

Analisis Kemampuan Guru Sekolah Dasar Dalam Memanfaatkan Teknologi Melalui *Glideapps* Sebagai Media Pembelajaran Interaktif

Nuraini Eka Wahyuning Pratiwi

PGSD, FIP, UNESA (Nuraini.19242@mhs.unesa.ac.id)

Julianto

PGSD, FIP, UNESA (julianto@unesa.ac.id)

Abstrak

Penelitian yang dilaksanakan di MI Ma'arif Sambiroto, Taman, Sidoarjo ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan guru sekolah dasar dalam menggunakan dan memanfaatkan teknologi melalui *Glideapps* sebagai media pembelajaran interaktif. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Populasi dalam penelitian yaitu guru MI Ma'arif Sambiroto. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 14 guru MI Ma'arif Sambiroto. Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik sampel *non-probability sampling* yaitu *purposive sampling*. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik observasi, wawancara semi-struktur, dan angket, sedangkan teknik analisis data dilakukan menggunakan data deskriptif yang hasil datanya disajikan dalam bentuk persentase. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa guru dapat memanfaatkan teknologi melalui *Glideapps* sebagai media pembelajaran interaktif dengan sangat baik hal ini didapatkan dari hasil observasi dan wawancara semi-struktur berupa deskripsi menunjukkan dari ketiga aspek yaitu aspek persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi menunjukkan hasil sangat baik. Hasil penelitian menunjukkan hasil persentase yang menunjukkan kategori sangat baik dengan persentase 95,3 % , kategori baik dengan persentase sebesar 77%, kategori sangat baik dengan persentase sebesar 95,3%, sehingga skor diakumulasikan menjadi satu menghasilkan nilai persentase sebesar 89,4%. Berdasarkan nilai persentase tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemampuan guru MI Ma'arif Sambiroto dalam memanfaatkan teknologi melalui *Glideapps* sebagai media pembelajaran interaktif termasuk dalam kategori sangat baik. Hal ini disebabkan karena guru MI Ma'arif Sambiroto sudah memahami dan terampil dalam membuat aplikasi pembelajaran sebagai media melalui *Glideapps*.

Kata Kunci: *Glideapps*, guru, teknologi, media pembelajaran interaktif

Abstract

*The research conducted at MI Ma'arif Sambiroto, Taman, Sidoarjo aims to determine the ability of elementary school teachers to use and utilize technology through *Glideapps* as an interactive learning medium. The type of research used is descriptive research with a qualitative approach. The population in this research is MI teacher Ma'arif Sambiroto. The samples used in this study were 14 MI Ma'arif Sambiroto teachers. Sampling was carried out using a non-probability sampling technique, namely purposive sampling. Data collection in this study was carried out using observation techniques, semi-structured interviews, and questionnaires, while data analysis techniques were carried out using descriptive data in which the results of the data are presented in the form of percentages. The results of this study indicate that teachers can make very good use of technology through *Glideapps* as an interactive learning medium. This is obtained from the results of observations and semi-structured interviews in the form of descriptions showing the three aspects, namely aspects of preparation, implementation, and evaluation showing very good results. The results showed that the percentage results showed the very good category with a percentage of 95.3%, the good category with a percentage of 77%, the very good category with a percentage of 95.3%, so that the scores were accumulated into one resulting in a percentage value of 89.4%. Based on these percentage values, it can be concluded that the ability of MI Ma'arif Sambiroto teachers to utilize technology through *Glideapps* as an interactive learning medium is included in the very good category. This is because the MI teacher Ma'arif Sambiroto already understands and is skilled in making learning applications as media through *Glideapps*.*

Keywords: *Glideapps*, teachers, technology, interactive learning media

PENDAHULUAN

Memasuki abad ke-21 ini tak dapat disangkal bahwa teknologi telah menjadi instrumen utama dari masyarakat dalam mencapai kesejahteraan melalui penciptaan nilai tambah. Perkembangan teknologi saat ini berkembang sangat pesat. Seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan penggunaan teknologi. Teknologi mulai merambah ke berbagai bidang. Salah satunya di bidang pendidikan. Saat ini dikenal dengan sebutan IPTEK. IPTEK merupakan singkatan dari Ilmu Pengetahuan dan Teknologi. IPTEK diartikan sebagai keseluruhan metode yang secara rasional mengarah dan memiliki ciri efisiensi dalam setiap bidang kegiatan manusia. (Mahdianto, 2015). Termasuk diantaranya pada proses yang meningkatkan nilai tambah. Produk yang digunakan ini kemudian dihasilkan untuk memudahkan serta meningkatkan kinerja Struktur juga sistem di mana proses dan produk ini kemudian dikembangkan serta digunakan. (Jacques Ellul, 2019).

Kehidupan masyarakat saat ini tidak bisa dihindari karena pengaruh teknologi yang berkembang pesat. IPTEK sendiri memiliki banyak manfaat dan dapat memudahkan pekerjaan, bahwa proses kemajuan teknologi menghasilkan modernitas, ditandai dengan pertumbuhan ekonomi, mobilitas sosial, ekspansi atau perluasan budaya. (Abraham, 1991: 207-209). IPTEK dalam bidang pendidikan telah berkembang pesat. Segala bentuk proses Pembelajaran dapat dilakukan dengan mudah.

Teknologi digital sudah mulai digunakan dalam dunia pendidikan sebagai salah satu cara untuk mendukung pembelajaran, baik sebagai alat informasi (sarana mengakses informasi) atau sebagai sarana pembelajaran (penunjang kegiatan belajar dan tugas). (Selwyn, 2011). Perkembangan IPTEK yang sangat pesat telah menghasilkan alat dan aplikasi yang mudah dipelajari dan digunakan sebagai media pembelajaran.

Teknologi yang telah berkembang didalam dunia pendidikan sekarang, guru maupun siswa dapat mencari dan menemukan berbagai informasi mengenai pengetahuan dengan cepat melalui jaringan internet. (Ratminingsih, 2020: 1). IPTEK yang berkembang saat ini menyebabkan bangsa telah banyak menciptakan generasi penerus yang bermutu dan berkualitas, dengan demikian penggunaan teknologi untuk pendidikan dan latihan harus dengan kreatif dan bijak. Siswa dan guru saat ini dituntut untuk dapat menyeimbangkan diri dengan perkembangan IPTEK, sehingga pembelajaran dapat diiringi dengan teknologi. Teknologi yang digunakan dalam pembelajaran memiliki peran penting, salah satunya dalam memberikan media pembelajaran.

Media pembelajaran tentunya membawa peran seorang guru untuk lebih inovatif dan produktif dalam menyajikan materi yang disampaikan kepada siswa di kelas.

Media pembelajaran adalah perantara atau pengantar sebuah pesan yang diberikan kepada penerima pesan agar individu tersebut dapat melakukan kegiatan pembelajaran agar materi pembelajaran yang disampaikan dapat diterima secara baik oleh anak. (Wardaya dan Sumartini, 2016). Guru yang berkompeten dan profesional adalah salah satu persyaratan yang wajib dipenuhi guna meningkatkan kualitas pendidikan agar dapat bersaing dengan negara-negara maju lainnya. Guru dituntut untuk memiliki kemampuan atau keterampilan yang beraneka ragam serta didasari bahwa kemampuan dan keterampilan sebagai kebutuhan dari sebuah profesi guru dalam menjalankan tugasnya. (Kartilawati dan Mawaddatan Warohmah, 2014:144).

Media pembelajaran yang diberikan kepada siswa hendaknya menjadi motivasi bagi siswa dan komunikatif dalam pembelajaran di kelas. Penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran tentunya memiliki kontribusi dan inovasi yang besar pada dunia pendidikan, sehingga dibutuhkan guru yang terampil, inovatif, dan kreatif dalam memberikan pembelajaran kepada siswa. Guru diartikan sebagai peran pembimbing dalam melaksanakan proses belajar mengajar (Ahmadi, 1977). Guru merupakan seorang profesional yang tugas utamanya adalah mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi siswa dalam upaya peningkatan mutu mengajar dan mutu pembelajaran di era globalisasi.

Seorang guru dituntut untuk mempunyai berbagai keterampilan yang mendukung tugasnya dalam mengajar. Salah satu keterampilan tersebut adalah bagaimana seorang guru dapat menggunakan media pembelajaran. (Syaiful Bahri, 2006). Guru dapat membuat kreasi dan variasi media interaktif, pembelajaran interaktif, *powerpoint*, dan dengan media interaktif.

Pada kenyataannya belum semua guru memanfaatkan TIK dalam menyelenggarakan kegiatan pembelajaran yang diampunya walaupun mereka telah memahami bahwa strategi pembelajaran yang demikian ini sangat menunjang atau membantu tingkat penguasaan siswa terhadap materi pelajaran. Sistem pembelajaran yang digunakan saat ini menuntut guru dan siswa bersama-sama untuk mengembangkan kompetensi dalam menjawab tantangan global. (Fanny dan Dea, 2019: 133-141). Namun, usaha ini belum

maksimal karena guru belum memaksimalkan pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran.

MI Ma'arif Sambiroto merupakan sekolah madrasah yang beralamat di Kecamatan Taman, Kabupaten Sidoarjo. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di MI Ma'arif Sambiroto bahwa pembelajaran di sekolah kebanyakan masih bersifat konvensional dengan memanfaatkan sarana papan tulis sebagai media. Sebagian besar guru juga masih belum mampu menggunakan teknologi yang bervariasi untuk menyampaikan materi. Siswa pun masih menggunakan bahan ajar cetak yang disediakan sekolah dalam proses pembelajaran. Guru sudah menggunakan beberapa media pembelajaran online seperti *google form*, *quizizz*, *google classroom*. Tapi *platform* tersebut hanya digunakan sebagai tempat penugasan siswa, dan penggunaannya juga tidak secara maksimal.

Dari masalah tersebut peneliti ingin mengetahui bagaimana kemampuan dan kompetensi guru MI Ma'arif Sambiroto dalam memanfaatkan teknologi melalui *start-up* yaitu *Glideapps*. Adapun rumusan masalah dari penelitian ini yaitu bagaimana kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi melalui *Glideapps* sebagai media pembelajaran ?. *Glideapps* merupakan *startup* yang dapat membuat aplikasi dari *spreadsheets* dan dapat menghasilkan suatu aplikasi yang dapat didesain sesuai dengan kebutuhan penggunaannya untuk membantu menghadapi tantangan abad 21.

Penelitian ini bertujuan untuk untuk mengetahui dan membantu guru MI Ma'arif Sambiroto dalam menciptakan dan memanfaatkan media pembelajaran baru berbasis aplikasi *e-learning* menggunakan *startup* *Glideapps* dengan harapan pembelajaran akan lebih menarik, semakin mudah dilaksanakan, dan meningkatkan ketrampilan guru dalam memanfaatkan teknologi. Dengan adanya pelatihan *Glideapps* ini diharapkan guru MI Ma'arif Sambiroto juga dapat memberikan pembelajaran kepada siswa secara maksimal. Aplikasi yang dibuat melalui *startup* *Glideapps*, guru dapat mengatur isi aplikasi dengan berbagai macam tampilan serta isi yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan guru.

Media pembelajaran berbasis TIK melalui *Glideapps* ini juga diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi guru dalam meningkatkan kemampuan mengajarnya. Kreatifitas dan keterampilan guru dapat terlihat dari penggunaan media pembelajaran berbasis TIK. Guru dapat dengan mudah mencari literatur dan informasi terkait dengan materi yang akan disajikan.

Setelah dilakukan penelitian ini, diharapkan guru dapat melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis TIK yang lebih inovatif dan kreatif . Hal ini dilakukan karena peran guru dapat berpengaruh sangat besar dalam kelangsungan pembelajaran berbasis teknologi.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian kualitatif karena mendeskripsikan dan menganalisis fenomena yang terjadi di lapangan baik secara individu maupun kelompok. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif karena menggambarkan kemampuan guru sekolah dasar dalam menggunakan teknologi melalui *Glideapps*. Fokus penelitian ini adalah kemampuan guru MI Ma'arif Sambiroto dalam menggunakan teknologi melalui *Glideapps* sebagai media pembelajaran interaktif. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh guru MI Ma'arif Sambiroto sebanyak 24 guru. Melalui teknik sampel *non-probability sampling* yaitu *purposive sampling* (Slamet & Asra, 2014). Sampel dari penelitian ini yaitu didapat 14 guru dengan rentan umur 25-53 tahun. Penelitian dilakukan secara *offline* dan *online* selama empat hari di MI Ma'arif Sambiroto, Taman, Kabupaten Sidoarjo.

Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa observasi, dokumentasi, wawancara, dan penyebaran angket. Pada tahap observasi peneliti mengamati secara langsung bagaimana kemampuan guru MI Ma'arif Sambiroto dalam menggunakan teknologi melalui *Glideapps*. Wawancara dilakukan secara semi-struktur dengan memberikan pertanyaan secara acak kepada subjek. Pada penyebaran angket para peserta mengisi *google form* yang berisikan pertanyaan terkait dengan kegiatan yang sudah dilakukan.

Teknik analisis data yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Deskriptif kualitatif dilakukan dengan melalui wawancara, observasi, dan penyebaran angket, sedangkan pada kuantitatif digunakan untuk membantu mengolah data dalam bentuk persentase. Hasil data yang diperoleh melalui skala likert dengan rentang penilaian sebagai berikut :

Tidak Baik (TB)	diberi skor 1
Kurang Baik (KB)	diberi skor 2
Cukup (C)	diberi skor 3
Baik (B)	diberi skor 4
Sangat Baik (SB)	diberi skor 5

Hasil data dalam bentuk persentase menggunakan acuan konversi Pendekatan Acuan Patokan (PAP) yang dikemukakan oleh E. P. Widoyoko (2009) (Widoyoko, 2009).

Tabel 1. Konversi Nilai Berdasarkan Penilaian Acuan Patokan

Data Kuantitatif	Skor		Kriteria
	Rumus	Rerata Skor	
5	$X > \bar{X}_i + 1,8 S_{b_i}$	$X > 4,2$	Sangat Baik
4	$\bar{X}_i + 0,6 S_{b_i} < X \leq \bar{X}_i + 1,8 S_{b_i}$	$3,4 < X \leq 4,2$	Baik
3	$\bar{X}_i - 0,6 S_{b_i} < X \leq \bar{X}_i + 0,6 S_{b_i}$	$2,6 < X \leq 3,4$	Cukup
2	$\bar{X}_i - 1,8 S_{b_i} < X \leq \bar{X}_i - 0,6 S_{b_i}$	$1,8 < X \leq 2,6$	Kurang
1	$X \leq \bar{X}_i - 1,8 S_{b_i}$	$X \leq 1,8$	Sangat Kurang

Sumber: Widoyoko, E. P. (2009).

HASIL

Penelitian dilaksanakan dengan memberikan pelatihan pembuatan aplikasi pembelajaran interaktif melalui *Glideapps*. Kegiatan ini dilaksanakan selama empat hari yaitu tanggal 1, 7, 16 Juli 2022 secara *offline* dan tanggal 8 Juli 2022 secara *online*. Pada kegiatan pelatihan ini terdapat tiga tahap pelaksanaan, yaitu:

1. Tahap persiapan
Pada tahap persiapan ini untuk mengetahui kemampuan guru dalam mempersiapkan dan mengoperasikan alat atau media yang akan digunakan untuk pelatihan. Pada tahap persiapan ini juga merupakan tahap sosialisasi pembuatan aplikasi pembelajaran melalui *Glideapps*. Guru akan diberikan beberapa pertanyaan acak mengenai pengetahuan mereka terhadap teknologi.
 2. Tahap pelaksanaan
Tahap pelaksanaan merupakan tahap dimana guru mulai membuat aplikasi pembelajaran melalui *Glideapps*.
 3. Tahap Evaluasi
Pada tahap evaluasi, guru mengevaluasi hasil aplikasi yang sudah dibuat.
- Tahapan-tahapan ini digunakan sebagai acuan penilaian kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi melalui *Glideapps* sebagai media pembelajaran interaktif.

Tahap Persiapan

Tahap persiapan dilaksanakan secara *offline* pada tanggal 1 Juli 2022 jam 10.00 WIB. Kegiatan pada tahap persiapan ini diikuti oleh 14 peserta. Tahap persiapan ini bertujuan untuk mengetahui pengetahuan guru terhadap teknologi dan perangkat teknologi yang digunakan saat pelatihan. Peneliti melakukan sosialisasi sebelum pembuatan aplikasi pembelajaran. Peneliti memberikan sosialisasi tentang *Glideapps* dan cara pembuatan aplikasi pembelajaran melalui *Glideapps*.

Dalam menggunakan perangkat lunak pasti dibutuhkan perangkat keras seperti *laptop*, *handphone*, komputer,

dan sebagainya. Pada tahap persiapan ini guru mempersiapkan alat dan media yang akan digunakan saat pelatihan. Guru sudah mengerti apa yang harus dipersiapkan. Mereka mempersiapkan alat-alat elektronik yaitu *laptop*, *charger laptop*, kabel olor, dan sebagainya. Setelah mempersiapkan alat, melalui proyektor peneliti menjelaskan tentang *Glideapps* dan cara membuat aplikasi melalui *Glideapps*.



Gambar 1. Kegiatan sosialisasi *Glideapps* kepada guru MI Ma'arif Sambiroto, Taman, Sidoarjo

Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dilaksanakan secara *offline* tanggal 7 Juli 2022 pukul 13.00 WIB dan *online* pada tanggal 8 Juli 2022. Kegiatan ini diikuti oleh 14 peserta. Tahap ini diharapkan guru mampu membuat aplikasi pembelajaran interaktif dengan lancar. Pada tahap ini guru mulai mempraktekkan secara langsung pembuatan aplikasi pembelajaran melalui *Glideapps*. Para guru berdiskusi terkait materi yang akan mereka pakai dalam aplikasi serta tampilan dan isi aplikasi yang akan dibuat. Aplikasi dapat diisi dengan materi ajar, soal-soal, absen, dan video. Para guru sepakat membuat aplikasi tematik. Materi yang digunakan setiap guru berbeda-beda, mulai dari kelas 1-6.

Pada langkah pertama yang dilakukan yaitu masuk ke web *Glideapps* lalu melakukan *log-in* sebelum membuat aplikasi. Pada proses *log-in* ini ada beberapa kendala yang dialami oleh guru, antara lain terdapat 2 guru yang lupa *password email* saat *log-in*, lalu, kendala pada perangkat yang kurang memadai, jaringan internet yang kurang lancar. Dari kendala-kendala tersebut para guru saling membantu satu sama lain sehingga kegiatan berjalan lancar. Dapat dilihat bahwa adanya kerja sama antar guru.

Langkah selanjutnya yaitu pemilihan *template* aplikasi dan mengatur isi aplikasi. Pada tahap utama yaitu mengatur isi aplikasi, guru mengisi materi-materi pembelajaran melalui *spreadsheet*. Kendala yang banyak terjadi pada saat mengatur isi aplikasi melalui *spreadsheet*. Beberapa guru ada yang masih bingung saat memasukkan materi atau bahan ajar ke dalam *spreadsheet*. Tapi karena adanya rasa saling bantu dan

saling bertanya antar guru, kendala tersebut dapat teratasi dengan baik.



Gambar 2. Guru saling membantu saat pembuatan aplikasi

Selama kegiatan berlangsung, peneliti melihat bahwa guru-guru sudah mulai cukup terampil dalam membuat aplikasi, mulai dari menggunakan template yang menarik, materi yang beragam, dan menu-menu yang dimasukkan ke aplikasi juga cukup beragam. Terdapat beberapa guru yang sudah menyelesaikan aplikasinya. Ada juga guru yang belum menyelesaikan aplikasi tematik karena kendala perangkat.

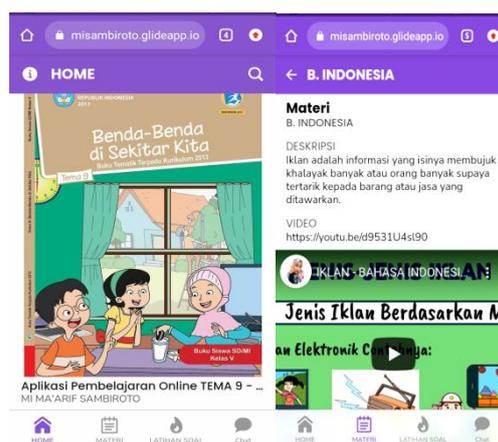
Kegiatan dilanjutkan secara *online* pada tanggal 8 Juli 2022. Kegiatan ini dilaksanakan melalui *zoom meeting* dengan agenda yaitu guru berkonsultasi terkait aplikasi yang mereka buat, mulai dari kendala-kendala yang mereka hadapi serta proses pembuatan aplikasi pembelajaran. Pada kegiatan ini guru saling bertukar pendapat dan pertanyaan terkait proses pembuatan aplikasi pembelajaran yang mereka buat. Ada beberapa guru yang masih bingung menggunakan fitur-fitur dalam *Glideapps*. Kendala tersebut dapat teratasi karena para guru saling memberikan solusi satu sama lain.

Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi dilaksanakan pada tanggal 16 Juli 2022 pukul 12.00 WIB. kegiatan dilaksanakan secara *offline* dengan diikuti 14 peserta. Kegiatan ini merupakan *finishing* aplikasi dan evaluasi terhadap aplikasi yang sudah dibuat. Pada tahap evaluasi, 14 guru telah menyelesaikan aplikasi tematik dan aplikasi yang sudah dibuat oleh guru MI Ma'arif Sambiroto akan dipresentasikan di depan sehingga para guru bisa saling bertukar pendapat terhadap aplikasi yang sudah dibuat. Presentasi hasil aplikasi tidak dilakukan oleh semua guru, melainkan perwakilan saja. Salah satu guru bernama Bu Olivia menjadi perwakilan dalam memaparkan hasil aplikasinya. Para guru saling memberikan tanggapan terhadap aplikasi yang sudah dibuat dan rasa keingintahuan yang tinggi, para guru juga saling bertanya seperti bagaimana memunculkan

menu tersebut di aplikasi, bagaimana cara memberi fitur *chat* di aplikasi, dan lainnya. Aplikasi yang dibuat memiliki tampilan menarik dan bagus karena terdapat pilihan menu yang beragam dan tampilan yang bervariasi. Di dalam aplikasi tersebut sudah terdapat isi mengenai pembelajaran yaitu menu materi, latihan soal, obrolan.

Aplikasi yang dibuat guru lain juga memiliki tampilan yang menarik dan menu yang beragam. Walaupun terdapat beberapa guru yang belum menyelesaikan aplikasinya, mereka sudah menunjukkan proses yang baik dan cukup terampil dalam mengoperasikannya. berikut tampilan aplikasi tematik :



Gambar 3. Hasil aplikasi karya guru MI Ma'arif Sambiroto

Setelah itu, guru MI Ma'arif Sambiroto mencoba menggunakan aplikasi yang sudah dibuat. Pada kegiatan ini, para guru sudah mulai bisa membuka dan menggunakan aplikasi tematik yang mereka buat yang nantinya akan diimplementasikan kepada siswa. Para guru paham cara membuka materi dari aplikasi yang dibuat, dapat menggunakan fitur *chat* yang ada di aplikasi, mengerjakan soal latihan, dan mengecek jawaban.

Setelah kegiatan evaluasi dilaksanakan guru-guru menyampaikan pendapat mereka terkait pelatihan ini. Mereka mengatakan bahwa mereka mendapat ilmu baru yang bermanfaat setelah melakukan pelatihan pembuatan aplikasi melalui *Glideapps* ini. Selain itu dengan pelatihan yang sudah dilaksanakan dapat melatih dan meningkatkan keterampilan guru MI Ma'arif Sambiroto dalam memanfaatkan teknologi dengan baik.

Hasil Angket

Setelah kegiatan evaluasi dilaksanakan, dilakukan penyebaran angket terhadap peserta. Tujuan

angket ini untuk mengetahui dan menjadi tolak ukur bagaimana pengetahuan guru setelah mengetahui dan melakukan kegiatan pelatihan *glideapps*. Angket berisi 6 pertanyaan.

Tabel 2. Data pertanyaan angket

No	Pertanyaan
1.	Bagaimana pendapat anda tentang penggunaan media pembelajaran berbasis <i>online</i> sehingga dapat diakses melalui <i>gadget</i> pada saat pembelajaran <i>e-learning</i> di MI Ma'arif Sambiroto ?
2.	Bagaimana pendapat anda tentang keefektifan dan kenyamanan penggunaan perangkat media pembelajaran berbasis <i>glideapps</i> ?
3.	Bagaimana pendapat anda mengenai bertambahnya pengetahuan anda terhadap media pembelajaran dengan adanya <i>start-up glideapps</i> ?
4.	Setelah mengenal dan mempelajari <i>start-up glideapps</i> , bagaimana pendapat anda mengenai kelayakan media tersebut sebagai media pembelajaran peserta didik ?
5.	Bagaimana perasaan anda dengan adanya pengenalan <i>start-up glideapps</i> sebagai media pembelajaran ?
6.	Bagaimana minat anda untuk memanfaatkan <i>start-up glideapps</i> untuk membuat media pembelajaran anda di masa yang akan datang ?

Hasil pertanyaan dihitung melalui skala likert dan peserta juga memberikan alasan dari jawaban tersebut. Berikut hasil dari jawaban peserta,

Tabel 3. Hasil angket 14 peserta

Responden	Nomor Pertanyaan					
	1	2	3	4	5	6
1	4	5	5	4	4	4
2	5	4	5	5	5	4
3	5	5	4	4	4	3
4	5	4	5	5	5	5
5	4	4	5	5	5	4
6	5	5	4	4	3	3
7	4	3	5	5	5	5
8	4	4	5	5	5	5
9	4	3	5	5	4	5
10	5	4	3	4	4	4
11	4	4	5	5	5	5
12	5	4	5	5	4	4
13	5	4	3	4	5	5
14	5	5	5	5	5	5

Dari hasil tersebut diketahui bahwa rentang skala likert dari jawaban 14 peserta adalah ≥ 3 , yaitu cukup, baik, dan sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa peserta atau para guru MI Ma'arif Sambiroto sudah mampu memanfaatkan teknologi melalui *glideapps* dengan baik. Hal ini ditunjukkan pada jawaban salah satu guru pada pertanyaan pertama, yaitu "bagaimana pendapat anda tentang penggunaan media pembelajaran berbasis *online* sehingga dapat diakses melalui *gadget* pada saat pembelajaran *e-learning* di MI Ma'arif Sambiroto ?". Peserta bernama Ibu Siti Fatimah memberi rentang baik dengan alasan menjadi terbantu karena lebih mudah dan praktis. Lalu peserta bernama Ibu Riska Dwi memberi rentang sangat baik dengan alasan media pembelajaran online lebih simpel dan mudah dipahami siswa.

Pertanyaan kedua yaitu "bagaimana pendapat anda tentang keefektifan dan kenyamanan media penggunaan perangkat media pembelajaran berbasis *glideapps*?". Salah satu peserta bernama Pak Yunis memberi rentang cukup karena terbantu, tetapi masih bingung saat membuat aplikasi pembelajarannya. Peserta lain bernama Pak Zainuddin memberikan rentang baik dengan alasan media pembelajaran yang diberikan siswa menjadi lebih bervariasi dan menarik. Pertanyaan ketiga yaitu "Bagaimana pendapat anda mengenai bertambahnya pengetahuan anda terhadap media pembelajaran dengan adanya *start-up glideapps*?". Peserta bernama Bu Nunik memberikan rentang sangat baik dengan alasan memberikan wawasan baru dan motivasi baru. Peserta bernama Pak Yunis memberikan rentang baik dengan alasan menambah lebih banyak pilihan media pembelajaran.

Pertanyaan keempat yaitu "Setelah mengenal dan mempelajari *start-up glideapps*, bagaimana pendapat anda mengenai kelayakan media tersebut sebagai media pembelajaran peserta didik?". Peserta bernama Bu Ita Hariyati memberikan rentang baik dengan alasan siswa dapat mengetahui isi materi yang disampaikan. Peserta bernama Pak Zainuddin memberikan rentang sangat baik dengan alasan terdapat banyak fitur yang bisa dimanfaatkan dalam aplikasi. Pertanyaan kelima yaitu "Bagaimana perasaan anda dengan adanya pengenalan *start-up glideapps* sebagai media pembelajaran?". peserta bernama Bu Olivia memberikan rentang sangat baik dengan alasan menambah pengetahuan dan pembelajaran menjadi lebih efisien. Peserta lain bernama Pak Wahyu memberikan rentang baik dengan alasan menjadi lebih efisien dan menjadi mudah saat diberikan ke siswa.

Pertanyaan terakhir yaitu "Bagaimana minat anda untuk memanfaatkan *start-up glideapps* untuk

membuat media pembelajaran anda di masa yang akan datang ?". Peserta bernama Pak Zainuddin memberikan rentang cukup dengan alasan ingin memanfaatkannya ke siswa, tetapi masih kesulitan dengan proses pembuatan aplikasi. Peserta lain bernama Pak Agus memberikan rentang baik dengan alasan dengan adanya aplikasi ini, guru bisa mengembangkan kemampuannya untuk membuat media pembelajaran *online*. Peserta bernama Bu Demi memberikan rentang sangat baik dengan alasan aplikasi ini dapat digunakan kepada siswa kedepannya karena memiliki isi dan tampilan menarik.

PEMBAHASAN

Berdasarkan kegiatan yang sudah dilaksanakan dan data angket , menunjukkan bahwa kemampuan guru dalam mengenal dan memanfaatkan teknologi melalui *glideapps* dapat dikatakan baik karena telah menunjukkan bahwa guru MI M'arif Sambiroto mengetahui apa itu *glideapps* dan cara pembuatan aplikasinya. Dari data angket tersebut dijadikan sebagai acuan hasil penelitian menunjukkan bahwa guru memiliki kemampuan yang baik dalam memanfaatkan teknologi melalui *Glideapps* sebagai media pembelajaran interaktif. Agar hasil yang didapat lebih valid dan jelas, maka data yang diperoleh dipresentasikan melalui perhitungan persentase dan rata-rata skor skala *likert*.

Tabel 4. Hasil persentase aspek penilaian

Pertanyaan	Skor max	Σ skor	Rerata skor	Persentase
Bagaimana pendapat anda tentang penggunaan media pembelajaran berbasis <i>online</i> sehingga dapat diakses melalui <i>gadget</i> pada saat pembelajaran <i>e-learning</i> di MI Ma'arif Sambiroto ?	5	68	4,8	97,1%
Bagaimana pendapat anda tentang keefektifan dan kenyamanan	5	62	4,4	88.5%

penggunaan perangkat media pembelajaran berbasis <i>glideapps</i> ?				
Bagaimana pendapat anda mengenai bertambahnya pengetahuan anda terhadap media pembelajaran dengan adanya <i>start-up glideapps</i> ?	5	64	4,5	91,4%
Setelah mengenal dan mempelajari <i>start-up glideapps</i> , bagaimana pendapat anda mengenai kelayakan media tersebut sebagai media pembelajaran peserta didik ?	5	65	4,6	92,8%
Bagaimana perasaan anda dengan adanya pengenalan <i>start-up glideapps</i> sebagai media pembelajaran ?	5	63	4,5	90%
Bagaimana minat anda untuk memanfaatkan <i>start-up glideapps</i> untuk membuat media pembelajaran anda di masa yang akan datang ?	5	61	4,3	87,1%
Jumlah	30		27,1	546,9%
Rata-rata	5		4,5	91,5%

Pada tabel di atas menunjukkan bahwa pada tahap hasil angket pertanyaan 1 yang dilakukan kepada 14 guru MI Maarif Sambiroto memperoleh persentase

sebesar 97,1% dan rata-rata menggunakan skala likert sebesar 4,8. Berdasarkan acuan konversi Pendekatan Acuan Patokan (PAP) menunjukkan bahwa pada tahap persiapan guru memiliki kemampuan memanfaatkan teknologi dengan sangat baik. Pada pertanyaan 2 memperoleh persentase sebesar 88,5% dan rata-rata menggunakan skala likert sebesar 4,4 sehingga dapat dikatakan sangat baik. Pertanyaan 3 memiliki persentase sebesar 91,4% dengan rata-rata 4,5 sehingga menunjukkan hasil yang sangat baik. Pada pertanyaan 4 menunjukkan persentase sebesar 92,8% dengan rata-rata skala likert yaitu 4,6, hal ini menunjukkan hasil yang sangat baik.

Pada pertanyaan 5 menunjukkan persentase sebesar 90% dengan rata-rata skala likert 4,5, sehingga dapat dikatakan sangat baik. Pertanyaan 6 menunjukkan hasil persentase sebesar 87,1% dengan rata-rata 4,3 sehingga dapat dikatakan sangat baik. Dari enam pertanyaan tersebut jika diakumulasikan menjadisaat menunjukkan persentase sebesar 91,5% dengan rata-rata skor 4,5. Berdasarkan konversi pendekatan acuan patokan menunjukkan bahwa 4,5 berada pada rentang lebih dari 4,2 sehingga hasil dari penelitian ini dapat dikatakan sangat baik. Maka dapat diketahui bahwa guru MI Ma'arif Sambiroto dapat menggunakan teknologi melalui *glideapps* sebagai media pembelajaran interaktif dengan **sangat baik**.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih disampaikan kepada pihak-pihak yang sudah membantu dalam melaksanakan penelitian ini sehingga terselesaikan dengan baik. Pertama, ucapan terima kasih kepada Kemendikbudristek yang sudah menyelenggarakan kegiatan PKM sehingga data yang diperoleh dapat digunakan dalam penelitian ini. Lalu ucapan terima kasih kepada Universitas Negeri Surabaya, Dosen Pembimbing, keluarga besar MI Ma'arif sambiroto, dan rekan-rekan yang sudah membantu dalam penyelesaian penelitian ini, sehingga berjalan dengan lancar.

PENUTUP

Simpulan

Menurut hasil analisis dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pelatihan kepada 14 guru MI Ma'arif Sambiroto hasil bahwa guru MI Ma'arif Sambiroto dapat memanfaatkan teknologi melalui *Glideapps* sebagai media pembelajaran interaktif dengan **sangat baik**. Hal ini berdasarkan hasil persentase penilaian angket yaitu 91,5 % dan rerata skor sebesar 4,5 sehingga dikategorikan sangat baik. Pada pertanyaan 1 yang dilakukan kepada 14 guru MI Maarif Sambiroto

memperoleh persentase sebesar 97,1% dan rata-rata menggunakan skala likert sebesar 4,8 sehingga dikategorikan sangat baik. Pada pertanyaan 2 memperoleh persentase sebesar 88,5% dan rata-rata menggunakan skala likert sebesar 4,4 sehingga dapat dikatakan sangat baik.

Pertanyaan 3 memiliki persentase sebesar 91,4% dengan rata-rata 4,5 sehingga menunjukkan hasil yang sangat baik. Pada pertanyaan 4 menunjukkan persentase sebesar 92,8% dengan rata-rata skala likert yaitu 4,6, hal ini menunjukkan hasil yang sangat baik. Pada pertanyaan 5 menunjukkan persentase sebesar 90% dengan rata-rata skala likert 4,5, sehingga dapat dikatakan sangat baik. Pertanyaan 6 menunjukkan hasil persentase sebesar 87,1% dengan rata-rata 4,3 sehingga dapat dikatakan sangat baik.. Hal ini disebabkan mayoritas guru MI Ma'arif Sambiroto terampil dalam membuat aplikasi melalui *glideapps*.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh guru MI Ma'arif Sambiroto, maka peneliti memberi saran kepada guru MI Ma'arif Sambiroto untuk meningkatkan keterampilannya dalam memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Guru dapat memanfaatkan media pembelajaran melalui *start up Glideapps* dengan membuat aplikasi pembelajaran yang menarik. Dengan keterampilan guru MI Ma'arif Sambiroto yang sudah menggunakan teknologi dengan baik diharapkan dapat mengembangkan *Glideapps* dengan lebih baik sehingga akan bermanfaat bagi guru untuk kedepannya. Selain itu guru juga dapat mengikuti kegiatan *workshop* guna untuk mendapatkan pengetahuan lebih dan dapat mengembangkan kompetensinya terhadap penggunaan teknologi saat ini.

Selain itu, diharapkan bagi peneliti lainnya untuk melaksanakan penelitian lebih lanjut pada pokok bahasan yang sama untuk mengetahui pengetahuan guru dalam memanfaatkan teknologi melalui *Glideapps* sebagai media pembelajaran, mengetahui kesulitan atau hambatan lain yang dialami guru selama menggunakan teknologi melalui *Glideapps* untuk media pembelajaran, serta faktor pendukung lain yang menyebabkan kemampuan guru MI Ma'arif Sambiroto Taman, Sidoarjo berada pada kategori sangat baik. Peneliti lain juga dapat melakukan penelitian yang sejenis dengan pokok bahasan yang berbeda, sehingga dapat diketahui kemampuan guru sekolah dasar dalam menggunakan teknologi melalui *Glideapps* sebagai media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Bujang, N. (2021). Analisis Kemampuan Guru Dalam Pembelajaran Daring di SDN 9 Rupal. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(6), 1718-1723.
- Ceha, R., Prasetyaningsih, E., & Bachtiar, I. (2016). Peningkatan kemampuan guru dalam pemanfaatan teknologi informasi pada kegiatan pembelajaran. *ETHOS: Jurnal Penelitian dan Pengabdian kepada masyarakat*, 131-138.
- Dini, J. P. A. U. (2022). Optimalisasi Peran Guru dan Orang Tua dalam Pembelajaran Online pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3242-3252.
- Effendi, D., & Wahidy, A. (2019). Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran menuju pembelajaran abad 21. In *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*.
- Mulyani, F., & Haliza, N. (2021). Analisis perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) dalam pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 3(1), 101-109.
- Hardiyanti, W. E., & Alwi, N. M. (2022). Analisis Kemampuan Literasi Digital Guru PAUD pada Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3759-3770.
- Kasiram, M. (2010). *Metodologi penelitian: Kualitatif–kuantitatif*. Malang: UIN Maliki Press
- Lestari, I. D. (2018). Peranan guru dalam penggunaan media pembelajaran berbasis information and communication technology (ICT) di SDN RRI cisalak. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 3(2).
- Lestari, S. (2018). Peran teknologi dalam pendidikan di era globalisasi. *EDURELIGIA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 94-100.
- Lisnani, L., & Emmanuel, G. (2020). Analisis Penggunaan Aplikasi KAHOOT dalam Pembelajaran IPA. *JUPI (Jurnal IPA & Pembelajaran IPA)*, 4(2), 155-167.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Jurnal pendidikan akuntansi indonesia*, 8(2).
- Mukarromah, A., & Andriana, M. (2022). Peranan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. *Journal of Science and Education Research*, 1(1), 43-50.
- Mulyani, F., & Haliza, N. (2021). Analisis perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) dalam pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 3(1), 101-109.
- Mustafa, P. S., & Suryadi, M. (2022). Landasan Teknologis sebagai Peningkatan Mutu dalam Pendidikan dan Pembelajaran: Kajian Pustaka. *FONDATIA*, 6(3), 767-793.
- Nurhayati, S., Wicaksono, M. F., Lubis, R., Rahmatya, M. D., & Hidayat, H. (2020). Peningkatan Kemampuan Guru Dalam Pembelajaran Daring Dengan Memanfaatkan Teknologi Informasi Bagi Guru SMA Negeri 5 Cimahi Bandung. *Indonesian Community Service and Empowerment Journal (IComSE)*, 1(2), 70-76.
- Pandia, M. (2015). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Meningkatkan Kinerja Keuangan Perusahaan. *Methodika: Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 1(1), 27-30.
- Rahmawati, D., Pratiwi, N. E. W., Mutmainna, A. S. N. R., Wardani, S. P. K., & Julianto, J. (2021). Pemanfaatan *Glideapps* Dalam Pembelajaran *E-Learning* di MI Ma'arif Sambiroto Taman Sidoarjo. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 7(3), 156-165.
- Ramadhan, M. (2021). *Metode penelitian*. Surabaya: Cipta Media Nusantara.
- Rasyid, M. R. (2008). Optimalisasi Peran Guru dalam Proses Transformasi Pengetahuan dengan Menggunakan Media Pembelajaran. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, 11(1), 55-68.
- Rohman, M. G., & Susilo, P. H. (2019). Peran guru dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) studi kasus di TK Muslimat NU Maslakul Huda. *Reforma: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(1), 173-177.
- Sari, E. R., Yusnan, M., & Matje, I. (2022). Peran Guru Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran. *Jurnal Eduscience (JES)*, 9(2), 583-591.
- Somantri, O., Abidin, T., Wibowo, D. S., & Wiyono, S. (2017). Peningkatan Kemampuan Guru Dalam Membuat E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Di Sma Negeri 1 Subah. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 23(3), 332-337.
- Sumantri, U. (2019). Penggunaan video tutorial dalam upaya meningkatkan prestasi belajar tik pada siswa kelas xii. ips-1. *Jurnal Metaedukasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(2).
- Suryadi, S. (2015). Peranan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam kegiatan pembelajaran dan perkembangan dunia pendidikan. *Informatika*, 3(3), 133-143.
- Suyamto, J., Masykuri, M., & Sarwanto, S. (2020). Analisis kemampuan tpack (technolgical, pedagogical, and content, knowledge) guru biologi sma dalam menyusun perangkat pembelajaran

materi sistem peredaran darah. *Inkuiri: Jurnal Pendidikan IPA*, 9(1), 44-53.

Yazdi, M. (2012). E-learning sebagai media pembelajaran interaktif berbasis teknologi informasi. *Foristek*, 2(1).

