

BAB II

KAJIAN TEORITIK

A. Deskripsi Konseptual

1. Diseminasi Microsoft 365

a. Pengertian Diseminasi

Istilah diseminasi saat ini sudah menjadi istilah umum yang digunakan sebagai sinonim dari “penyebaran”. Dengan perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat, diseminasi dapat digunakan dalam berbagai bidang sebagai penyampain informasi instansi/lembaga terkait. Adanya respon atau timbal balik dari penikmat informasi terhadap materi yang disebarluaskan oleh divisi bidang diseminasi merupakan tujuan utama dari penyebarluasan informasi yang disampaikan. Dalam penyampain diseminasi informasi harus inovatif, interaktif, dan dapat mempengaruhi pola pikir dan tindakan publik, termasuk orang yang membawa inovasi itu sendiri.

Nurdiansyah (2013) mengatakan bahwa diseminasi informasi, dalam ilmu perpustakaan erat kaitannya dengan istilah publisitas dan promosi. Pendapat lain menjelaskan bahwa diseminasi adalah merupakan sinonim dari kata penyebaran. Jadi pengertian diseminasi informasi adalah penyebaran informasi yang ditunjukkan kepada kelompok atau individu agar memperoleh informasi, timbul kesadaran,

menerima, dan akhirnya memanfaatkan informasi tersebut. (Kusumajanti, Purnama, & Priliantini, 2018)

Pengertian lain dari diseminasi informasi seperti dikemukakan oleh Nurazizah (2018) diseminasi informasi adalah kegiatan yang direncanakan kemudian disebarluaskan bagi masyarakat yang membutuhkan informasi. Sedangkan tujuan diseminasi informasi menurut (Retnowati, 2014) adalah memberitahu atau paling tidak dengan informasi tersebut komunikasi dapat berubah sikap karena mendapat penjelasan, pengalaman serta pola hidup budaya baru dalam komunitasnya.

Berdasarkan pengertian di atas diseminasi informasi adalah kegiatan komunikasi. Hal tersebut sejalan dengan pengertian diseminasi menurut Ordonez and Serrat (2-17) bahwa diseminasi adalah proses interaksi dalam menomunikasikan pengetahuan untuk target khalayak sehingga bisa digunakan yang mengarah pada perubahan. Ada 5 hal yang mempengaruhi proses diseminasi yaitu *source* (komunikator), *content* (pesan), *context* (konteks), *medium* (media), dan *user* (penerima).

Diseminasi informasi juga terkait dengan penggunaan unsur 5W+1H (what, who, why, when, where (Rodiah, Budiono, & Rohman, 2018). Dalam proses komunikasi dan diseminasi informasi yang baik akan terjadi bila sumber informasi mampu membuat penerima informasi percaya dan melakukan sesuatu sesuai dengan informasi yang diterimanya (Prihandoyo, 2014).

b. Unsur-Unsur Diseminasi

1) Zero Waste (komunikator)

Menurut Cangara (2018) komunikator merupakan kunci dari suatu kegiatan komunikasi. Keberhasilan atau pun kegagalan sebuah proses komunikasi sangat ditentukan oleh komunikator. Faktor tersebut adalah kemampuan komunikator dalam menyusun pesan, memilih media, atau dalam memahami *audience*. Oleh karena itu agar seseorang dapat menjadi komunikator yang baik Cangara (2018) menjelaskan beberapa hal yang harus dikuasai oleh seorang komunikator. Hal tersebut adalah penguasaan pesan yang disampaikan, kemampuan menyampaikan argumen secara logis, kemampuan intonasi bahasa, aspek bahasa tubuh yang dapat menarik perhatian *audience*, dan memiliki *sense of humor* untuk mengurangi rasa bosan bagi pendengar.

2) Pesan (message)

Pesan adalah segala sesuatu yang disampaikan seseorang dalam bentuk simbol yang terdapat persepsi dan diterima khalayak dalam serangkaian makna. Cangara (2018) mengatakan ada 2 teknik dalam penyusunan pesan yaitu *one side issue* dan *two side issue*. *One issue*, yaitu suatu teknik penyusunan pesan dengan cara menonjolkan isi kebaikan sesuatu. Sesuai konteks diseminasi microsoft 365 maka komunikator menyampaikan sisi baik dari program microsoft 365 yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran jarak jauh.

Two side issue, yakni suatu teknik penyampaian pesan seorang komunikator dalam menyampaikan pesan, melalui penyampaian pesan dari sisi baik dan sisi buruk. Komunikator memberikan kesempatan kepada khalayak untuk mengetahui dari pelbagai sudut pandang serta dipersilahkan menentukan informasi yang dianggap menguntungkan mereka.

3) Media (*medium*)

Media dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian khalayak. Dalam memilih media komunikasi, kita harus mempertimbangkan karakteristik isi dan tujuan isi pesan yang ingin disampaikan.

4) Komunikas (khalayak *sasaran*)

Agar dapat menciptakan proses komunikasi yang efektif, maka seorang komunikator harus memahami sasaran komunikasi atau komunikan. Komunikan harus memiliki pemahaman mengenai kerangka pengetahuan dan kerangka pengalaman. Komunikan dalam kegiatan diseminasi dalam penelitian ini adalah guru SD Negeri di Gugus Pamuji Korwilcam Dindik Karanglewas.

c. **Microsoft 365**

Microsoft Teams adalah perangkat digital aplikasi cloud yang menghadirkan percakapan, rapat, file dan aplikasi bersama dalam satu Sistem Manajemen Pembelajaran (LMS) (Microsoft,2018). Aplikasi adalah kependekan dari aplikasi,

yang identik dengan perangkat lunak program. Meskipun sebuah aplikasi dapat merujuk ke program untuk platform perangkat keras apa pun, itu adalah yang paling tepat sering digunakan untuk mendeskripsikan program untuk perangkat seluler, seperti ponsel cerdas dan tablet (Techterms.com, 2019).

Microsoft juga menggunakan istilah bot dalam literturnya tentang Teams; Christensson (2019) mendefinisikan bot (kependekan dari robot) sebagai otomatis program yang berjalan melalui internet. Beberapa bot berjalan secara otomatis, sementara yang lain hanya menjalankan perintah ketika mereka menerima masukan tertentu. Seorang tutor bisa mengetik "jadwal meeting" ke dalam obrolan, dan bot akan mengumpulkan informasi dan kemudian menjadwalkan bertemu dan mengundang anggota staf siswa lainnya (Microsoft, 2018). Tsai (2018) menjelaskan bahwa aplikasi *chat real-time* yang bekerja di banyak aplikasi sistem operasi dan perangkat sekarang ada di mana-mana. Dia mengklaim itu beberapa aplikasi obrolan kolaboratif seperti Teams menawarkan fungsionalitas yang tidak dapat dilakukan email, termasuk ruang obrolan, konferensi video, dan fitur yang meniru media sosial populer media. Tsai (2018) memperkirakan bahwa Microsoft Teams akan mengalami pertumbuhan terbesar selama dua tahun ke depan. Pada akhir tahun 2020, 41 persen organisasi mengharapkannya menggunakan Microsoft Teams secara global.

Peristiwa pandemi global berdampak pada proses pembelajaran di sekolah. Pembelajaran harus dilakukan secara daring memanfaatkan teknologi guna mencegah interaksi fisik pada satu tempat yang sama. Proses pembelajaran secara

daring diprediksikan akan tetap dilaksanakan di masa mendatang dan pada masa new normal saat ini. Proses pembelajaran selalu memiliki tiga tujuan yang akan dicapai yaitu perubahan peserta didik pada ranah afektif, kognitif, dan psikomotorik. Proses pembelajaran yang dilakukan secara daring seharusnya tetap dapat mencapai tujuan pembelajaran. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi atau Information and Communication of Technology (ICT) tidak dipungkiri telah memasuki berbagai lini kehidupan, salah satunya dalam bidang pendidikan. Pada proses kegiatan belajar mengajar di kelas, salah satu produk dalam bidang ICT yaitu Microsoft 365 berupa one note, sway, dan teams, forms dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran secara daring. Microsoft office 365 memudahkan pendidik untuk berbagi dan berkolaborasi dalam hal dokumen pembelajaran yang dapat mendukung proses maupun evaluasi pembelajaran daring yang memanfaatkan koneksi internet..

2. Pelatihan bahan Ajar

a. Pengertian Bahan Ajar

Bahan ajar merupakan salah satu bagian penting dalam proses pembelajaran. Menurut Mulyasa (2006: 96) mengemukakan bahwa bahan ajar merupakan salah satu bagian dari sumber ajar yang dapat diartikan sesuatu yang mengandung pesan pembelajaran, baik yang bersifat khusus maupun yang bersifat umum yang dapat dimanfaatkan untuk kepentingan pembelajaran. Bahan ajar menurut (Prastowo, 2013) adalah merupakan segala bahan (baik informasi, alat maupun teks) yang

disusun secara sistematis, yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai peserta didik dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran, misalnya buku pelajaran, modul, handout, LKS, model atau maket, bahan ajar audio, bahan ajar interaktif dan sebagainya.

Dick, Carey, dan Carey (2009: 230) menambahkan bahwa *instructional material contain the conten either written, mediated, or facilitated by an instructor that a student as use to achieve the objective also include information thet the learners will use to guide the progress*. Berdasarkan ungkapan Dick, Carey, dan Carey dapat diketahui bahwa bahan ajar berisi konten yang perlu dipelajari oleh siswa baik berbentuk cetak atau yang difasilitasi oleh pengajar untuk mencapai tujuan tertentu.

Dari pengertian ini bahan ajar hendaknya dirancang dan ditulis sesuai dengan kaidah pembelajaran, yakni disesuaikan materi pembelajaran, disusun berdasarkan atas kebutuhan pembelajaran, terdapat bahan evaluasi, serta bahan ajar tersebut menarik untuk dipelajari oleh siswa. Sedangkan menurut Iskandarwassid dan Dadang Sunendar (2011: 171) mengungkapkan bahwa bahan ajar merupakan seperangkat informasi yang harus diserap peserta didik melalui pembelajaran yang menyenangkan. Dari pengertian tersebut diharapkan siswa dapat mengambil manfaat dari bahan ajar yang disajikan guru dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga siswa dapat belajar dengan baik dan menyenangkan.

Yana Wardhana (2010: 29) menambahkan bahwa bahan ajar merupakan suatu media untuk mencapai keinginan atau tujuan yang akan dicapai oleh peserta didik. Sedangkan menurut Opara dan Oguzor (2011: 66) mengungkapkan bahwa *instructional materials are the audio visual materials (software/hardware) which can be used as alternative channels of communication in the teaching-learning process*. Bahan ajar merupakan sumber belajar berupa visual maupun audiovisual yang dapat digunakan sebagai saluran alternatif pada komunikasi di dalam proses pembelajaran. Berdasarkan beberapa pengertian di atas, maka bahan ajar yang digunakan dalam penelitian ini adalah suatu bahan/ materi pelajaran yang disusun secara sistematis yang digunakan guru dan siswa dalam pembelajaran jarak jauh di sekolah dasar untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

b. Karakteristik Bahan Ajar

Bahan ajar memiliki beberapa karakteristik. Menurut Widodo dan Jasmani dalam Ika Lestari (2013) menjelaskan bahwa karakteristik bahan ajar adalah sebagai berikut:

1) Self Instrukctional

Self instructional yaitu bahan ajar dapat membuat siswa mampu membelajarkan diri sendiri dengan bahan ajar yang dikembangkan. Oleh karena itu, di dalam bahan ajar harus terdapat tujuan yang dirumuskan dengan jelas dan memberikan materi pembelajaran yang dikemas ke dalam unit-unit atau kegiatan yang lebih spesifik.

2) *Self Contained*

Self Contained adalah seluruh materi pelajaran dari satu unit kompetensi atau sub kompetensi yang dipelajari terdapat di dalam satu bahan ajar secara utuh.

3) *Stand Alone*

Stand Alone adalah bahan ajar yang dikembangkan tidak tergantung pada bahan ajar lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar lain.

4) *Bahan Adaptive*

Bahan *adaptive* adalah bahan ajar hendaknya memiliki daya adaptif yang tinggi terhadap perkembangan ilmu dan teknologi

5) *Bahan User Friendly*

Bahan *User Friendly* adalah setiap instruksi dan paparan informasi yang tampil bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya, termasuk kemudahan pemakai dalam merespon dan mengakses sesuai dengan keinginan. Pendapat senada dengan Widodo dan Jasmani, diungkapkan oleh M. Atwi Suparman (2012:284) bahwa bahan ajar memiliki karakteristik sebagai berikut :

- 1) *Self instructional*, yang berarti bahan ajar dapat dipelajari sendiri oleh siswa karena disusun untuk maksud tersebut.
- 2) *Self explanatory power*, yaitu bahan ajar mampu menjelaskan sendiri karena menggunakan bahasa yang sederhana, isinya runtut, dan tersusun secara sistematis.

- 3) *Self paced learning*, yaitu siswa dapat mempelajari bahan ajar dengan kecepatan yang sesuai dengan dirinya tanpa perlu menunggu siswa lain yang lebih lambat atau merasa ketinggalan dari siswa yang lebih cepat.
- 4) *Self contained*, yaitu bahan ajar itu lengkap dengan sendirinya sehingga siswa tidak perlu tergantung dengan bahan ajar lainnya, kecuali bila bermaksud untuk memperkaya dan memperdalam pengetahuannya.
- 5) *Individualized learning materials*, yaitu bahan ajar didesain sesuai dengan kemampuan dan karakteristik siswa yang sedang mempelajarinya.
- 6) *Flexible and mobile learning materials*, yaitu bahan ajar yang dapat dipelajari siswa kapan saja, di mana saja, dalam keadaan diam atau bergerak.
- 7) *Communicative and interactive learning materials*, yaitu bahan ajar didesain sesuai dengan prinsip komunikatif yang efektif dan melibatkan proses interaksi dengan siswa yang sedang mempelajarinya.
- 8) *Multimedia, computer based materials*, yaitu bahan ajar yang didesain berbasis multimedia termasuk pendayagunaan computer secara optimal bila siswa mempunyai akses terhadapnya.
- 9) *Supported by tutorials, and study group*, yaitu bahan ajar masih mungkin membutuhkan dukungan tutorial dan kelompok belajar.

Berdasarkan kedua pendapat di atas maka sebuah bahan ajar haruslah berisi materi yang mudah difahami oleh siswa serta sesuai dengan apa yang mereka butuhkan. Selain itu sebuah bahan ajar juga harus berisi materi yang disusun secara

sistematis dan bertahap serta berisi alat evaluasi yang dapat mengukur tingkat penguasaan siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru.

c. Jenis-Jenis Bahan Ajar

Menurut Mulyasa (2006) Bentuk-bentuk bahan ajar dapat diuraikan sebagai berikut :

1) Bahan Ajar Cetak (*Printed*)

Bahan ajar cetak dapat berupa, handout, buku, modul, brosur, dan lembar kerja siswa. Secara lebih jelas akan diuraikan tentang bahan ajar cetak tersebut.

a) *Handout*

Menurut Andi Prastowo handout merupakan bahan pembelajaran yang sangat ringkas, bersumber dari beberapa literatur yang relevan terhadap kompetensi dasar dan materi pokok yang diajarkan kepada peserta didik. Pada umumnya handout berfungsi untuk membantu peserta didik agar tidak perlu mencatat, sebagai pendamping penjelasan pendidik, sebagai bahan rujukan peserta didik, memotivasi peserta didik agar lebih giat belajar, pengingat pokok-pokok materi yang diajarkan, memberi umpan balik dan menilai hasil belajar.

b) Modul

Modul adalah sebuah buku yang ditulis dengan tujuan agar peserta didik dapat belajar secara mandiri tanpa atau dengan bimbingan guru, sehingga modul berisi paling tidak tentang: (a) Petunjuk belajar (Petunjuk siswa/guru); (b) Kompetensi yang akan dicapai; (c) Content atau Isi; (d) Informasi Pendukung; (e)

Latihan-latihan (f) Petunjuk Kerja, dapat berupa Lembar Kerja (LK); (g) Evaluasi ;
(h) Balikan terhadap hasil evaluasi.

Pembelajaran dengan modul juga memungkinkan peserta didik yang memiliki kecepatan tinggi dalam belajar akan lebih cepat menyelesaikan satu atau lebih kompetensi dasar dibandingkan dengan peserta didik lainnya. Selain itu, juga meningkatkan kemampuan peserta didik untuk belajar sendiri tanpa tergantung kepada kehadiran pendidik.

c) Buku Teks

Buku teks pelajaran pada umumnya merupakan bahan tertulis yang menyajikan ilmu pengetahuan atau buah pikiran dari pengarangnya yang disusun secara sistematis berdasarkan kurikulum yang berlaku. Buku teks berguna untuk membantu pendidik dalam melaksanakan kurikulum karena disusun berdasarkan kurikulum yang berlaku, menjadi pegangan guru dalam menentukan metode pengajaran dan memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengulangi pelajaran atau mempelajari pelajaran baru.

d) Lembar Kegiatan Siswa

Lembar kegiatan siswa (*student work sheet*) adalah lembaran-lembaran berisi tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik. Lembar kegiatan biasanya berupa petunjuk atau langkah-langkah untuk menyelesaikan suatu tugas. Suatu tugas yang diperintahkan dalam lembar kegiatan harus jelas kompetensi dasar yang akan dicapainya. LKS berfungsi untuk meminimalkan peran pendidik dan

mengaktifkan peran peserta didik, mempermudah peserta didik untuk memahami materi yang diberikan dan kaya akan tugas untuk berlatih.

e) Model (maket)

Model (maket) merupakan bahan ajar yang berupa tiruan benda nyata untuk menjembatani berbagai kesulitan yang bisa ditemui, apabila menghadirkan objek atau benda tersebut langsung ke dalam kelas, sehingga nuansa asli dari benda tersebut masih bisa dirasakan oleh peserta didik tanpa mengurangi struktur aslinya, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

f) Brosur

Brosur adalah bahan informasi tertulis mengenai suatu masalah yang disusun secara sistematis atau cetakan yang hanya terdiri atas beberapa halaman dan dilipat tanpa dijilid atau selebaran cetakan yang berisi keterangan singkat tetapi lengkap tentang perusahaan atau organisasi (Kamus besar Bahasa Indonesia, Edisi Kedua, Balai Pustaka, 1996). Dengan demikian, maka brosur dapat dimanfaatkan sebagai bahan ajar, selama sajian brosur diturunkan dari kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh siswa. Mungkin saja brosur dapat menjadi bahan ajar yang menarik, karena bentuknya yang menarik dan praktis. Agar lembaran brosur tidak terlalu banyak, maka brosur didesain hanya memuat satu kompetensi dasar saja. Ilustrasi dalam sebuah brosur akan menambah menarik minat peserta didik untuk menggunakannya

g) *Leaflet*

Leaflet adalah bahan cetak tertulis berupa lembaran yang dilipat tapi tidak dimatikan/dijahit. Agar terlihat menarik biasanya leaflet didesain secara cermat dilengkapi dengan ilustrasi dan menggunakan bahasa yang sederhana, singkat serta mudah dipahami. *Leaflet* sebagai bahan ajar juga harus memuat materi yang dapat menggiring peserta didik untuk menguasai satu atau lebih KD.

h) *Wallchart*

Wallchart adalah bahan cetak, biasanya berupa bagan siklus/proses atau grafik yang bermakna menunjukkan posisi tertentu. Agar *wallchart* terlihat lebih menarik bagi siswa maupun guru, maka *wallchart* didesain dengan menggunakan tata warna dan pengaturan proporsi yang baik. *Wallchart* biasanya masuk dalam kategori alat bantu melaksanakan pembelajaran, namun dalam hal ini *wallchart* didesain sebagai bahan ajar. Karena didesain sebagai bahan ajar, maka *wallchart* harus memenuhi kriteria sebagai bahan ajar antara lain bahwa memiliki kejelasan tentang KD dan materi pokok yang harus dikuasai oleh peserta didik, diajarkan untuk berapa lama, dan bagaimana cara menggunakannya. Sebagai contoh *wallchart* tentang siklus makhluk hidup binatang antara ular, tikus dan lingkungannya.

i) Foto/gambar

Foto/gambar memiliki makna yang lebih baik dibandingkan dengan tulisan. Foto/gambar sebagai bahan ajar tentu saja diperlukan satu rancangan yang baik agar setelah selesai melihat sebuah atau serangkaian foto/gambar siswa dapat melakukan sesuatu yang pada akhirnya menguasai satu atau lebih kompetensi dasar. Menurut

Weidenmann dalam buku *Lehren mit Bildmedien* menggambarkan bahwa melihat sebuah foto/gambar lebih tinggi maknanya dari pada membaca atau mendengar. Melalui membaca yang dapat diingat hanya 10%, dari mendengar yang diingat 20%, dan dari melihat yang diingat 30%. Foto/gambar yang didesain secara baik dapat memberikan pemahaman yang lebih baik. Bahan ajar ini dalam menggunakannya harus dibantu dengan bahan tertulis. Bahan tertulis dapat berupa petunjuk cara menggunakannya dan atau bahan tes.

2) Bahan Ajar Dengar (Audio)

Bahan ajar audio merupakan salah satu bahan ajar non cetak yang di dalamnya mengandung suatu sistem yang menggunakan sinyal audio secara langsung, yang dapat dimainkan atau diperdengarkan oleh pendidik kepada peserta didiknya guna membantu mereka menguasai kompetensi tertentu. Jenis-jenis bahan ajar audio ini antara lain adalah radio, Audio Layer 3 atau lebih dikenal dengan MP3, MPEG-4 sub-bagian 14 atau lebih dikenal dengan MP4, *sounds recorder* dan *handphone*. Bahan ajar ini mampu menyimpan suara yang dapat diperdengarkan secara berulang-ulang kepada peserta didik dan biasanya digunakan untuk pelajaran bahasa dan musik.

3) Bahan Ajar Pandang Dengar (Audiovisual)

Bahan ajar pandang dengar merupakan bahan ajar yang mengombinasikan dua materi, yaitu visual dan auditif. Materi auditif ditujukan untuk merangsang indra pendengaran sedangkan visual untuk merangsang indra penglihatan. Dengan

kombinasi keduanya, pendidik dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih berkualitas. Hal itu berdasarkan bahwa peserta didik cenderung akan lebih mudah mengingat dan memahami suatu pelajaran jika mereka tidak hanya menggunakan satu jenis indra saja, apalagi jika hanya indra pendengaran saja. Bahan ajar pandang dengar mampu memperlihatkan secara nyata sesuatu yang pada awalnya tidak mungkin bisa dilihat di dalam kelas menjadi mungkin dilihat. Selain itu juga dapat membuat efek visual yang memungkinkan peserta didik memperkuat proses belajar. Bahan ajar pandang dengar antara lain adalah video dan film.

Lebih lanjut Mulyasa (2006: 96) menambahkan bahwa bentuk bahan ajar atau materi pembelajaran antara lain adalah bahan cetak (hand out, buku, modul, LKS, brosur, dan leaflet), audio (radio, kaset, cd audio), visual (foto atau gambar), audio visual (seperti; video/film atau VCD) dan multi media (seperti; CD interaktif, computer based, dan internet).

d. Tujuan dan Manfaat Pelatihan Bahan Ajar

Menurut Ahmadi (2010) tujuan penyusunan bahan ajar adalah sebagai berikut : (1) menyediakan bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dengan mempertimbangkan kebutuhan peserta didik, yakni bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik dan setting atau lingkungan sosial peserta didik; (2) membantu peserta didik dalam memperoleh alternatif bahan ajar di samping buku-buku teks yang terkadang sulit diperoleh; dan (3) memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran.

Manfaat penyusunan bahan ajar bagi guru antara lain : (1) diperoleh bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dan kebutuhan belajar peserta didik; (2) tidak lagi tergantung dengan buku teks atau LKS; (3) memperkaya materi karena disusun dan dikembangkan menggunakan berbagai referensi; (4) menambah khasanah pengetahuan dan pengalaman guru dalam menulis bahan ajar; (5) membangun komunikasi pembelajaran yang efektif antara guru dengan peserta didik karena peserta didik akan merasa lebih percaya kepada guru; (6) menambah angka kredit jika dikumpulkan menjadi buku dan diterbitkan. Sedangkan manfaat penyusunan bahan ajar bagi peserta didik antara lain : (1) kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik; (2) peserta didik dapat belajar secara mandiri dan mengurangi ketergantungan terhadap kehadiran guru; dan (3) mendapatkan kemudahan dalam mempelajari setiap kompetensi yang harus dikuasainya.

3. Profesionalisme Guru

a. Pengertian Kompetensi

Kompetensi dalam bahasa Indonesia merupakan kata serapan dari Bahasa Inggris, *competence* yang berarti kecakapan dan kemampuan. Kompetensi adalah kumpulan pengetahuan, perilaku, dan keterampilan yang harus dimiliki guru untuk mencapai tujuan pembelajaran dan pendidikan. Kompetensi diperoleh melalui pendidikan, pelatihan, dan belajar mandiri dengan memanfaatkan sumber belajar. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) kompetensi adalah kewenangan (kekuasaan) untuk memutuskan (memutuskan sesuatu). Pengertian

lain dari kompetensi adalah kemampuan menguasai gramatika suatu bahasa secara abstrak atau batiniah.

Standar kompetensi yang diperlukan seorang guru dalam menjalankan pekerjaannya adalah : kompetensi bidang substansi atau bidang studi yang mengharuskan seorang guru untuk menguasai kurikulum, menguasai materi pelajaran, memahami kebijakan-kebijakan pendidikan, pemahaman pada karakteristik dan isi bahan pembelajaran (Suparno,2004:51). Kompetensi merupakan kemampuan, (pengetahuan, keterampilan dan perilaku) yang dimiliki guru dalam melaksanakan tugasnya sebagai guru (Rifma,2016:56).

Menurut UU No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen Pasal 1 Ayat 10 disebutkan bahwa kompetensi adalah seperangkat pengetahuan, ketrampilan, dan perilaku yang harus dimiliki, dihayati, dan dikuasai oleh guru atau dosen dalam melaksanakan tugas keprofesionalan. Menurut *Finch & Crunkilton, (1992: 220)* Menyatakan “*Kompetencies are those tasks, skills, attitudes, values, and appreciation that are deemed critical to successful employment*”. Pernyataan ini memiliki makna bahwa kompetensi meliputi tugas, keterampilan, sikap, nilai, apresiasi diberikan dalam rangka keberhasilan hidup/penghasilan hidup. Hal tersebut dapat diartikan bahwa kompetensi merupakan perpaduan antara pengetahuan, kemampuan, dan penerapan dalam melaksanakan tugas di lapangan kerja. Kompetensi adalah kemampuan untuk mencapai tujuan organisasi. Tujuan lembaga hanya mungkin tercapai ketika individu dalam lembaga itu bekerja sebagai tim sesuai standar yang diterapkan.

Dari beberapa penjelasan mengenai kompetensi dapat disimpulkan bahwa kompetensi merupakan kemampuan seseorang yang meliputi pengetahuan, ketrampilan, dan sikap yang dapat diwujudkan dalam hasil kerja nyata yang bermanfaat bagi diri dan lingkungannya. Sedangkan guru, dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) berarti seseorang yang memiliki profesi mengajar. Menurut Ahmad Tafsir, guru adalah pendidik yang memegang mata pelajaran di sekolah. Istilah guru juga biasa disebut dengan pendidik, kedua istilah ini artinya sedikit berbeda. Guru dipakai dalam lingkungan formal, sedangkan pendidik dipakai di lingkungan *formal*, *informal*, maupun *nonformal*. Oleh karena itu guru dapat disebut dengan pendidik dan pendidik dapat disebut juga dengan guru.

Dalam Undang-Undang Sisdiknas disebutkan bahwa pendidik adalah tenaga profesional yang bertugas merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran, menilai hasil pembelajaran, melakukan pembimbingan dan pelatihan serta melakukan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat. Sedangkan dalam Undang-Undang No 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen disebutkan bahwa guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Dari beberapa pengertian yang diuraikan di atas dapat disimpulkan bahwa guru atau pendidik adalah setiap orang yang memiliki pengetahuan keguruan, memiliki ketrampilan yang dengan sengaja mempengaruhi orang lain dan memikul pertanggungjawaban untuk mendidik dengan melaksanakan

proses pembelajaran, menilai hasil pembelajaran, melakukan pengabdian kepada masyarakat.

Dari beberapa penjelasan di atas mengenai kompetensi dan guru, dapat diartikan kompetensi guru merupakan perpaduan antara kemampuan personal, keilmuan, teknologi, sosial, dan spiritual yang secara kaffah membentuk kompetensi standar profesi guru, yang mencakup penguasaan materi, pemahaman terhadap peserta didik, pembelajaran yang mendidik, pengembangan pribadi dan profesionalisme. Kompetensi guru terkait dengan kewenangan melaksanakan tugasnya, dalam hal ini dalam menggunakan bidang studi sebagai bahan pembelajaran yang berperan sebagai alat pendidikan, dan kompetensi paedagogis yang berkaitan dengan fungsi guru dalam memperhatikan perilaku peserta didik belajar (Djohar,2006:130). Dengan kompetensi tersebut guru berperan tidak saja sebagai pengajar tapi sekaligus juga sebagai pendidik.

Kompetensi guru adalah hasil dari penggabungan dari kemampuan-kemampuan yang banyak jenisnya, dapat berupa seperangkat pengetahuan, keterampilan, dan perilaku yang harus dimiliki, dihayati, dan dikuasai oleh guru dalam menjalankan tugas keprofesionalannya. Menurut Suparlan (2008:93) menambahkan bahwa standar kompetensi guru dipilah ke dalam tiga komponen yang saling berkaitan, yaitu pengelolaan pembelajaran, pengembangan profesi, dan penguasaan akademik.

b. Bentuk-Bentuk Kompetensi Guru

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, pasal 10 ayat (1) menyatakan bahwa kompetensi guru sebagaimana dimaksud dalam Pasal 8 meliputi kompetensi paedagogik, komptensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi.

1) Kompetensi Pedagogik

Kompetensi Pedagogik adalah kemampuan pemahaman terhadap peserta didik, perancangan dan pelaksanaan pembelajaran, evaluasi hasil belajar, dan pengembangan peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimilikinya. Sub kompetensi dalam kompetensi Pedagogik adalah :

- a) memahami peserta didik secara mendalam yang meliputi memahami peserta didik dengan memanfaatkan prinsip-prinsip perkembangan kognitif, prinsip-prinsip kepribadian, dan mengidentifikasi bekal ajar awal peserta didik.
- b) Merancang pembelajaran, termasuk memahami landasan pendidikan untuk kepentingan pembelajaran yang meliputi memahami landasan pendidikan, menerapkan teori belajar dan pembelajaran, menentukan strategi pembelajaran berdasarkan karakteristik peserta didik, kompetensi yang ingin dicapai, dan materi ajar, serta menyusun rancangan pembelajaran berdasarkan strategi yang dipilih.

- c) Melaksanakan pembelajaran yang meliputi menata latar (*setting*) pembelajaran dan melaksanakan pembelajaran yang kondusif.
- d) Merancang dan melaksanakan evaluasi pembelajaran yang meliputi merancang dan melaksanakan evaluasi (*assessment*) proses dan hasil belajar secara berkesinambungan dengan berbagai metode, menganalisis hasil evaluasi proses dan hasil belajar untuk menentukan tingkat ketuntasan belajar (*mastery level*), dan memanfaatkan hasil penilaian pembelajaran untuk perbaikan kualitas program pembelajaran secara umum.
- e) Mengembangkan peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensinya meliputi memfasilitasi peserta didik untuk pengembangan berbagai potensi akademik, dan memfasilitasi peserta didik untuk mengembangkan berbagai potensi non akademik.

2) Kompetensi Kepribadian

Kompetensi kepribadian adalah kemampuan personal yang mencerminkan kepribadian yang mantap, stabil, dewasa, arif dan berwibawa, menjadi teladan bagi peserta didik, dan berakhlak mulia. Sub kompetensi dalam kompetensi kepribadian meliputi :

- a) Kepribadian yang mantap dan stabil meliputi bertindak sesuai dengan norma sosial, bangga menjadi guru, dan memiliki konsistensi dalam bertindak sesuai dengan norma.

- b) Kepribadian yang dewasa yaitu menampilkan kemandirian dalam bertindak sebagai pendidik dan memiliki etos kerja sebagai guru.
- c) Kepribadian yang arif adalah menampilkan tindakan yang didasarkan pada kemanfaatan peserta didik, sekolah dan masyarakat dan menunjukkan keterbukaan dalam berpikir dan bertindak.
- d) Kepribadian yang berwibawa meliputi memiliki perilaku yang berpengaruh positif terhadap peserta didik dan memiliki perilaku yang disegani.
- e) Berakhlak mulia dan dapat menjadi teladan meliputi bertindak sesuai dengan norma religius (imtaq, jujur, ikhlas, suka menolong) dan memiliki perilaku yang diteladani peserta didik.

3) Kompetensi Profesional

Kompetensi profesional adalah penguasaan materi pembelajaran secara luas dan mendalam, yang mencakup penguasaan materi kurikulum mata pelajaran di sekolah dan substansi keilmuan yang menaungi materinya, serta penguasaan terhadap struktur dan metodologi keilmuannya. Indikator dari kompetensi profesional adalah sebagai berikut :

- a) Menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung pelajaran yang diampu.
- b) Menguasai standar kompetensi dan kompetensi dasar mata pelajaran/bidang pengembangan yang diampu.
- c) Mengembangkan materi pembelajaran yang diampu secara kreatif.

- d) Mengembangkan keprofesionalan secara berkelanjutan dengan melakukan tindakan reflektif.
 - e) Memanfaatkan TIK untuk berkomunikasi dan mengembangkan diri.
- 4) Kompetensi Sosial

Kompetensi sosial adalah kemampuan guru untuk berkomunikasi dan bergaul secara efektif dengan peserta didik, tenaga kependidikan, orang tua/wali peserta didik, dan masyarakat sekitar. Indikator kompetensi sosial meliputi :

- a) Bersikap inklusif, bertindak obyektif, serta tidak diskriminatif karena pertimbangan jenis kelamin, agama, ras, kondisi fisik, latar belakang keluarga, dan status sosial keluarga.
- b) Berkomunikasi secara efektif, empatik, dan santun dengan sesama pendidik, tenaga kependidikan, orang tua dan masyarakat.
- c) Beradaptasi di tempat bertugas di seluruh wilayah RI yang memiliki keragaman sosial budaya.
- d) Berkomunikasi dengan lisan maupun tulisan.

Kompetensi oleh Spencer dalam Moeheriono (2009) didefinisikan sebagai karakteristik yang mendasari seseorang berkaitan dengan efektifitas kinerja individu dalam pekerjaannya atau karakteristik dasar individu yang memiliki hubungan kausal atau sebab-akibat dengan kriteria yang dijadikan acuan, efektif atau berkinerja prima atau superior di tempat kerja atau pada situasi tertentu (*competency*

is an underlying characteristic of an individual that is causally related to criterion referenced effective and or superior performance in a job or situation).

Sedangkan Sudarmanto (2009) mengutarakan dalam tulisannya bahwa kompetensi merupakan suatu atribut untuk melekatkan sumber daya manusia yang berkualitas dan unggul. Atribut tersebut adalah kualitas yang diberikan pada orang atau benda, yang mengacu pada karakteristik tertentu yang diperlukan untuk dapat melaksanakan pekerjaan secara efektif. Atribut tersebut terdiri atas pengetahuan, keterampilan, dan keahlian atau karakteristik tertentu.

Secara rinci ada lima dimensi kompetensi yang harus dimiliki oleh semua individu, yaitu :

- a) *Task skills*, yaitu ketrampilan untuk melaksanakan tugas-tugas rutin sesuai dengan standar di tempat kerja.
- b) *Task management skills*, yaitu ketrampilan untuk mengelola serangkaian tugas yang *muncul* dalam pekerjaan.
- c) *Contigency menagement skills*, yaitu ketrampilan mengambil tindakan yang cepat dan tepat bila timbul suatu masalah dalam pekerjaan.
- d) *Job Role Environment Skills*, yaitu ketrampilan untuk bekerja sama serta memelihara kenyamanan lingkungan kerja.
- e) *Transfer Skills*, yaitu ketrampilan untuk beradaptasi dengan lingkungan kerja baru.

c. **Profesionalisme Guru**

Kemampuan profesional setiap guru tidaklah sama. Hal ini merupakan dilema di dalam mencapai tujuan pendidikan secara umum. Guru dituntut untuk tanggap terhadap perubahan yang terjadi padamasyarakat, sebagai akibat dari kemajuan arus informasi dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pengembangan profesi dapat dilakukan oleh diri sendiri, melalui kegigihan dalam melaksanakan tugasnya. Di pihak lain guru sebagai personil di sekolah, merupakan bawahan kepala sekolah. Secara langsung kepala sekolah berkewajiban mengembangkan kemampuan profesional guru.

Menurut Sanjaya (2008) kompetensi profesional adalah kompetensi atau kemampuan yang berhubungan dengan penyelesaian tugas-tugas keguruan. Kompetensi ini merupakan kompetensi yang sangat penting, sebab langsung berhubungan dengan kinerja yang ditampilkan. Kompetensi profesional sangat menentukan tingkat keprofesionalan seorang guru. Ada beberapa kemampuan yang harus dimiliki seorang guru sebagai guru yang profesional, yaitu :

- 1) Kemampuan untuk menguasai landasan kependidikan.
- 2) Pemahaman dalam bidang psikologi kependidikan
- 3) Kemampuan dalam penguasaan materi pelajaran sesuai bidang studi yang diajarkan.
- 4) Kemampuan dalam mengaplikasikan berbagai metodologi dan strategi pembelajaran.

- 5) Kemampuan merancang dan memanfaatkan berbagai media dan sumber belajar.
- 6) Kemampuan dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran.
- 7) Kemampuan dalam menyusun program pembelajaran.
- 8) Kemampuan melaksanakan unsur-unsur penunjang.
- 9) Kemampuan dalam melaksanakan penelitian dan berfikir ilmiah untuk meningkatkan kinerja.

Diungkapkan oleh BSNP (2009) dalam jurnal Syahrudin,dkk (2013) bahwa kompetensi profesional guru adalah kemampuan dan keahlian khusus dalam bidang keguruan yang dimiliki guru sehingga ia mampu melakukan tugas dan fungsinya sebagai guru dengan kemampuan maksimal sehingga memungkinkan guru dapat membimbing peserta didik memenuhi standar kompetensi yang ditetapkan dalam Standar Nasional Pendidikan.

Sasaran pembinaan professional guru menurut Djaujak Ahmad (1995), meliputi: (1) perencanaan kegiatan belajar mengajar sesuai dengan strategi belajar efektif, (2) mengelola kegiatan belajar mengajar yang menantang dan menarik, (3) menilai kemajuan belajarsiswa, (4) memberikan umpan balik, (5) membuat dan menggunakan alat bantu belajar mengajar, (6) memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar dan media pengajaran, (7) membimbing dan melayani siswa yang mengalami kesulitan belajar, (8) mengelola kelas sehingga tercipta suasana belajar yang kondusif, dan (9) menyusun dan mengelola catatan kemajuan anak.

Memasuki abad ke-21 sekarang ini teknologi komputer sangat dirasakan kebutuhan dan kepentingannya untuk perbaikan dan peningkatan pembelajaran. Menurut Rusman (2012) perkembangan teknologi komputer telah memberikan kontribusi terhadap revolusi dalam berbagai bidang, termasuk bidang pendidikan. Melalui pemanfaatan teknologi tersebut, dapat ditingkatkan kualitas SDM dengan cara membuka lebar-lebar terhadap akses ilmu pengetahuan dan penyelenggaraan pendidikan bermutu. Sistem teknologi informasi dan komunikasi memberikan jangkauan yang lebih luas, cepat, efektif dan efisien terhadap penyebaran informasi ke penjuru dunia. Teknologi informasi yang berkembang saat ini menunjang praktik kegiatan pembelajaran.

Menurut Makagiansar (1996) pada abad ke-21 sistem pendidikan akan mengalami pergeseran atau perubahan paradigma, diantaranya adalah dari kampanye buta aksara ke kampanye buta teknologi, budaya dan komputer. Selanjutnya menurut Surya (1998) salah satu karakteristik pendidikan pada abad ke-21 adalah penggunaan berbagai inovasi IPTEK terutama media elektronik, informatika dan komunikasi dalam berbagai kegiatan pendidikan.

Keberhasilan pengelolaan pendidikan bergantung pada kualitas para guru. Kedudukan dan peran guru sangat besar pengaruhnya dan merupakan titik yang strategis dalam kegiatan pendidikan. Guru bukan hanya cerdas dan mempunyai gelar, akan tetapi juga mempunyai karakter beriman, bertaqwa, berahlak mulia, berbudi pekerti luhur, dan mengamalkan ilmunya secara bertanggung jawab. Selaku pendidik, guru harus menjadi teladan bagi murid-muridnya. Hal ini berarti

pengembangan profesionalisme guru baik pada dimensi penguasaan ilmu, kompetensi guru, keterampilan dan perilaku yang dapat dipercaya. Kepercayaan masyarakat terhadap guru merupakan kunci pembentukan manusia yang berkualitas, pemberi ilmu serta menanamkan, membentuk dan mengembangkan nilai moral dan etika, sehingga menjadi landasan berpijak.

B. Penelitian Relevan

1. Penelitian oleh Eni Setyaningsih dengan judul Optimalisasi Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Menggunakan Office 365 Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sosiologi Materi Perbedaan, Kesetaraan, Dan Harmoni Sosial Di Kelas XI IPS SMA Nasima Semarang. Penelitian ini membahas tentang permasalahan pembelajaran jarak jauh yang muncul karena kurang terjalannya komunikasi dua arah sehingga memberikan dampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik terutama pada mata pelajaran sosiologi. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar sosiologi pada materi perbedaan, kesetaraan, dan harmoni sosial di kelas XI IPS SMA Nasima Semarang dengan menggunakan microsoft 365 atau juga disebut sebagai office 365. Subyek penelitian ini adalah kelas XI IPS yang berjumlah 19 peserta didik. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan tes hasil belajar dan lembar observasi yang dilaksanakan dalam pratindakan, siklus I, dan siklus II. Data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan analisis kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai ketuntasan klasikal peserta didik kelas XI IPS

SMA Nasima Semarang pada tahap pra tindakan adalah 52,63% dengan nilai rata-rata kelas 68,68. Pada siklus I nilai ketuntasan klasikal peserta didik menjadi 78,95% dengan rata-rata kelas 78,1, sedangkan pada siklus II nilai ketuntasan klasikal peserta didik menjadi 100% dengan rata-rata kelas 89,68. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa optimalisasi model pembelajaran problem based learning dengan menggunakan office 365 dapat meningkatkan hasil belajar sosiologi materi perbedaan, kesetaraan, dan harmoni sosial di kelas XI IPS SMA Nasima Semarang.

2. Penelitian oleh Dicky Supriatna dan Arwina Karmudiandri dengan judul Microsoft Office 365 Dan Kahoot! Alat Bantu Belajar-Mengajar Yang Menyenangkan Bagi Pengajar Dan Generasi Milenial Di Era Pendidikan 4.0. penelitian ini membahas tentang Revolusi Industri 4.0 (RI 4.0) memunculkan paradigma baru dalam pendidikan, yaitu Education 4.0 (Pendidikan 4.0). Hal ini dampak dari kebutuhan tenaga kerja terampil di era RI4.0. Menurut WEF dalam Future of Jobs Reports (2016) terdapat dua keterampilan baru yang dibutuhkan di era RI4.0 yaitu *Emotional Intelligence* dan *Cognitive Flexibility*. Dalam Pendidikan 4.0 pelajar berada dipusat ekosistem pendidikan dalam rangka mengasah kedua keterampilan tersebut melalui model pengajaran transdisiplin, *problem based learning*, *research based learning* serta *brain based technique* melalui dukungan teknologi informasi. Namun, para pendidik memiliki masalah dalam keterampilan menerapkan aplikasi kolaborasi. Melalui program Penelitian dan Pengabdian

kepada Masyarakat (P3M) STIE Trisakti, pada bulan September 2019 penulis mencoba untuk memberikan pelatihan Microsoft Office 365 dan Kahoot! kepada para guru dan staf administrasi SMA/SMK di propinsi Bangka-Belitung, Jambi, Lampung dan kota Bekasi-Jawa Barat. Microsoft Office 365 yang berbasis *Student Information System* dan *Classroom Management Software* serta Kahoot! sebagai *Assessment Software* dan bersifat bebas berbayar setidaknya diharapkan mampu diterapkan di setiap lembaga pendidikan di Indonesia khususnya di sekolah yang mendapatkan pelatihan tersebut. Melalui pelaksanaan pelatihan dari program P3M STIE Trisakti mendapatkan Prosiding the 1st Seminar Nasional ADPI Mengabdikan Untuk Negeri Peran Pengabdian Masyarakat dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan dan Kesejahteraan Masyarakat di Era Revolusi Industri 4.0 Volume 01 Nomor 01 Tahun 2020, 91-9692 hasil pelatihan di mana 113 peserta merespon positif dan luar biasa antusias untuk mengikuti dan menerapkan di masing-masing institusi pendidikannya, berharap pelatihan yang kontinyu, periodik, dan berjenjang semakin mendalam dan luas materinya.

3. Penelitian oleh Louis Martin (Staffordshire University) dan Dave Tapp (De Montfort University) dengan judul *Teaching with Teams: An introduction to teaching an undergraduate law module using Microsoft Teams*. Penelitian ini tentang Microsoft Teams adalah aplikasi digital yang menghadirkan saluran, percakapan, rapat, file, dan aplikasi ke Microsoft 365. Teams terdiri dari fitur yang digunakan untuk berbagi topik atau modul dalam *teams*. Makalah ini

menggabungkan analisis praktis *Teams* sebagai proses pembelajaran kolaboratif yang didukung komputer (CSCL) yang membahas penggunaan *Teams* untuk mengajar Bahasa Hukum, modul di kursus LLB (Hons). Penulis membahas penggunaan fitur penugasan untuk memfasilitasi presentasi PowerPoint dalam lokakarya kelompok, mengalokasikan membaca dan menilai tugas formatif yang diperlukan.

4. Penelitian oleh William Sugar dari East Carolina University dengan judul *Instructional Technologist as a Coach: Impact of a Situated Professional Development Program on Teachers' Technology Use*. Penelitian ini membahas studi yang mencari metode alternatif untuk menginstruksikan guru sekolah umum tentang cara mengintegrasikan teknologi di ruang kelas mereka. Didampingi dengan ahli teknologi, sembilan guru berpartisipasi dalam program teknologi pengembangan profesional. Pelatihan merinci pendekatan, aktivitas, dan keterampilan pembinaan teknologi yang berhasil, serta kemampuan program ini untuk memungkinkan guru mendapatkan kepercayaan diri dalam menggunakan teknologi di ruang kelas mereka. Penerapkan program pelatihan atau mentor teknologi direkomendasikan dan diusulkan untuk pengujian ulang kompetensi desainer instruksional.
5. Penelitian oleh Soroko N dan Shinenko M dari Institute of Information Technologies and Learning Tools of NAPS of Ukraine Kyiv berjudul *Use Of Cloud Computing For Development Of Teachers' Information And Communication Competence*. Penelitian ini membahas masalah penggunaan

cloud untuk pengembangan informasi dan kompetensi komunikasi. *Cloud* adalah perangkat lunak utama sebagai layanan di internet untuk pendidikan dari perusahaan terkemuka Google, Microsoft, IBM. Beberapa hal dilakukan untuk membantu guru menguasai teknologi *cloud* guna meningkatkan profesionalitasnya. Kegiatan pengembangan kompetensi informasi dan komunikasi guru, contohnya adalah cara pengembangan kompetensi dan pelatihan informasi dan komunikasi guru-guru untuk menggunakan TIK modern dalam kegiatan profesional.

6. Penelitian oleh Budi Usodo, Sutopo, Henny Ekana C, Ira Kurniawati dan Yemi Kuswardi dengan judul *Pelatihan Penerapan Beberapa Aplikasi Dari Microsoft:OfficeMix, Onenote, Sway Dalam Pembelajaran Bagi Guru-Guru Matematika SMA di Kabupaten Sragen*. Penelitian ini membahas Program pengabdian masyarakat bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Sragen untuk menambah wawasan para guru matematika SMA di Sragen tentang teknologi informasi dan komunikasi dalam bentuk aplikasi dari Microsoft dan mampu menggunakannya dalam pembelajaran matematika di sekolah menengah atas. Rancangan kegiatan pelatihan ini diawali dengan presentasi dari kegiatan nara sumber kepada 60 guru matematika SMA yang mengikuti MGMP matematika SMA Sragen. Materi pelatihan eksposur dibagi menjadi dua tahap. Eksposur pertama dari materi yang terkait dengan penjelasan *office mix, aplikasi OneNote* dan *Sway* program. Tahap kedua pemaparan materi terkait bagaimana menggunakan ketiganya aplikasi untuk

membuat draf pelajaran matematika dengan aplikasi microsoft senior SMA. Setelah pemaparan kegiatan dilanjutkan dengan pelatihan nara sumber membantu penyusunan perangkat pembelajaran yang berorientasi pada materi itu telah disajikan. Perangkat yang telah disusun diimplementasikan di SMAN 2 Sragen. Dalam pelaksanaan kegiatan dilakukan observasi terhadap kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran, kegiatan siswa dan respon siswa terhadap pembelajaran. Itu hasil observasi berupa kegiatan simulasi pembelajaran, kemampuan guru untuk mengelola pembelajaran dalam kegiatan simulasi mencapai kategori baik. Kantor Microsoft Aplikasi memanfaatkan aktivitas siswa lebih baik dan hasil respon siswa, menyarankan bahwa penerapan aplikasi microsoft dalam pembelajaran dapat membangun pembelajaran lingkungan menjadi lebih baik, lebih interaktif dan dapat meningkatkan minat siswa berpartisipasi dalam pembelajaran matematika. Setelah diterapkan di dalam kelas refleksi untuk ditingkatkan dan selanjutnya diimplementasikan di sekolah peserta pelatihan.

7. Penelitian oleh Dwi Ariyanti, Mustaji (Program Pascasarjana, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya) dan Harwanto (Program Pascasarjana, Universitas Negeri Surabaya) dengan *judul Multimedia Interaktif Berbasis Ispring Suite 8* membahas Pengembangan Multimedia Interaktif berbasis Ispring Suite 8 dimaksudkan untuk memberikan salah satu jawaban terhadap sulitnya pelaksanaan pembelajaran di sekolah yang merupakan sekolah pinggiran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia interaktif yang

layak, praktis, dan efektif digunakan dan meningkatkan kemandirian siswa dengan subyek penelitian kelas X IPA 3. Pada model pengembangan ADDIE yang terdiri atas 5 tahap yaitu: (1) Analysis; (2) Design; (3) Development; (4) Implementation; (5) Evaluation. . Instrumen penilaian terdiri atas tiga yaitu (1) instrumen kevalidan isi/materi pembelajaran, (2) instrumen kevalidan desain pembelajaran dan (3) instrumen kevalidan media pembelajaran serta angket respon peserta didik terhadap multimedia interaktif berbasis *Ispring Suite 8*, dan instrumen keefektifan berupa hasil belajar peserta didik

8. Penelitian oleh Susanti, Harti dan Vivi Pratiwi dari Universitas Negeri Surabaya dengan judul *The Readiness Of Teacher Candidates For Vocational High School In The 4th Industrial Era Viewed From Teaching Skill And Capability In Technology* yang membahas tentang mengevaluasi kesiapan calon guru SMK di PT berhadapan dengan dunia kerja di era industri ke-4 jika dilihat dari keterampilan mengajar dan kemampuan penguasaan teknologi. Penelitian ini merupakan penelitian evaluatif dengan pendekatan deskriptif kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 1.725 mahasiswa Universitas Negeri Surabaya. Sebanyak 996 mahasiswa dijadikan sampel penelitian dengan menggunakan teknik *simple purposive sampling*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata kesiapan dalam aspek keterampilan mengajar sebanyak 81,78% mahasiswa menyatakan siap, sedangkan kesiapan rata-rata pada aspek penguasaan teknologi 88,59% sehingga dapat dikatakan siswa sebagai calon guru SMK sangat siap menghadapi dunia kerja. Calon guru

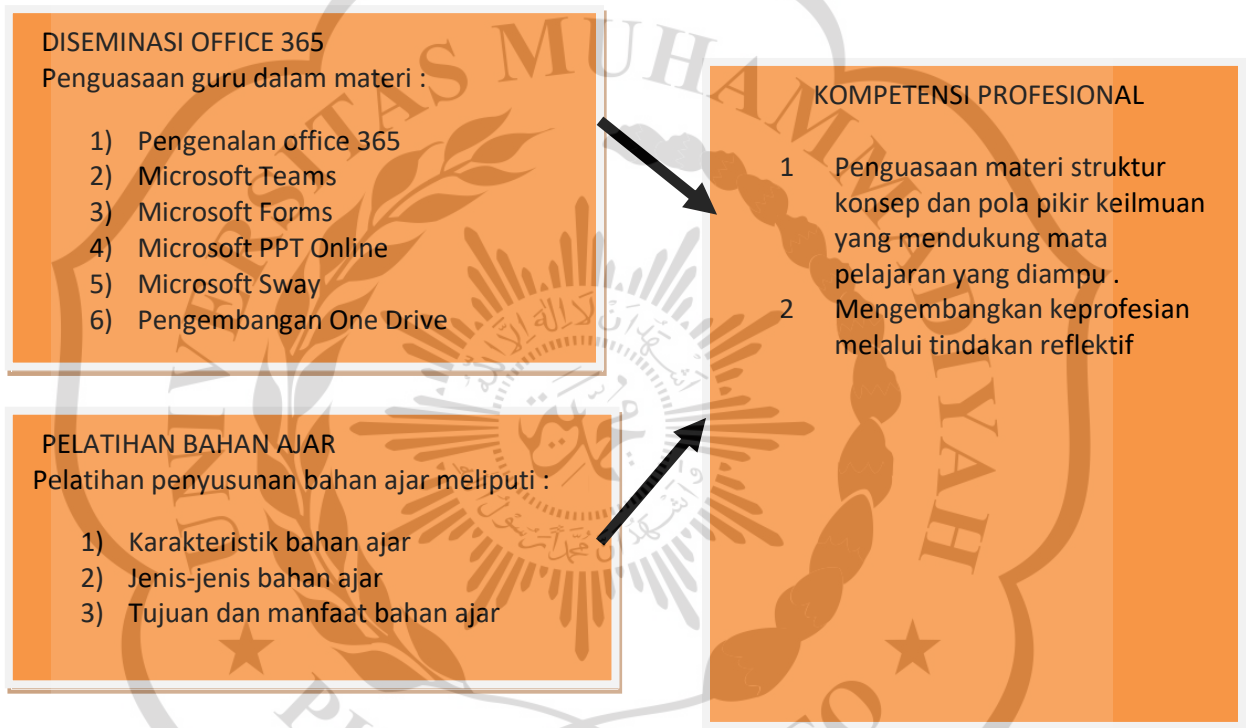
SMK sudah memiliki kemampuan mengajar yang baik karena dibekali berbagai teori dan praktik langsung ke sekolah. Dalam kemampuan penguasaan teknologi, calon guru vokasi sudah memiliki kesiapan yang baik untuk menggunakan teknologi dalam pembelajaran, seperti mengakses berbagai program microsoft.

9. Penelitian oleh Paul Kirschner (Open University of the Netherlands, Heerlen, Netherlands) dan Niki Davis (Iowa State University, Ames, USA and Institute of Education, University of London, United Kingdom) dengan judul *Pedagogic Benchmarks for Information and Communications Technology in Teacher Education*. Penelitian ini membahas gambaran sejumlah inisiatif yang sangat baik untuk implementasi teknologi informasi dan komunikasi (TIK) menjadi pelatihan guru yang mencapai lebih dari sekedar literasi digital fungsional. Artikel ini adalah sintesis dari 26 kasus praktik yang baik ini dan mengungkapkannya di sana. Ada banyak contoh praktik baik yang bisa dijadikan model kalibrasi dan / atau pemodelan pelatihan guru TIK di seluruh dunia. Hasil itu menunjukkan bahwa prioritas utama untuk program pra-layanan dan dalam layanan untuk pelatihan guru adalah agar guru menjadi cukup kompeten untuk menjadi penggunaan pribadi TIK,, kompeten untuk menggunakan TIK sebagai alat pemikiran, master dari berbagai paradigma pendidikan yang menggunakan TIK, dan cukup kompeten untuk menggunakan TIK sebagai alat untuk mengajar.

10. Penelitian oleh Barra Purnama Pradja dan Abdul Baist dengan judul Analisis Kualitatif Penggunaan Microsoft Teams Dalam Pembelajaran Kolaboratif Daring. Penelitian ini membahas tentang Pembelajaran daring yang dapat digunakan dalam pembelajaran sehari-hari dikampus, antara dosen dengan mahasiswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana peran Microsoft Teams dalam pembelajaran sehari-hari. Metode penelitian menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Alat pengumpulan data dalam penelitian ini berupa wawancara semi berstruktur, observasi dan dokumentasi. Teknik pemilihan informan yang digunakan adalah teknik *purposive*. Berdasarkan hasil dan pengolahan data yang didapatkan melalui wawancara semi berstruktur, observasi dan studi dokumentasi maka terlihat bahwa *microsoft teams* mempunyai peran dalam pembelajaran pada mata kuliah matematika. Berdasarkan hasil wawancara dan pengolahan data yang dilakukan maka terlihat bahwa *microsoft teams* memiliki peran dalam bagaimana dosen dan mahasiswa melakukan kolaborasi datadan informasi dari setiap materi perkuliahan yang disampaikan, selain itu tidak terdapat kesenjangan dengan adanya fasilitas percakapan (chat) pada *microsoft teams*. Mahasiswa dapat melakukan diskusi dengan rekan mahasiswa lain, atau dengan dosen dalam grup pada *microsoft teams*. Baik dosen atau mahasiswa dapat mengunggah dokumen, audio, video, tautan laman, lalu mengunduhnya sebagai informasi tambahan yang berkaitan dengan materi perkuliahan. Selain

menggunakan perangkat komputer, microsoft teams dapat digunakan pada telepon pintar, memudahkan anggota grup untuk menggunakannya kapan saja dan di mana saja, dengan terlebih dahulu menginstal aplikasi tersebut dan masuk kedalam aplikasi dengan nama pengguna dan kata sandi.

C. Kerangka Pikir



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

D. Hipotesis

Hipotesis penelitian ini adalah :

1. Penguasaan Microsoft 365 berpengaruh signifikan terhadap Kompetensi Profesional Guru Sekolah Dasar di Gugus Pamuji Korwilcam Dindik Karanglewas.

2. Penguasaan Penyusunan Bahan Ajar berpengaruh signifikan terhadap Kompetensi Profesional Guru Sekolah Dasar di Gugus Pamuji Karanglewas.
3. Penguasaan Microsoft 365 dan Pelatihan Bahan Ajar berpengaruh signifikan terhadap Kompetensi Profesional Guru Sekolah Dasar di Gugus Pamuji Korwilcam Dindik Karanglewas.

