

## EDITORIAL

---

**Jurnal Teknodik Volume 20 Nomor 2 edisi Desember 2016** dapat hadir kembali untuk para pembaca setia. Jurnal Teknodik edisi ini memuat 7 artikel yang berkaitan dengan teknologi pendidikan/pembelajaran maupun pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) untuk pendidikan/pembelajaran. Ketujuh artikel yang disajikan berikut ini meliputi hasil penelitian maupun kajian pada kawasan analisis, pengembangan, penerapan atau pemanfaatan, dan evaluasi model atau media pembelajaran inovatif berbasis TIK.

Selamat membaca!

**Nurita Putranti**, melakukan penelitian mengenai penggunaan model pembelajaran kooperatif *tipe learning together* untuk meningkatkan aktivitas siswa pada pembelajaran microsoft excel. Mengingat tingkat keaktifan siswa dalam mempelajari TIK secara klasikal rendah. Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru untuk mengatasi masalah ini adalah dengan menerapkan suatu model pembelajaran yang menarik dan inovatif yaitu model *learning together*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang meliputi 2 siklus: (1) Siklus I, yang membahas materi fungsi teks, tanggal, dan waktu; dan (2) Siklus II, yang membahas materi fungsi statistik dan logika. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar observasi aktivitas siswa, lembar observasi kegiatan guru, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan aktivitas siswa. Pada siklus I, persentase keaktifan siswa adalah 54%, dan pada siklus II, persentase ini naik menjadi 77%. Disarankan kepada guru untuk menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *learning together* sebagai model pembelajaran pada materi formula Microsoft Excel untuk meningkatkan aktivitas siswa. Pembelajaran dengan model *learning together* mampu membuat siswa menjadi lebih aktif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal.

**Rogers Pakpahan**, melakukan kajian mengenai peranan TIK dalam pengembangan bank soal daerah untuk meningkatkan mutu pendidikan. Proses pengembangan instrumen penilaian (soal standar) menggunakan internet dan komputer serta perangkatnya. Pengelolaan bank soal daerah dapat dilakukan secara bersama antara satuan pendidikan dengan dinas pendidikan provinsi atau kabupaten/kota. Bank soal daerah dengan soal standar membantu para pendidik dalam pelaksanaan penilaian. Hasil penilaian digunakan untuk perbaikan dalam pembelajaran sehingga terjadi peningkatan mutu pendidikan. Permintaan soal oleh satuan pendidikan dilakukan dengan memanfaatkan jaringan teknologi informasi atau melalui internet sehingga kerahasiaan soal terjamin. Kajian ini menyimpulkan bahwa pemanfaatan TIK berperan untuk mewujudkan bank soal daerah dan pengembangan soal standar yang digunakan oleh pendidik pada penilaian internal. Penggunaan soal standar oleh sekolah diharapkan dapat meningkatkan mutu pendidikan melalui upaya sekolah menelusuri dan membandingkan hasil penilaian antar sekolah.

**Arie Kurniawan dan Sudirman Siahaan**, melakukan penelitian mengenai kontribusi Diklat *Online* bagi calon pejabat fungsional Pengembang Teknologi Pembelajaran (PTP) dengan menggunakan portal Rumah Belajar. Penelitian ini mengkaji sejauh mana kontribusi Diklat *Online* terhadap calon pejabat fungsional PTP, dilihat dari aspek: (1) jumlah peserta; (2) persentase kelulusan; dan (3) permasalahan-permasalahan dalam penyelenggaraan Diklat *Online*. Metode penelitiannya menggunakan analisis deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Diklat *Online* mempunyai kontribusi yang cukup besar bagi calon pejabat fungsional PTP karena dapat: (1) meningkatkan jumlah peserta Diklat; (2) menghemat biaya pelaksanaan dan transportasi peserta; (3) meningkatkan persentase kelulusan pada tahun pertama; dan (4) diperlukan kerjasama antara Pustekkom-Kemendikbud selaku penyelenggara Diklat *Online* dengan instansi asal peserta mengenai pemberian tugas tambahan selama mengikuti Diklat *Online*.

**Suparti dan Mariana Susanti**, melakukan penelitian analisis kebutuhan model dan format sajian media audio pendidikan karakter untuk anak usia dini. Metode pembelajaran yang banyak digunakan di PAUD/TK adalah bermain. Selain metode bermain, ada metode bercerita dan bernyanyi. Metode bercerita sangat efektif untuk memperkenalkan nilai-nilai mulia pada anak usia dini. Tujuan penelitian ini adalah mendapatkan data dan informasi mengenai: (1) kemampuan guru dalam bercerita; (2) kebutuhan guru akan media audio cerita pendidikan karakter; (3) media audio pendidikan karakter; dan (4) nilai-nilai pendidikan karakter yang bisa disampaikan melalui media audio bercerita. Penelitian ini dilakukan di Propinsi DIY dengan responden guru PAUD untuk menjangkau kebutuhan media audio cerita pendidikan karakter untuk anak usia dini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) kemampuan guru dalam bercerita cukup baik meskipun masih memiliki keterbatasan; (2) guru membutuhkan media audio yang dapat digunakan untuk menanamkan nilai-nilai karakter; (3) media audio pendidikan karakter yang dibutuhkan adalah cerita binatang; dan (4) nilai-nilai pendidikan karakter yang disampaikan mengacu pada kurikulum PAUD tahun 2013. Dengan demikian, guru membutuhkan media audio dalam bentuk cerita binatang untuk membantu menanamkan nilai-nilai karakter pada anak usia dini.

**Ismah dan Sarah Afifah**, melakukan penelitian mengenai perbandingan tingkat pemahaman konsep matematika siswa melalui media interaktif mischief dan media konvensional pada materi relasi dan fungsi. Penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen dengan hipotesis terdapat perbedaan tingkat pemahaman konsep matematika siswa melalui media interaktif mischief dan media konvensional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan tingkat pemahaman konsep matematika siswa melalui media interaktif mischief dan media konvensional. Hal ini terbukti dari hasil perhitungan yang menunjukkan hasil uji-t (dua pihak) sebesar 2,162 lebih besar dari  $t_{tabel}$  yakni 1,991 ( $2,162 > 1,992$ ). Selain itu, hasil perhitungan uji-t (satu pihak) menunjukkan  $t_{hitung}$  sebesar 2,162 lebih besar dari  $t_{tabel}$  sebesar 1,665 ( $2,162 > 1,665$ ). Jadi rata-rata pemahaman konsep siswa yang pembelajarannya menggunakan media interaktif mischief lebih tinggi dari pada siswa yang pembelajarannya menggunakan media konvensional. Oleh karena itu, hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan inspirasi bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang berbasis TIK.

**Isyani**, melakukan penelitian mengenai pengaruh media gambar yang diproyeksikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar menulis puisi siswa kelas III SD. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis and Mc Taggart. Terdapat 4 indikator dalam penelitian ini, yaitu: (a) memperhatikan penjelasan guru tentang pembuatan puisi melalui gambar yang diproyeksikan, (b) menuliskan ide puisi dengan bantuan gambar yang diproyeksikan, (c) menentukan 4 kata kunci dengan bantuan gambar yang diproyeksikan, dan (d) mengembangkan kata kunci menjadi bait puisi. Indikator kompetensi menulis puisi ada 4, yaitu: (a) bunyi/rima, (b) diksi/pilihan kata, (c) bentuk visual, dan (d) makna. Hasil penelitian ini menunjukkan pembelajaran menggunakan media gambar yang diproyeksikan lebih tinggi daripada metode ceramah. Hal ini bisa dilihat pada: (1) prosentase ketuntasan menulis puisi yang lulus KKM mencapai 87,5%, (2) kualitas proses pembelajaran naik dari 70,83% menjadi 90,62%, (3) nilai merata hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari 68,50 (dengan metode ceramah) menjadi 77,69 pada siklus I menjadi 81,06% pada siklus II. Selain itu, media gambar yang diproyeksikan dapat meningkatkan kompetensi menulis puisi siswa, dengan menambah aktifitas pembelajaran: (a) latihan menebak gambar, (b) menambah daftar kosa kata, dan (c) pemberian pedoman struktur kalimat lengkap dan tak lengkap.

**Kulsum Nur Hayati**, melakukan penelitian evaluatif mengenai pemanfaatan media audio Gelaria untuk menstimulasi kemampuan seni dan fisik motorik anak usia dini. Penelitian ini merupakan penelitian evaluasi dengan teknik survey di 8 propinsi dengan menggunakan purposive sampling dengan jumlah sampel 24 guru dan 80 anak didik. Hasil penelitian menunjukkan: (1) siswa dapat menyanyikan lagu sesuai nada dan irama musik dengan baik (85%); dan (2) siswa dapat melakukan gerakan sesuai lirik lagu dan irama musik dengan baik (85%). Gerakan yang dilakukan beragam, mulai dari menggerakkan kepala sampai menggerakkan kaki.

Oleh karena itu, Gelaria perlu dikembangkan lebih lanjut dengan jenis gerakan yang lebih bervariasi dan simpel serta lagu yang mudah dihafalkan oleh anak usia dini. Gelaria perlu dikembangkan lebih lanjut agar kemampuan fisik motorik anak dapat distimulasi dengan tepat dan membantu guru yang kesulitan dalam menumbuh kembangkan fisik motorik anak (*bw*).