai media pembelajaran. Masing-masing aspek tersebut memiliki rata-rata persentase untuk pernyataan setuju (S) secara berurutan, yaitu 100 %, 80 %, dan 90 %. Hasil perhitungan rata-rata persentase jawaban guru atas angket untuk setiap aspeknya telah dilampirkan. Dengan demikian, baik setiap aspek maupun pernyataan dalam angket rata-rata dinyatakan setuju oleh guru.

Kinerja guru dalam membuat media berbasis komputer diamati berdasarkan aspek-aspek yang telah ditentukan dalam rubrik penilaian. Aspek-aspek tersebut terdiri dari variasi konten, kontras warna yang dipilih, animasi dalam media, keterjelasan tulisan dalam media, dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Aspek variasi konten dan animasi dalam media telah berhasil dilakukan pada siklus I, sedangkan aspek kontras warna yang dipilih, keterjelasan tulisan dalam media, dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran belum berhasil dilakukan pada siklus I.

Kontras warna yang dipilih guru pada siklus I masih belum sesuai, sehingga keterjelasan tulisan dalam media juga masih belum bisa diadakan. Warna latar yang dipilih guru adalah abu-abu, sedangkan warna tulisan yang dipilih adalah putih. Hal itu mengakibatkan tulisan menjadi sulit dibaca, padahal media memiliki fungsi afektif. Sebagaimana Levie dan Letz (dikutip Susanto, 2014:320) yang mengemukakan bahwa media memiliki fungsi afektif, artinya media dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar sehingga dapat menggugah emosi dan sikap siswa. Hal itu sejalan dengan Miarso (2004:458) yang menyatakan bahwa peran media yakni memiliki keseragaman pengamatan. Oleh karena itu, aspek kontras warna yang dipilih dan keterjelasan tulisan perlu diperbaiki agar dapat memenuhi pernyataan kedua ahli tersebut mengenai fungsi dan peran media. Perbaikan pada siklus II menghasilkan kontras warna dan keterjelasan tulisan dalam media yang lebih baik. Warna latar yang dipilih guru adalah biru

langit, sedangkan warna tulisan yang dipilih adalah hitam. Hal itu mengakibatkan tulisan menjadi bisa dibaca.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data dapat ditarik kesimpulan bahwa kinerja guru dalam membuat media berbasis komputer telah mengalami peningkatan. Guru telah mengenal sistem komputer, artinya guru sudah pernah memakai komputer dalam pekerjaannya sehari-hari di sekolah, walaupun tidak setiap hari. Guru telah dapat membuka dan menutup sistem operasi dalam komputer. Selanjutnya, guru telah mengenal program komputer lain yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Program komputer yang dimaksud yakni program prezzi. Guru mulai dapat membuat program prezzi sebagai media pembelajaran sesuai dengan aspek pengamatan penelitian. Semua aspek dapat dipenuhi guru melalui tahapan-tahapan di setiap siklus penelitian.

Pada siklus I baru dua aspek yang dipenuhi, yaitu variasi konten dan animasi dalam media. Sedangkan pada siklus II semua aspek baru dapat dipenuhi, walaupun belum pada keadaan maksimal. Skor dari masing-masing aspek juga telah dianalisis dan mengalami peningkatan pada siklus II, sehingga peneliti tidak menjalankan siklus selanjutnya. Aspek pertama, yaitu variasi konten meningkat dari skor 85 menjadi 95. Aspek kedua, yaitu kontras warna yang dipilih meningkat dari skor 60 menjadi 75. Aspek ketiga, yaitu animasi dalam media meningkat

dari skor 75 menjadi 85. Aspek keempat, yaitu keterjelasan tulisan dalam media meningkat dari skor 70 menjadi 90. Aspek kelima, yaitu kesesuaian dengan tujuan pembelajaran meningkat dari skor 55 menjadi 70. Skor tersebut merupakan skor rata-rata yang diperoleh guru di setiap aspek penilaian kinerja guru membuat media berbasis komputer.

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan, peneliti perlu menyampaikan saran-saran sebagai berikut.

- 1) Media pembelajaran berbasis komputer dapat dibuat oleh guru dengan lebih baik lagi. Komponen-komponen dasar dalam program prezzi yang telah dipelajari dapat dikembangkan lagi pada yang kompleks, sehingga dapat memilih animasi lain yang lebih menarik perhatian siswa.
- 2) Peralatan yang mendukung media pembelajaran berbasis komputer perlu disediakan sekolah agar penggunaan program prezzi yang telah dapat dibuat guru dapat diaplikasikan dalam pembelajaran di kelas. Peralatan yang dimaksud antara lain laptop dan LCD proyektor. Pengadaan peralatan tersebut dapat dilakukan dengan mengajukan pada dinas terkait.

### DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S., Suhardjono, Supardi. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Munir. 2009. *Pembelajaran Jarak Jauh: Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Miarso, Yusufhadi. 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Purnomo, W. 2008. "Pembelajaran Berbasis ICT". *Makalah*.
- Riyanto, Y. 2010. *Paradigma baru pembelajaran. sebagai referensi bagi guru/pendidik dalam implementasi pembelajaran yang efektif dan berkualitas*. Jakarta: Kencana Media Group.
- Rohani, A. 1997. *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sadiman, Arief S., Rahardjo, R., Haryono, Anung., & Rahardjito. 2012. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sanjaya, W. 2008. *Strategi Pembelajaran, Berorientasi Kepada Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenda Media Grup.
- Sudjana, N. & Rivai, A. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Susanto, A. 2014. *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.