



## **PENINGKATAN KOMPETENSI TIK GURU SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN DI ERA DIGITAL**

**Purnomo Hadi Susilo<sup>1)</sup>, M. Ghofar Rohman<sup>2)</sup>**

<sup>1)</sup> Dosen, Fakultas Teknik, Universitas Islam Lamongan  
Email: hadyjelak.purnomo@gmail.com

<sup>2)</sup> Dosen, Fakultas Teknik, Universitas Islam Lamongan  
Email: m.ghofarrohman@unisla.ac.id

---

### **Abstrak**

Pendidikan merupakan upaya stimulasi terhadap anak agar potensi yang dimiliki dapat berkembang secara optimal sesuai dengan tahap usianya. Guru berperan sebagai pembimbing serta pengasuh dalam pelaksanaan pendidikan harus mampu memberikan kemudahan kepada anak untuk mempelajari pembelajaran yang disampaikan. Guru yang menjadi objek dalam penelitian ini yaitu guru TK Maslakul Huda Dengok Paciran Lamongan. Permasalahan yang terjadi dalam pendidikan di TK terletak pada kemampuan guru yang hanya mampu mengajar saja, sehingga kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih maju dan canggih sesuai dengan perkembangan di dunia digital anak kurang. Hal ini juga yang menjadi kebutuhan guru TK untuk selalu berinovasi dengan teknologi sehingga mampu menciptakan media pembelajaran yang nyata dan menarik yang mampu merangsang perkembangan anak secara optimal. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan saat penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kompetensi guru dalam mengembangkan dan menciptakan sebuah media pembelajaran berbasis IT. Hal ini menunjukkan bahwa kompetensi TIK guru merupakan sebuah bekal untuk berinovasi dalam mengembangkan pembelajaran anak pada zaman digital yang telah berkembang selama ini.

**Kata kunci:** kompetensi TIK, media pembelajaran, inovasi pembelajaran, era digital

### **Abstract**

*Education is an effort to stimulate the child's potential to have developed optimally in accordance with the stage of his age. Teachers acting as mentors and caregivers in the implementation of education should be able to provide convenience to children to learn the lessons delivered. Teachers who became the object of this research are Maslakul Huda Dengok kindergarten teacher Lamongan Lamiran. The problems that occur in education in kindergarten lies in the ability of teachers who are only able to teach alone, so that the competence of teachers in developing learning media more advanced and sophisticated in accordance with the development in the digital world of children less. It is also a requirement of kindergarten teachers to always innovate with technology so as to create a real and interesting learning media that can stimulate the development of children optimally. Based on the results of observations made when research shows that there is an increase in teacher competence in developing and creating an IT-based learning media. This shows that the competence of ICT teachers is a provision to innovate in developing children's learning in the digital age that has developed so far.*

**Keywords:** ICT competence, learning media, learning innovation, digital age

---



## I. PENDAHULUAN

### Latar Belakang

Pendidikan pada jenjang Taman Kanak-Kanak merupakan salah satu upaya stimulasi terhadap anak agar seluruh potensinya berkembang dengan optimal sesuai pada tahap usianya. Peran guru sebagai pendidik dan pengasuh serta pembimbing dalam pelaksanaan pendidikan anak usia dini harus mampu memberikan kemudahan kepada anak untuk dapat mempelajari pembelajaran yang telah atau sedang disampaikan oleh guru. Masalah umum yang ada pada pendidikan di TK mayoritas terletak pada kemampuan guru yang hanya mampu memberikan pembelajaran secara langsung saja tanpa mau mengembangkan kemampuannya dalam menciptakan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Hal ini juga dapat menjadi masalah bagi guru saat ingin mengenalkan kepada anak tentang macam-macam hewan dan suaranya. Saat guru ingin mengenalkan nama-nama dan suara binatang buas kepada anak secara langsung, maka akan menjadi hal yang tidak mungkin dilakukan sehingga dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis IT hal tersebut dapat terselesaikan.

Selain hal tersebut masalah yang paling sering terjadi anak akan cepat bosan ketika kegiatan di kelas selalu dilakukan hanya dengan berinteraksi dengan guru saja. Guru sebagai pendidik harus mempunyai kompetensi dan inovasi yang menarik dalam mengajar sesuai dengan teknologi terkini. Salah satunya yaitu mampu menyajikan pembelajaran dengan menggunakan media yang menyenangkan dan berkesan bagi anak. Hal inilah yang melatar belakangi peneliti untuk mengadakan pelatihan kepada guru Taman Kanak-kanak agar dapat menciptakan media pembelajaran berbasis IT yang sesuai dengan materi atau tema yang dikembangkan dilembaga masing-masing. Hal ini juga yang menjadi

kebutuhan guru TK agar selalu dapat berinovasi dalam menciptakan perangkat dan media pembelajaran berbasis IT yang nyata dan menarik disertai dengan permainan sederhana yang mampu merangsang perkembangan anak secara optimal. Diharapkan dengan adanya pelatihan ini dapat meningkatkan kompetensi TIK guru TK dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan memenuhi kebutuhan pendidikan pada jenjang taman kanak-kanak.

### Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut maka perumusan masalah yang dapat diambil adalah

- Bagaimana meningkatkan kompetensi TIK guru dalam membuat media pembelajaran untuk anak TK sebagai inovasi mengajar berbasis IT?
- Bagaimana efektivitas pembuatan media pembelajaran berbasis IT untuk meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan pembelajaran di TK?

### Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah

- Meningkatkan kompetensi TIK guru TK dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis IT.
- Mengetahui pentingnya meningkatkan kompetensi TIK guru TK agar dapat berinovasi dalam mendidik anak usia dini menggunakan media pembelajaran berbasis IT.
- Mengetahui efektivitas pembuatan media pembelajaran berbasis IT dalam meningkatkan kemampuan guru untuk perkembangan kemampuan anak TK.

## II. KAJIAN LITERATUR

### Pembuatan Media Pembelajaran TK

Media pembelajaran merupakan hal yang cukup penting sebagai bagian dari



komponen dalam sistem pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa tanpa media, maka komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran yang merupakan salah satu proses komunikasi tidak akan berlangsung dengan optimal. Hal ini yang menjadi alasan bahwa media pembelajaran adalah komponen yang tidak terpisahkan dari sistem pembelajaran. Wardaya dan Sumartini (2016:35) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah perantara atau pengiriman pesan kepada penerima pesan untuk menjadikan orang lain melakukan kegiatan belajar agar pesan pembelajaran yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh anak maka dalam proses komunikasi pembelajaran tersebut diperlukan wahana penyalur pesan. Penjelasan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat dikatakan sebagai wadah dari pesan yang oleh penyalurnya yang ingin disampaikan kepada penerima pesan tersebut yaitu peserta didik.

Dalam merancang media pembelajaran di TK menurut Wardaya dan Sumartini (2016:57) sangatlah penting dilakukan oleh semua guru dalam setiap kegiatan, faktor perencanaan ini sangat penting untuk diperhatikan, langkah-langkah sistematis secara umum yang perlu dilakukan saat akan merancang media pembelajaran adalah: (1) melakukan analisis kebutuhan dan karakteristik anak; (2) Membuat rumusan tujuan pembelajaran; (3) membuat rumusan butir-butir materi pembelajaran secara terperinci; (4) mengembangkan instrumen pengukur keberhasilan; (5) mendesain media pembelajaran; dan 6) melakukan perbaikan jika memang diperlukan. Penjelasan tersebut menunjukkan bahwa sebelum mengajar, guru terlebih dahulu harus membuat perencanaan media pembelajaran, dimulai dengan melakukan identifikasi kebutuhan media yang cocok diterapkan di lingkungan pendidikan anak TK, kemudian dirumuskan melalui

observasi khususnya dalam proses pembelajaran serta penggunaan media pembelajaran agar supaya dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran anak TK.

### **Media Pembelajaran berbasis IT**

Trianto (2010: 199) mengatakan bahwa media adalah komponen strategi penyampaian pembelajaran yang berpusat pada kegiatan apa yang dilakukan oleh peserta didik dan bagaimana kegunaan media tersebut dalam merangsang kegiatan belajar yang dilaksanakan. Media dijadikan sebuah komponen strategi pembelajaran sebagai wadah dari pesan yang ingin diteruskan kepada penerima pesan tersebut, dan proses pembelajaran mampu menyampaikan materi yang ditargetkan seperti pesan pembelajaran, tujuan yang ingin dicapai adalah terjadinya proses belajar. Anitah (2010: 5) menyatakan bahwa setiap orang, bahan, alat atau peristiwa adalah bagian dari media yang dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan pembelajaran untuk menerima pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Hal ini selaras dengan pendapat Munadi (2010: 8) yang menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga dapat tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimaannya dapat melakukan proses belajar secara efektif dan efisien. Karwati dan Priansa (2014: 223) menambahkan bahwa media pembelajaran dapat dipahami sebagai perantara dalam upaya menyalurkan atau menyampaikan pesan kepada pihak lainnya.

Dari penjelasan oleh para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa yang dinamakan media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mentransformasikan pesan, pengetahuan ataupun informasi dari guru kepada



peserta didik, sehingga dapat memstimulasi pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik. Media pembelajaran tersebut dirancang bertujuan agar pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan yang direncanakan dan diharapkan atau dapat merasa puas dengan hasil yang diperoleh baik itu bagi guru maupun peserta didik. Kesimpulannya adalah Media pembelajaran merupakan sarana untuk meningkatkan kegiatan belajar mengajar bagi guru untuk siswa.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah media pembelajaran berbasis IT. IT merupakan sebagai bagian dari Ilmu Pengetahuan dan Teknologi secara umum yang berhubungan dengan pengambilan, pengumpulan, pengolahan, penyimpanan, penyebaran, dan juga sebagai penyajian sebuah informasi (Darmawan, 2011: 1). Media pembelajaran berbasis IT dapat berbentuk *file slide Power Point*, gambar, animasi, video, audio, program CAI (*Computer Assisted Instruction*), program simulasi, atau bahkan yang lainnya. Media pembelajaran berbasis IT sangat bagus untuk diterapkan pada saat pembelajaran karena peserta didik akan lebih tertarik pada media yang berbasis teknologi sehingga peserta didik nantinya akan sangat antusias saat pembelajaran berlangsung. Gora dan Sunarto (2010: 22) mengatakan bahwa IT adalah alat-alat elektronik seperti radio, televisi, handpone, dan komputer. Hal ini menunjukkan bahwa IT merupakan salah satu faktor terpenting yang memungkinkan kecepatan transformasi ilmu pengetahuan kepada peserta didik, generasi bangsa ini secara global.

dalam kelas dan pemanfaatan media di luar kelas (Sadiman dalam Munadi, 2010: 208). Secara konteksnya saat berada di dalam kelas media digunakan untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran tertentu. Oleh sebab itu guru hendaknya memiliki kemampuan dalam mengintegrasikan media pembelajaran kedalam rencana pembelajaran meliputi tujuan, materi, strategi dan waktu tertentu.

Hal tersebut diperjelas oleh Darmawan (2011: 24) yang menjelaskan secara terperinci bahwa ada beberapa manfaat komputer sebagai media pembelajaran, antara lain: 1) Proses komunikasi saat pembelajaran tidak hanya menuntut membaca tetapi mengetik serta dapat meningkatkan keterampilan; 2) Membantu proses penyampaian pesan agar lebih afektif; 3) Membantu proses pengiriman dan penerimaan informasi dengan cepat; 4) Membantu guru dalam proses menyampaikan materi kepada peserta didik; 5) Membantu proses mengembangkan keterampilan peserta didik dalam memahami materi; 6) Membantu proses penyelesaian masalah dengan sendirinya yang dilakukan melalui program aplikasi komputer; 7) Membantu dalam proses petunjuk pelaksanaan pembelajaran; 8) Membantu proses penyampaian pesan pembelajaran; 9) Membantu proses evaluasi yang dapat dilakukan secara langsung; 10) Membantu proses pembinaan terhadap kemampuan menulis, membaca, dan memahami informasi penyampaian masalah secara efektif; 11) Membantu membangkitkan hubungan komunikasi dengan peserta didik melalui permainan berupa pertanyaan yang dapat dibuat dalam program komputer.

## **Manfaat Media Pembelajaran Berbasis IT**

Secara umum manfaat media pembelajaran dibagi menjadi dua pola, yaitu pemanfaatan media pada situasi di

## **Indikator Kualitas Media Pembelajaran Berbasis IT**

Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam mengembangkan media pembelajaran menggunakan



komputer. Oleh karena itu, sebuah media pembelajaran yang dikembangkan berupa presentasi (Microsoft Powerpoint) dikatakan baik jika sudah memenuhi prinsip atau kualitas media pembelajaran berbasis IT. Daryanto (2010: 72) menyebutkan beberapa cara yang dilakukan pada saat membuat media presentasi dengan menggunakan Powerpoint yaitu sebagai berikut: (1) Pilihlah jenis huruf yang mudah dibaca, seperti Arial, Verdana, atau Tahoma. Ukuran huruf yang digunakan sekitar 17 – 20 untuk isi teks, 28 untuk sub judul, dan 30 untuk judul; (2) Agar tampilan jelas dan indah, gunakan variasi warna, gambar, foto, animasi, atau video yang selaras; (3) Area frame yang ditulis jangan lebih dari ukuran 16×20 cm; 4) Dalam satu slide tidak memuat lebih dari 18 baris teks; (5) Dalam satu slide hanya berisi satu topik atau subtopik pembahasan; (6) Setiap judul diberi frame; (7) Perhatikan keselarasan warna, keseimbangan (template), keharmonisan, dan kontras pada setiap tampilan; (8) Sederhana dan simpel; dan (9) Tampilan slide jangan terlalu rumit, ramai, dan penuh warna-warni.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran presentasi berbasis IT, terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan yaitu kesederhanaan, konten atau isi media, cara penyajiannya, jenis huruf yang dipakai, penggunaan bahasa, petunjuk penggunaan, dan tidak terlihat rumit penuh dengan warna-warni.

## Media Pembelajaran IT Berbasis

### Powerpoint

Powerpoint adalah salah satu program aplikasi yang digunakan untuk menciptakan dokumen presentasi di bawah naungan microsoft office yang dapat ditampilkan kelayar dengan menggunakan bantuan LCD proyektor

(Sanaky, 2013: 147). Adapun program yang dapat didesain dengan menggunakan microsoft powerpoint, yaitu: (1) Memasukkan teks, gambar, suara dan video; (2) Membuat tampilan yang menarik; (3) Membuat *hyperlink*; dan (4) Membuat *slide transition*.

Pada prinsipnya untuk membuat media pembelajaran berbasis IT yang interaktif dapat menggunakan fasilitas yang telah disediakan aplikasi Powerpoint. Microsoft Powerpoint digunakan untuk memberikan lebih banyak cara membuat serta berbagi presentasi secara dinamis dengan para audiens. Kemampuan audio dan visual yang disajikan akan lebih menarik dan membantu para guru dalam menampilkan serta menyampaikan sebuah cerita atau peristiwa yang pernah terjadi melalui gambar, foto, video, atau yang lainnya. Sianipar (2010: 1) menyebutkan bahwa Powerpoint ini dapat menghemat dari segi waktu dan uang untuk mengubah foto atau yang lain menjadi lebih menarik, berdampak visual dengan menggunakan fasilitas foto editing baru.

Lebih lanjut Susilana dan Riyana (2009: 100) mengatakan bahwa Microsoft Powerpoint merupakan program aplikasi presentasi yang sangat populer dan paling banyak digunakan pada saat ini untuk berbagai kepentingan presentasi, baik media pembelajaran, presentasi produk, meeting, seminar, lokakarya, dan lain sebagainya. Powerpoint ini merupakan salah satu program aplikasi yang dikembangkan khusus agar supaya mampu menampilkan program multimedia dengan lebih menarik, mudah dalam pembuatannya, mudah dalam penggunaannya dan relatif murah.

## III. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan yaitu dengan konsep PTK dengan desain penelitian multi siklus yang terdiri dari 4 tahapan yaitu 1) Perencanaan, 2) Pelaksanaan, 3) Pengamatan, dan 4) Refleksi. Tujuan dari konsep ini yaitu



untuk memperbaiki atau meningkatkan nilai tertentu secara berkesinambungan. Penelitian dilakukan kepada seluruh guru yang mengajar di TK Maslakul Huda Dengok Paciran Lamongan.

Alat penunjang yang digunakan yaitu LCD Proyektor dan masing-masing guru harus membawa laptop selama proses berjalan. Tahap-tahap penelitian dilakukan dengan langkah-langkah berikut 1) mempersiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan, 2) menyampaikan teknis penelitian, 3) menjelaskan dasar-dasar komputer, 4) menyampaikan dan mempraktikkan atau mendemokan materi yang dipelajari, 5) guru mempraktikkan materi yang telah disampaikan, 6) mengamati hasil kerja guru.

Kriteria kesuksesan penelitian ditandai dengan tercapainya nilai ketuntasan guru sudah lebih dari 75%. Rumus yang digunakan yaitu sebagai berikut:

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

- P : Prosentase Ketuntasan Klasikal
- n : Jumlah guru yang tuntas belajar
- N : Jumlah seluruh guru yang diteliti

Kemudian hasil perhitungan tersebut akan direpresentasi dengan Tabel 1 berikut

**Tabel 1. Kriteria Ketuntasan**

Prosentase	Nilai Standar	Kategori
86 % - 100 %	Sangat baik	Tuntas Belajar
75 % - 85 %	Baik	Tuntas Belajar
26 % - 74 %	Cukup	Belum Tuntas Belajar
0 % - 25 %	Kurang	Belum Tuntas Belajar

#### IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

##### Sebelum Tindakan

Hasil pengambilan nilai kemampuan awal guru dalam membuat media pembelajaran sebelum dilakukan penelitian didapatkan sebesar 49,62% yang diambil melalui lembar observasi *pretest*. Melalui observasi tersebut dapat diketahui juga nilai ketuntasan

kemampuan guru sebesar 23,08% yang terdiri dari 3 guru telah tuntas (>75%) dan 10 guru yang belum tuntas (<75%). Rincian kemampuan guru sebelum tindakan dapat dilihat pada Tabel 2.

**Tabel 1. Kompetensi TIK Guru Sebelum Tindakan**

No	Aspek Penilaian	Sebelum Tindakan
1	Persentase Kompetensi TIK Guru	49,62%
2	Persentase Jumlah Guru yang tuntas	23,08%

Pada Tabel 2 dapat dijelaskan bahwa pada kondisi awal, kompetensi TIK guru masih rendah dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis IT. Hal ini yang menjadi landasan bahwa kebanyakan bahkan mayoritas guru TK saat melakukan pembelajaran masih dilakukan dengan metode gaya lama yang sudah tidak sesuai dengan perkembangan teknologi anak. Perkembangan teknologi di era digital seharusnya dikenalkan oleh guru kepada anak, sehingga anak dapat mengenal teknologi sejak dini. Selain itu dengan memanfaatkan perkembangan teknologi guru lebih leluasa dalam menyampaikan pembelajaran sesuai dengan tema yang dikembangkan melalui teknologi IT, karena dengan adanya media pembelajaran berbasis IT guru dapat memberikan contoh yang tidak dapat dilihat langsung oleh anak tetapi tetap dapat disampaikan dengan media berbasis IT dengan jelas. Selain itu juga harus mampu mengembangkan perangkat pembelajaran dengan menggunakan teknologi komputer.

##### Siklus I

Setelah dilakukan tindakan pada Siklus I kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran dan mengembangkan perangkat pembelajaran dengan teknologi berbasis IT telah mengalami peningkatan sebesar 19,81% dan jumlah ketuntasan guru meningkat sebesar 30,77%. Hal ini dibuktikan dari hasil observasi menunjukkan bahwa nilai persentase kompetensi TIK guru pada Siklus I lebih



besar yaitu 69,42% dibandingkan dengan sebelum tindakan yaitu 49,62%. Jumlah guru yang tuntas juga mengalami peningkatan yaitu sebelum tindakan sebesar 23,08% meningkat menjadi 53,85%. Data peningkatan kompetensi TIK guru pada Siklus I secara detail dapat dilihat pada Tabel 3.

**Tabel 3. Kompetensi TIK Guru Pada Siklus I**

No	Aspek Penilaian	Sebelum Tindakan	Siklus I	Peningkatan
1	Persentase Kompetensi TIK Guru	49,62%	69,42%	19,81%
2	Persentase Jumlah Guru yang tuntas	23,08%	53,85%	30,77%

Setelah diketahui bahwa nilai kompetensi TIK guru sebelumnya masih rendah, maka dilakukan langkah selanjutnya yang dilakukan pada Siklus I sebagai upaya peningkatan kompetensi TIK guru. Hasil pada Siklus I menunjukkan bahwa adanya peningkatan yang signifikan terhadap kompetensi TIK guru setelah dilakukannya tindakan penelitian yang dapat dilihat pada Tabel 3. Pada tindakan Siklus I terdapat beberapa guru yang awalnya masih belum bisa mengembangkan media pembelajaran berbasis IT, sekarang sudah mulai bisa. Guru yang sudah bisa mengembangkan media pembelajaran berbasis IT telah meningkat sebesar 30,77%. Awal mula sebelum tindakan hanya terdapat 3 guru saja yang mengenal IT, dengan adanya tindakan penelitian ini sekarang guru yang sudah mengenal IT dan dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis IT meningkat menjadi 7 guru. Hal ini sudah menunjukkan adanya kompetensi TIK guru yang sudah meningkat bertransformasi pada inovasi guru dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis IT. Akan tetapi masih terdapat beberapa guru yang masih belum tuntas dalam pembelajaran yaitu sebanyak 5 Guru, sehingga perlu diadakannya tindakan pada Siklus yang ke-II

Copyright © SENASIF 2018

## Siklus II

Hasil penelitian pada Siklus II menunjukkan peningkatan kompetensi TIK guru yang signifikan yaitu sebesar 22,12% dibuktikan pada Siklus I sebesar 69,42% dan pada Siklus II sebesar 91,54%. Sedangkan pada jumlah guru yang telah tuntas pembelajaran mengalami peningkatan sebesar 46,15% dibuktikan pada Siklus I sebesar 53,85% kemudian pada Siklus II sebesar 100%. Adapun rincian peningkatan Kompetensi TIK guru pada Siklus II dapat dilihat pada Tabel 4.

**Tabel 3. Kompetensi TIK Guru Pada Siklus II**

No	Aspek Penilaian	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
1	Persentase Kompetensi TIK Guru	69,42%	91,54%	22,12%
2	Persentase Jumlah Guru yang tuntas	53,85%	100%	46,15%

Data hasil pada Siklus II yang disajikan pada Tabel 4 menunjukkan bahwa kompetensi TIK guru dalam membuat media pembelajaran berbasis IT sudah sangat baik yaitu sebesar 91,54%, hal ini menunjukkan bahwa kemampuan guru TK Muslimat Maslakul Huda sudah sangat tinggi dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis IT.

## V. KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan penelitian peningkatan kompetensi TIK guru sebagai inovasi pembelajaran di era digital ini telah menunjukkan peningkatan yang optimal. Sesuai dan sejalan dengan materi dalam rumusan masalah dan hipotesis tindakan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Penelitian peningkatan kompetensi TIK guru TK sebagai inovasi pembelajaran di era digital ini guru dilatih menggunakan teknologi komputer dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan berkesan. Kemudian guru dilatih secara

ISSN : 2597-4696



individu agardapat mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan tema yang direncanakan.

2. Berdasarkan pengamatan pada kegiatan penelitian peningkatan kompetensi TIK guru TK sebagai inovasi pembelajaran, kemampuan TIK guru TK Muslimat Maslakul Huda telah mengalami banyak peningkatan. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa peningkatan kompetensi TIK guru yang signifikan yaitu sebesar sebesar 22,12% dibuktikan pada Siklus I sebesar 69,42% dan pada Siklus II sebesar 91,54%. Sedangkan pada jumlah guru yang telah tuntas pembelajaran mengalami peningkatan sebesar 46,15% dibuktikan pada Siklus I sebesar 53,85% kemudian pada Siklus II sebesar 100%.

3.

## REFERENSI

- Anitah, S. (2010). *Media pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka bekerja sama dengan FKIP UNS.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Darmawan, D. (2011). *Teknologi pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya.
- Daryanto. (2010). *Media pembelajaran: Perencanaannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Gora, W& Sunarto. (2010). *Pakematik strategi pembelajaran inovatif berbasis TIK*. Jakarta: Kelompok Gramedia, Anggota IKAPI.
- Karwati, E dan Priansa, D. (2014). *Manajemen kelas*. Bandung: Alfabeta.
- Munadi, Y. (2010). *Media pembelajaran; sebuah pendekatan baru*. Jakarta: Referensi (Gaung Persada Press Group).
- Sanaky, AS. (2013). *Media pembelajaran interaktif dan inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba dipantara.
- Sianipar, P. (2010). *Cara mudah menggunakan microsoft powerpoint*. Yogyakarta: Anggota IKAPI.
- Susilana, R dan Cepi, R. (2009). *Media pembelajaran hakekat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*. Bandung: Wacana Prima.
- Trianto. (2010). *Mengembangkan model pembelajaran tematik*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Wardaya, Cep Unang & Sumartini, Tini. (2016). *Media dan sumber belajar di TK*. Bandung: PPPPK TK dan PLB.