

Bimbingan dan Penyuluhan Inovasi Media Pembelajaran untuk Guru-Guru SMP Se-Komisariat Telukjambe Karawang

Sutirna^{1*}, Suntoko², Beben Zuber Effendi³, Umar Mukhtar⁴, Yayah Nurashiah⁵

^{1*,2,4} Universitas Singaperbangsa Karawang, Kabupaten Karawang, Provinsi Jawa Barat, Indonesia.

³ SMP Negeri 5 Karawang Barat, Kabupaten Karawang, Provinsi Jawa Barat, Indonesia.

⁵ Politeknik Negeri Media Kreatif, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta, Indonesia.

Email: sutirna@staff.unsika.ac.id^{1*}, suntoko@fkip.unsika.ac.id², bebenz1977@gmail.com³,
umar.mukhtar@fai.unsika.ac.id⁴, yayah.nurashiah@polimedia.ac.id⁵

Histori Artikel:

Dikirim 14 November 2022; *Diterima dalam bentuk revisi* 22 Desember 2022; *Diterima* 1 Januari 2023; *Diterbitkan* 10 Januari 2023. Semua hak dilindungi oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) STMIK Indonesia Banda Aceh.

Abstrak

Tujuan pengabdian ini adalah untuk memberikan motivasi dalam rangka mengantisipasi proses pembelajaran yang membosankan, menjenuhkan, dan menakutkan melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis internet. Metode pelaksanaan pengabdian berbentuk Work Shop Bimbingan dan Penyuluhan Inovasi Media Pembelajaran pada Guru-Guru Se Komisariat Telukjambe Karawang. Subjek pengabdian adalah guru-guru SMP Negeri dan Swasta Se Komisariat Telukjambe Kabupaten Karawang. Instrumen pengabdian yang digunakan angket tentang motivasi dalam pelaksanaan penggunaan media internet sebagai inovasi dalam pembelajaran. Hasil dari pengabdian ini didapat yaitu (1) Persepsi guru-guru dalam menciptakan media pembelajaran secara umum sangat antusias, namun perlu dukungan sarana dan prasarana, (2) Motivasi inovasi guru-guru dalam menciptakan media pembelajaran sangat antusias, (3) Motivasi untuk melaksanakan proses belajar mengajar melalui inovasi-inovasi media pembelajaran ternyata hampir sebagian menyatakan siap melaksanakan inovasi dalam proses pembelajaran., dan (4) Motivasi inovasi pembelajaran dijadikan sebagai karya tulis ilmiah nampaknya hal ini masih cenderung ke arah belum memberikan sinyal optimis.

Kata Kunci: Bimbingan; Penyuluhan; Inovasi Media Pembelajaran; Program Kahoot.

Abstract

The purpose of this service activity is to provide motivation with the aim of relying on boring, tedious, and frightening learning methods through the total use of internet-based learning media. The technique of enforcing network provider is withinside the shape of Work Shop Guidance and Counseling on Learning Media Innovations for Teachers on the Telukjambe Karawang Commissariat. The topics of the provider had been the lecturers of the Public and Private Middle Schools of the Telukjambe Commissariat, Karawang Regency. The provider tool used is a questionnaire approximately motivation in enforcing using net media as an innovation in gaining knowledge of. The effects of this provider had been obtained, namely (1) The belief of instructors in developing gaining knowledge of media turned into commonly very enthusiastic, however wished the guide of centers and infrastructure, (2) The motivation for innovation of instructors in developing gaining knowledge of media turned into very enthusiastic, (3) The motivation to put into effect the coaching and gaining knowledge of method via gaining knowledge of media improvements, it seems that nearly 1/2 of of them said that they had been prepared to perform improvements withinside the gaining knowledge of method, and (4) the incentive for gaining knowledge of improvements to be made into medical writings, evidently this nevertheless has a tendency to now no longer but provide an positive signal.

Keywords: Guidance; Extension; Learning Media Innovation; Kahoot Program.

1. Pendahuluan

Siswa bosan atau tidak bersemangat belajar bukan fenomena langka dalam dunia pendidikan. Menurut Dale Carnegie, otak adalah organ tubuh yang tidak mengalami lelah, karena otak berbeda dengan organ tubuh lainnya yang mengalami lelah apabila melakukan pekerjaan. Jadi walaupun otak digunakan belajar semalam suntuk tidak akan mengalami kelelahan. Yang membuat otak merasa lelah adalah dari rasa bosan dan penat yang dialami seseorang sehingga ingin cepat menghentikan pekerjaan yang dilakukan untuk beristirahat [1].

Penyebab dari bosannya siswa belajar bervariasi, namun ada beberapa faktor yang menjadi penyebab utama matinya semangat belajar tersebut;

- 1) Siswa menganggap pelajaran tersebut tidak perlu. Adanya anggapan tersebut membuat siswa merasa tidak perlu mendengarkan apa yang dijelaskan guru.
- 2) Kepenatan atas sistem yang diterapkan staff pengajar. Apabila staff pengajar menerapkan system mengajar yang monoton sudah pasti siswa akan merasa cepat bosan dan penat dengan kegiatan belajar mengajar tersebut karena tidak ada hal menariknya. Sehingga akan membuat konsentrasi belajar siswa menjadi buyar.
- 3) Pengaruh dari sifat staff pengajar. Sifat dari para pengajar yang terlalu galak dan terlalu baik juga tidak bagus untuk para siswa. Guru yang mengajar terlalu galak akan membuat murid-muridnya tegang dalam belajar dan kemungkinan justru murid-muridnya tidak bisa mencerna pelajaran dengan baik. Sedangkan guru yang terlalu baik akan membuat murid-murid tersebut berani tidak memperhatikan pelajarannya dan justru melakukan hal-hal yang lainnya.
- 4) Fasilitas/prasarana yang kurang memadai. Kurang memadainya sarana dan prasarana belajar akan membuat murid-murid kurang termotivasi untuk belajar.
- 5) Rasa lelah membuat siswa bosan dalam belajar karena terlalu lama berada di sekolah apalagi sudah menuju jam-jam akhir, wah, bisa bener-bener ngebosenin dan rasa lelah sudah sampai puncaknya. Nah, rasa lelah ini akan menimbulkan rasa mengantuk bagi siswa dan bisa saja mereka akan membenamkan diri dalam dunia mimpi meski dalam proses belajar.

Dari keterangan di atas, jelas sekali merupakan permasalahan yang sampai saat ini belum terpecahkan secara optimal. Oleh karena itu diperlukan guru yang memiliki kreativitas tinggi dalam mengantisipasi kejenuhan atau kebosanan baik untuk siswa atau guru itu sendiri dengan berbagai inovasi dalam melaksanakan proses pembelajaran. Namun kondisi guru berinovasi sampai saat ini nampaknya masih cenderung melaksanakan proses pembelajaran seperti apa adanya atau sekedar menggugurkan kewajiban saja tanpa ada ide, gagasan atau niat untuk melakukan inovasi [2]. Inovasi timbul bersamaan dengan motivasi. Motivasi belajar siswa sangat diperlukan dalam proses belajar [3]. Ada motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah motivasi yang berasal dari individu itu sendiri (berdasarkan kemauan sendiri) sedang motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang berasal dari luar individu (didorong oleh orang lain) [4]-[5]. Ada beberapa cara untuk membangkitkan motivasi ekstrinsik pada siswa:

- 1) Menjelaskan tujuan belajar ke peserta didik. Makin jelas tujuan maka makin besar pula motivasi dalam belajar.
- 2) Hadiah. Memberikan hadiah kepada siswa yang berprestasi agar semangat belajarnya lebih giat lagi dan yang belum berprestasi akan termotivasi untuk mengejar siswa yang berprestasi.
- 3) Memberikan hukuman kepada siswa yang salah dalam proses belajar mengajar dengan tujuan agar siswa tersebut mau berubah dan termotivasi untuk belajar.
- 4) Memberikan perhatian maksimal ke peserta didik
- 5) Membantu kesulitan belajar peserta didik secara individual maupun kelompok.
- 6) Menggunakan metode yang bervariasi, jangan terlalu monoton dalam mengajar.
- 7) Menggunakan metode yang baik dan sesuai tujuan pembelajaran
- 8) Menggunakan gambar dalam menerangkan yang bertujuan untuk mengurangi rasa jenuh siswa
- 9) Menggunakan lelucon/bercanda sebagai bentuk refreshing dan untuk mendapatkan perhatian siswa kembali.

Mohamad Surya menambahkan bahwa guru di era abad ke 21 harus menguasai IT (informasi teknologi). Dengan demikian untuk mendorong motivasi kepada siswa dalam pembelajaran guru harus mampu memanfaatkan penggunaan internet sebagai media dalam pembelajaran, hal ini sesuai dengan pendapat tersebut di atas ditambah dengan maraknya siswa dan guru dalam penggunaan internet [6][7]-[8]. Uraian tersebut memberikan kepada kita insan Guru/Dosen untuk lebih berinovasi dalam melaksanakan proses pembelajarannya, karena rasa bosan, penat dan monoton akan menjadikan Proses Pembelajaran yang tidak PAIKEM (Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif Efektif dan Menyenangkan) sehingga hasilnya pun seperti yang sekarang dirasakan. Oleh karena itu untuk membangkitkan tingkat kreativitas guru dalam melaksanakan pembelajaran, perlu diberikan penguatan dengan memberikan pelatihan inovasi dalam pembelajaran. Hal ini sekaligus sebagai pengabdian dosen dalam mengemban tugas pokok dan fungsinya sebagai Tri Darma Perguruan Tinggi.

1.1. Tujuan Kegiatan

Tujuan dalam pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat di lingkungan guru-guru SMP Negeri dan Swasta se-Komisariat Telukjambe Kabupaten Karawang sebagai berikut:

- 1) Ingin mengeksplorasi persepsi para guru dalam proses pembelajaran melalui media *game education* program aplikasi kahoot.
- 2) Ingin mengeksplorasi gambaran motivasi inovasi guru dalam menciptakan media pembelajaran.
- 3) Ingin mengeksplorasi motivasi melaksanakan proses belajar mengajar melalui inovasi-inovasi media pembelajaran.
- 4) Ingin memberikan motivasi inovasi dalam menciptakan karya tulis ilmiah melalui proses pembelajaran.

1.2. Manfaat Kegiatan

Manfaat dari pelaksanaan pengabdian ini, yaitu:

- 1) Para Guru SMP di Lingkungan Komisariat Telukjambe Karawang termotivasi untuk berinovasi dalam menciptakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan mutu pembelajaran.
- 2) Para Guru SMP di Lingkungan Komisariat Telukjambe Karawang termotivasi untuk melaksanakan inovasi media pembelajaran yang pada akhirnya dijadikan sebagai karya tulis ilmiah.
- 3) Para Guru SMP di Lingkungan Komisariat Telukjambe Karawang diharapkan akan menambah ilmu pengetahuan profesionalisme dalam bidang pedagogik.

2. Realisasi Kegiatan

2.1. Bentuk Kegiatan & Jadwal, Serta Tempat Kegiatan

a. Metode Pelaksanaan Kegiatan

Metode pelaksanaan pengabdian ini menggunakan pendekatan Work Shop melalui bimbingan dan penyuluhan inovasi pembelajaran bagi guru-guru SMP Se Komisariat Telukjambe Kabupaten Karawang. Pelaksanaan pengabdian dibagi menjadi lokasi kegiatan, yaitu di SMP Negeri 1 Klari pada tanggal 5 Maret 2018, SMP Negeri 1 Telukjambe Timur pada tanggal 6 Maret 2018, dan SMP Negeri 2 Pangkalan pada tanggal 8 Maret 2018. Instrumen pengabdian menggunakan inovasi pembelajaran berbasis internet melalui aplikasi program Kahoot.com. Instrumen ini berupa inovasi dalam melakukan evaluasi pembelajaran. Pengumpulan data menggunakan angket tentang motivasi guru dalam mengembangkan pembelajaran berbasis internet dan selanjutnya data angket diolah dengan menggunakan tingkat persentase berinovasi. Jadwal kegiatan dibagi menjadi tiga lokasi, yaitu di SMP Negeri 1 Klari Karawang, SMP Negeri 1 Telukjambe Timur, dan SMP Negeri 2 Pangkalan, lebih lengkap rincian jadwal kegiatan dapat diperhatikan tabel berikut:

Tabel 1. Jadwal Kegiatan Pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat

No.	Waktu, Tanggal	Tempat Kegiatan	Sekolah	Peserta	Nara Sumber Utama	
1	5 Maret 2018 / Senin	SMP NEGERI 1 KLARI	SMP Negeri 1 Klari	5	Dr. H. Sutirna, M.Pd.	
2			SMP Negeri 2 Klari	4		
3			SMP Negeri 3 Klari	5		
4			SMP Negeri 4 Klari	5		
5			SMP Negeri 5 Klari	4		
6			SMP PGRI Klari	2		
7			SMP Islam Nur Al Hasanat	2		
8			SMP Swasta I T Gita Wirabangsa	2		
9			SMP Plus Al Hidayah	1		
Jumlah Peserta (guru)				30		
No.	Waktu, Tanggal	Tempat Kegiatan	Sekolah	Peserta	Nara Sumber Utama	
1	6 Maret 2018 / Selasa	SMP NEGERI 1 TELUKJAMBE TIMUR	SMP Negeri 1 Telukjambe Timur	4	Dr. Suntoko, M.Pd.	
2			SMP Negeri 2 Telukjambe Timur	4		
3			SMP Swasta Al Muslih	2		
4			SMP Budi Mulya	2		
5			SMP Islam At Thohariyah	1		
6			SMP Negeri 1 Telukjambe Barat	3		
7			SMP Negeri 2 Telukjembe Barat	3		
8			SMP Islam Tarbiyatul Falah	1		
9			SMP Islam Telukjambe	1		
10			SMP PGRI Telukjambe	1		
11			SMP Negeri 1 Ciampel	4		
12			SMP Negeri 2 Ciampel	2		
13			SMP Swasta Kawasan Industri Ciampel	2		
Jumlah Peserta (guru)				30		
No.	Waktu, Tanggal	Tempat Kegiatan	Sekolah	Peserta	Nara Sumber Utama	
1	7 Maret 2018 / Rabu	SMP NEGERI 2 PANGKALAN	SMP Negeri 1 Pangkalan	4	Dr. H. Sutirna, M.Pd.	
2			SMP Negeri 2 Pangkalan	4		Dr. Suntoko, M.Pd.
3			SMP 1 Atap Pangkalan	2		

4	SMP Negeri 1 Tegalwaru	3
5	SMP Islam Terpadu	2
6	SMP IT Nurul Qur'an	2
7	SMP PGRI Pangkalan	3
	Jumlah Peserta (guru)	20

b. Waktu Efektif Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dilakukan dari tanggal 5 – 8 Maret 2018 di Lingkungan MKKS Komisariat Telukjambe Kabupaten Karawang. Pelaksanaan setiap kegiatan dengan jadwal sebagai berikut:

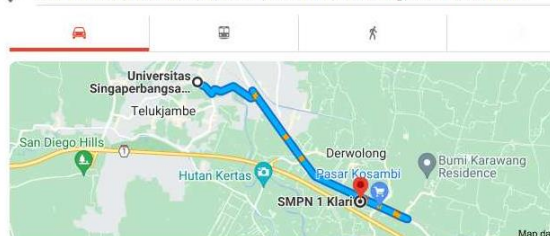
Tabel 2. Jadwal Acara Kegiatan Pengabdian

No	Waktu	Materi	Nara Sumber	Ket.
1	08.00-09.00	Registrasi Peserta	Tim	
2	09.00-10.00	Pembukaan	Tim dan Komisariat	
		a. Ketua Komisariat		
		b. Pengawas SMP		
		c. Tim Abdimas		
		d. Do'a		
		e. Tutup		
3	10.00-12.00	Inovasi Media	Dr. H. Sutirna	
4	12.00-13.00	Pembelajaran		
5	13.00-14.00	Istirahat		
		Motivasi dan Refleksi	Tim Pemateri	
6	14.00-14.30	Kegiatan		
7	14.30-15.00	Tutup		
		Pembagian Sertifikat	Tim dan Komisariat	

c. Tempat Kegiatan

Lokasi tempat pengabdian kepada masyarakat dibagi menjadi tiga lokasi kegiatan dalam Wilayah Komisariat Telukjambe. Tempat kegiatan dan jarak dari kampus dapat diperhatikan gambar di bawah ini.

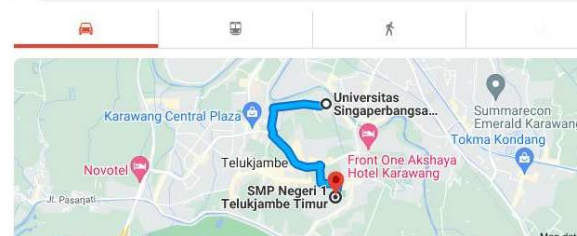
Universitas Singaperbangsa Karawang (UNSIKA), Jl. HS.Ronggo Waluyo, Puseur
SMPN 1 Klari, J9J9+J9Q, Jl. Duren, Kec. Klari, Karawang, Jawa Barat 41371



34 mnt (14,5 km) lewat Jl. Raya Pantura

(a) Map Lokasi Kegiatan PKM 1

Universitas Singaperbangsa Karawang (UNSIKA), Jl. HS.Ronggo Waluyo, Puseur
SMP Negeri 1 Telukjambe Timur, M855+R77, Jl. Sukadana I, Pinayungan, Telukja



11 mnt (3,8 km) lewat Jl. HS.Ronggo Waluyo dan Jl. Arteri Galuh Mas

(b) Map Lokasi Kegiatan PKM 2



(c) Map Lokasi Kegiatan PKM 3
Gambar 1. Map Lokasi Kegiatan.

2.2. Hasil Pelaksanaan Pengabdian

1) Pelaksanaan Work Shop

Pelaksanaan dimulai pada tanggal 5 Maret 2018 di SMP Negeri 1 Klari Kabupaten Karawang



Gambar 2. Pembukaan Kegiatan Abdimas 2018 di Wilayah Komisariat Telukjambe Bertempat di SMP Negeri 1 Klari Karawang, Tanggal 5 Maret 2018.

Kegiatan pengabdian ini secara resmi dibuka oleh Kuswanda selaku Pengawas SMP Kabupaten Karawang mewakili Kepala Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga Kabupaten Karawang, Suryono selaku Ketua MKKS Komisariat Telukjambe Karawang dan para guru-guru SMP Negeri dan Swasta Se Rayon 1 Komisariat Telukjambe Kabupaten Karawang. Kemudian pelaksanaan kedua di SMP Negeri 1 Telukjambe Timur Kabupaten Karawang.



Gambar 3. Pembukaan Kegiatan Abdimas 2018 di Wilayah Komisariat Telukjambe Bertempat di SMP Negeri 1 Telukjambe Timur Karawang, Tanggal 6 Maret 2018.

Kegiatan bimbingan dan penyuluhan yang kedua dihadiri oleh Mulyadi selaku Pengawas SMP Komisariat Telukjambe sebagai perwakilan dari Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga

Kabupaten Karawang dan Suryono selaku Ketua Komisariat Telukjambe. Selanjutnya untuk kegiatan ketiga dilaksanakan di SMP Negeri 2 Pangkalan Kabupaten Karawang.



Gambar 4. Pembukaan Kegiatan Abdimas 2018 di Wilayah Komisariat Telukjambe Bertempat di SMP Negeri 2 Pangkalan Karawang, Tanggal 7 Maret 2018

Kegiatan pengabdian ini dihadiri oleh Cucu Cuaca dan Kuswanda sebagai Pengawas SMP Komisariat Telukjambe mewakili Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga Kabupaten Karawang serta M. Rois selaku Kepala SMP Negeri 2 Pangkalan Karawang.

- a) Deskripsi Hasil Penelitian Pengembangan Inovasi Media Pembelajaran melalui Game Education Program Aplikasi Kahoot bagi Guru-Guru SMP Se-Wilayah Komisariat Telukjambe Kabupaten Karawang

Program Aplikasi Kahoot merupakan salah satu program aplikasi media yang dapat digunakan dalam pembelajaran semua bidang studi. Program aplikasi tersebut dapat meningkatkan hasil belajar dan antusias siswa dalam pembelajaran. Selain itu, *Program Aplikasi Kahoot* tersebut merupakan bentuk inovasi dalam pembelajaran yang diharapkan dapat menghilangkan kejenuhan belajar siswa dari rutinitas model pembelajaran yang disajikan oleh pendidik. *Program Aplikasi Kahoot* dalam pembelajaran tersebut dilakukan melalui kegiatan Bimbingan dan Penyuluhan terhadap guru-guru Se-Wilayah Komisariat Telukjambe. Bimbingan dan Penyuluhan diselenggarakan oleh Universitas Singaperbangsa bekerjasama Dinas Pendidikan Kabupaten Karawang melalui Program Pengabdian Masyarakat. Berdasarkan hasil pengisian angket dengan sepuluh pertanyaan yang diberikan guru sebagai peserta Bimbingan dan Penyuluhan, maka diperoleh hasil sebagai berikut.

1. Apakah Bapak/Ibu guru melakukan inovasi media pembelajaran dalam memberikan materi pembelajaran?

Jawaban yang diberikan oleh guru sebanyak 63 peserta terhadap pertanyaan “Apakah Bapak/Ibu guru melakukan inovasi media pembelajaran dalam memberikan materi pembelajaran?”, dengan indikator pilihan adalah: sering, kadang-kadang, pernah, dan tidak pernah, maka diperoleh hasil seperti dalam tabel berikut.

Tabel 3, Inovasi Media Pembelajaran yang Dilakukan oleh Guru

Pertanyaan	Indikator	Hasil	Persen (%)
Apakah Bapak/Ibu guru melakukan inovasi media pembelajaran dalam memberikan materi pembelajaran?	Sering	7	11,11
	Kadang-kadang	42	66,67
	Pernah	11	17,46
	Tidak pernah	3	4,76

Sumber: Hasil Kuisioner Nomor 1.

Berdasarkan tabel 3 tersebut menggambarkan, bahwa guru yang sering melakukan melakukan inovasi media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dari 63 orang guru adalah 7 orang atau 11,11 %, kadang-kadang berjumlah 42 orang guru atau 66,67%, pernah berjumlah 11 orang atau 17,46 %, dan guru yang tidak pernah melakukan inovasi media pembelajaran berjumlah 3 orang atau 4,76%. Data tersebut menunjukkan, bahwa rata-rata guru hanya kadang-kadang melakukan inovasi terhadap media yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, yakni 42 orang atau 66,67% dari 63 orang yang menjadi sumber data. Guru yang pernah melakukan inovasi media

berjumlah 11 orang atau 17,46 % dari 63 orang. Guru yang sering melakukan inovasi media pembelajaran berjumlah 7 orang atau 11,11% dari 63 orang. Dan guru yang tidak pernah melakukan inovasi terhadap media dalam kegiatan belajar mengajar berjumlah 3 orang atau 4,76% dari 63 orang.

2. Menurut Bapak/Ibu bagaimana reaksi siswa ketika seorang guru melakukan inovasi media pembelajaran dalam Program Belajar Mengajar?

Jawaban yang diberikan oleh guru sebanyak 63 peserta terhadap pertanyaan “Menurut Bapak/Ibu bagaimana reaksi siswa ketika seorang guru melakukan inovasi media pembelajaran dalam Program Belajar Mengajar?”, dengan indikator pilihan adalah: antusias, biasa-biasa saja, acuh, dan tidak antusias, maka diperoleh hasil seperti dalam tabel berikut.

Tabel 4. Keantusiasan Guru dalam Melakukan Inovasi Media Pembelajaran

Pertanyaan	Indikator	Hasil	Persen (%)
Apakah Bapak/Ibu guru melakukan inovasi media pembelajaran dalam memberikan materi pembelajaran?	Antusias	62	98,41
	Biasa-biasa saja	1	1,59
	Acuh	0	0
	Tidak antusias	0	0

Sumber: Hasil Kuisioner Nomor 2.

Berdasarkan tabel 4 tersebut menggambarkan, bahwa guru yang sering melakukan melakukan inovasi media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dari 63 orang guru adalah 63 orang atau 98,41%, biasa-biasa saja berjumlah 1 orang guru atau 1,59%, pernah berjumlah 0 orang atau 0%, dan guru yang tidak pernah melakukan inovasi media pembelajaran berjumlah 0 orang atau 0%. Data tersebut menunjukkan, bahwa hampir semua guru antusias melakukan inovasi terhadap media yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, yakni 62 orang atau 98,41% dari 63 orang yang menjadi sumber data. Guru yang biasa-biasa saja antusiasnya dalam melakukan inovasi media hanya berjumlah 1 orang atau 1,59 % dari 63 orang. Sedangkan guru yang acuh dan tidak antusia dalam melakukan inovasi media pembelajaran berjumlah tidak ada atau 0%.

3. Menurut Bapak/Ibu bagaimana pemahaman materi atau daya serap materi pelajaran ketika seorang guru melakukan inovasi media pembelajaran dalam Program Belajar Mengajar?

Jawaban yang diberikan oleh guru sebanyak 63 peserta terhadap pertanyaan “Menurut Bapak/Ibu bagaimana pemahaman materi atau daya serap materi pelajaran ketika seorang guru melakukan inovasi media pembelajaran dalam Program Belajar Mengajar?”, dengan indikator pilihan adalah: sangat baik, baik, sedang, dan kurang, maka diperoleh hasil seperti dalam tabel berikut.

Tabel 5. Pemahaman atau daya serap materi pelajaran ketika seorang guru melakukan inovasi media pembelajaran dalam

Pertanyaan	Indikator	Hasil	Persen (%)
Menurut Bapak/Ibu bagaimana pemahaman materi atau daya serap materi pelajaran ketika seorang guru melakukan inovasi media pembelajaran dalam Program Belajar Mengajar?	Sangat baik	35	55,56
	Baik	28	44,44
	Sedang	0	0
	Kurang	0	0

Sumber: Hasil Kuisioner Nomor 3.

Berdasarkan tabel 5 tersebut menggambarkan, bahwa pemahaman atau daya serap siswa terhadap materi pelajaran ketika guru melakukan inovasi media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dengan indikator sangat baik dari 63 orang guru adalah 35 orang atau 55,56%, baik berjumlah 28 orang guru atau 44,44%, sedang berjumlah 0 orang atau 0%, dan rendah ketika guru melakukan inovasi media pembelajaran berjumlah 0 orang atau 0%. Data tersebut menunjukkan, bahwa pemahaman atau daya serap siswa sangat baik ketika guru antusias melakukan inovasi

terhadap media yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, yakni 35 orang atau 55,56% dari 63 orang yang menjadi sumber data. Indikator baik ketika guru melakukan inovasi media hanya berjumlah 28 orang atau 44,44 % dari 63 orang. Sedangkan pemahaman atau daya serap siswa terhadap materi ketika guru melakukan inovasi media pembelajaran pada indikator sedang dan kurang berjumlah tidak ada atau 0%.

4. Apakah Bapak/Ibu guru dalam melaksanakan Program Belajar Mengajar berinovasi Berbasis Informasi Teknologi (Pemanfaatan Media Internet)?

Jawaban yang diberikan oleh guru sebanyak 63 peserta terhadap pertanyaan “Apakah Bapak/Ibu guru dalam melaksanakan Program Belajar Mengajar berinovasi Berbasis Informasi Teknologi (Pemanfaatan Media Internet)?”, dengan indikator pilihan adalah: sering, kadang-kadang, pernah, dan tidak pernah, maka diperoleh hasil seperti dalam tabel berikut.

Tabel 6. Guru Berinovasi dalam Melaksanakan Program Belajar Mengajar Berbasis Informasi Teknologi (Pemanfaatan Media Internet)

Pertanyaan	Indikator	Hasil	Persen (%)
Apakah Bapak/Ibu guru dalam melaksanakan Program Belajar Mengajar berinovasi Berbasis Informasi Teknologi (Pemanfaatan Media Internet)?	Sering	6	9,52
	Kadang-kadang	35	55,56
	Pernah	9	14,29
	Tidak pernah	13	20,63

Sumber: Hasil Kuisioner Nomor 4.

Berdasarkan tabel 6 tersebut menggambarkan, bahwa guru melakukan inovasi media pembelajaran Berbasis Informasi Teknologi (Pemanfaatan Media Internet) dalam kegiatan belajar mengajar dengan indikator sering dari 63 orang guru adalah 6 orang atau 9,52%, kadang-kadang berjumlah 35 orang guru atau 55,56%, pernah berjumlah 9 orang atau 14,29%, dan tidak pernah melakukan inovasi media Berbasis Informasi Teknologi berjumlah 13 orang atau 20,63%. Data tersebut menunjukkan, bahwa guru hanya kadang-kadang melakukan inovasi dalam proses belajar mengajar Berbasis Informasi Teknologi, yakni 35 orang atau 55,56% dari 63 orang yang menjadi sumber data. Indikator guru tidak pernah melakukan proses belajar mengajar Berbasis Informasi Teknologi berjumlah 13 orang atau 20,63% dari 63 orang. Indikator guru pernah melakukan proses belajar mengajar Berbasis Informasi Teknologi berjumlah 9 orang atau 14,29% dari 63 orang. Sedangkan Indikator guru sering melakukan proses belajar mengajar Berbasis Informasi Teknologi berjumlah 6 orang atau 9,52% dari 63 orang. Kendala yang dialami guru dalam melakukan inovasi media pembelajaran Berbasis Informasi Teknologi adalah dana yang digunakan dalam menjalankan aplikasi internet, jaringan internet yang lamban, perangkat yang belum memadai, dan tidak terdapat jaringan internet. Kendala-kendala tersebutlah yang memungkinkan guru kurang berinovasi dalam penggunaan media Berbasis Informasi Teknologi.

5. Bagaimana fasilitas sarana dan prasarana di sekolah Bapak/Ibu untuk melakukan inovasi media pembelajaran Berbasis Informasi Teknologi?

Jawaban yang diberikan oleh guru sebanyak 63 peserta terhadap pertanyaan “Bagaimana fasilitas sarana dan prasarana di sekolah Bapak/Ibu untuk melakukan inovasi media pembelajaran Berbasis Informasi Teknologi?”, dengan indikator pilihan adalah: sangat tersedia, tersedia, kurang tersedia, tidak tersedia, maka diperoleh hasil seperti dalam tabel berikut.

Tabel 7. Sarana dan Prasarana Pembelajaran Berbasis Informasi Teknologi

Pertanyaan	Indikator	Hasil	Persen (%)
Bagaimana fasilitas sarana dan prasarana di sekolah Bapak/Ibu untuk melakukan inovasi media pembelajaran Berbasis Informasi Teknologi?	Sangat tersedia	3	4,76
	Tersedia	12	14,29
	Kurang tersedia	28	44,44
	Tidak tersedia	20	31,75

Sumber: Hasil Kuisioner Nomor 5.

Berdasarkan tabel 7 tersebut menggambarkan, bahwa sarana dan prasarana media pembelajaran Berbasis Informasi Teknologi di sekolah Se-Wilayah Sekretariat Telukjambe dengan indikator sangat tersedia dari 63 orang guru perwakilan sekolah adalah 3 sekolah atau 4,76%, tersedia berjumlah 12 sekolah atau 14,29%, kurang tersedia berjumlah 28 sekolah atau 44,44%, dan tidak tersedia sarana prasarana media pembelajaran Berbasis Informasi Teknologi berjumlah 20 sekolah atau 31,75%. Data tersebut menunjukkan, bahwa sarana dan prasarana media pembelajaran Berbasis Informasi Teknologi kurang tersedia di sekolah Se-Wilayah Sekretariat Telukjambe, yakni 28 sekolah atau 44,44% dari 63 sekolah yang menjadi sumber data. Indikator sekolah yang tidak tersedia sarana dan prasarana berjumlah 20 sekolah atau 31,75% dari 63 sekolah. Indikator tersedia sarana dan prasarana pembelajaran Berbasis Informasi Teknologi berjumlah 12 sekolah atau 14,29% dari 63 sekolah. Sedangkan Indikator sekolah yang sangat tersedia sarana dan prasarana media pembelajaran Berbasis Informasi Teknologi hanya berjumlah 3 sekolah atau 4,76% dari 63 sekolah.

6. Bagaimana dukungan dari pimpinan jika Bapak/Ibu akan melakukan inovasi media pembelajaran Berbasis Informasi Teknologi?

Jawaban yang diberikan oleh guru sebanyak 63 peserta terhadap pertanyaan “Bagaimana dukungan dari pimpinan jika Bapak/Ibu akan melakukan inovasi media pembelajaran Berbasis Informasi Teknologi?”, dengan indikator pilihan adalah: antusias, biasa-biasa saja, acuh, dan tidak antusias, maka diperoleh hasil seperti dalam tabel berikut.

Tabel 8. Dukungan Pimpinan terhadap Inovasi Pembelajaran Berbasis Informasi Teknologi

Pertanyaan	Indikator	Hasil	Persen (%)
Bagaimana dukungan dari pimpinan jika Bapak/Ibu akan melakukan inovasi media pembelajaran Berbasis Informasi Teknologi?	Antusias	44	69,84
	Biasa-biasa saja	16	25,40
	Acuh	2	3,17
	Tidak antusias	1	1,59

Sumber: Hasil Kuisioner Nomor 6.

Berdasarkan tabel 8 tersebut menggambarkan, bahwa dukungan pimpinan terhadap penggunaan dan inovasi media pembelajaran Berbasis Informasi Teknologi di sekolah Se-Wilayah Sekretariat Telukjambe dengan indikator antusias dari 63 orang guru adalah 44 orang atau 69,84%, biasa-biasa saja berjumlah 16 sekolah atau 25,40%, acuh berjumlah 2 orang atau 3,17%, dan pimpinan yang tidak antusias terhadap penggunaan dan inovasi media pembelajaran Berbasis Informasi Teknologi berjumlah 1 orang atau 1,59%. Data tersebut menunjukkan, bahwa pimpinan yang lebih banyak yang antusias terhadap penggunaan dan inovasi media pembelajaran Berbasis Informasi Teknologi di sekolah Se-Wilayah Sekretariat Telukjambe, yakni 44 sekolah atau 69,84% dari 63 sekolah yang menjadi sumber data. Indikator pimpinan yang biasa-biasa saja berjumlah 16 sekolah atau 25,40% dari 63 sekolah. Indikator pimpinan yang acuh terhadap penggunaan dan inovasi media pembelajaran Berbasis Informasi Teknologi berjumlah 2 orang atau 3,17% dari 63 sekolah. Sedangkan Indikator pimpinan yang tidak antusias terhadap penggunaan dan inovasi media pembelajaran Berbasis Informasi Teknologi hanya berjumlah 1 orang atau 1,59% dari 63 sekolah

7. Apakah pimpinan Bapak/Ibu menganjurkan untuk melakukan inovasi Program Belajar Mengajar?

Jawaban yang diberikan oleh guru sebanyak 63 peserta terhadap pertanyaan “Apakah pimpinan Bapak/Ibu menganjurkan untuk melakukan inovasi Program Belajar Mengajar?”, dengan indikator pilihan adalah: sering, kadang-kadang, pernah, dan tidak pernah, maka diperoleh hasil seperti dalam tabel berikut.

Tabel 9. Anjuran Pimpinan terhadap Guru dalam Melakukan Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Informasi Teknologi

Pertanyaan	Indikator	Hasil	Persen (%)
Apakah pimpinan Bapak/Ibu menganjurkan untuk melakukan inovasi Program Belajar Mengajar?	Sering	30	47,62
	Kadang-kadang	12	19,05
	Pernah	18	28,57
	Tidak pernah	3	4,76

Berdasarkan tabel 9 tersebut menggambarkan, bahwa pimpinan yang menganjurkan guru melakukan inovasi terhadap media pembelajaran Berbasis Informasi Teknologi dalam kegiatan belajar mengajar dengan indikator sering dari 63 orang guru adalah 30 orang atau 47,62%, kadang-kadang berjumlah 12 orang guru atau 19,05%, pernah berjumlah 18 orang atau 28,57%, dan tidak pernah menganjurkan berjumlah 3 orang atau 4,76%. Data tersebut menunjukkan, bahwa pimpinan yang sering menganjurkan guru melakukan inovasi dalam proses belajar mengajar Berbasis Informasi Teknologi, yakni 30 orang atau 47,62% dari 63 orang yang menjadi sumber data. Indikator pimpinan yang pernah menganjurkan guru melakukan proses belajar mengajar Berbasis Informasi Teknologi berjumlah 18 orang atau 19,05% dari 63 orang. Indikator pimpinan yang kadang-kadang menganjurkan guru melakukan proses belajar mengajar Berbasis Informasi Teknologi berjumlah 12 orang atau 14,29% dari 63 orang. Sedangkan Indikator pimpinan yang tidak pernah menganjurkan guru melakukan proses belajar mengajar Berbasis Informasi Teknologi berjumlah 3 orang atau 4,76% dari 63 orang.

8. Bagaimana kemampuan Bapak/Ibu mengoperasikan computer atau laptop?

Jawaban yang diberikan oleh guru sebanyak 63 peserta terhadap pertanyaan “Bagaimana kemampuan Bapak/Ibu mengoperasikan computer atau laptop?”, dengan indikator pilihan adalah: sangat paham, paham, cukup, dan rendah, maka diperoleh hasil seperti dalam tabel berikut.

Tabel 10. Kemampuan Guru dalam Mengoperasikan Komputer atau Laptop

Pertanyaan	Indikator	Hasil	Persen (%)
Bagaimana kemampuan Bapak/Ibu mengoperasikan computer atau laptop?	Sangat paham	11	17,46
	Paham	38	60,32
	Cukup	13	20,63
	Kurang	1	1,59

Berdasarkan tabel 10 tersebut menggambarkan, bahwa kemampuan guru dalam mengoperasikan computer atau laptop dengan indikator sangat paham dari 63 orang guru adalah 11 orang atau 17,46%, paham berjumlah 38 orang atau 60,32%, cukup berjumlah 13 orang atau 20,63%, dan kurang mampu berjumlah 1 orang atau 1,59%. Data tersebut menunjukkan, bahwa guru sangat paham dalam mengoperasikan computer atau laptop, yakni 11 orang atau 17,46% dari 63 orang yang menjadi sumber data. Indikator guru paham, mengoperasikan computer atau laptop berjumlah 38 orang atau 60,32% dari 63 orang. Indikator guru yang cukup paham dalam mengoperasikan computer atau laptop berjumlah 13 orang atau 20,63% dari 63 orang. Sedangkan Indikator guru yang kurang mampu mengoperasikan komputer atau laptop berjumlah 1 orang atau 1,59% dari 63 orang.

9. Bagaimana pendapat Bapak/Ibu dengan media pembelajaran program *Kahoot!*?

Jawaban yang diberikan oleh guru sebanyak 63 peserta terhadap pertanyaan “Bagaimana pendapat Bapak/Ibu dengan media pembelajaran program *Kahoot!*?”, dengan indikator pilihan adalah: sangat menyenangkan, menyenangkan, cukup menyenangkan, tidak menyenangkan, maka diperoleh hasil seperti dalam tabel berikut.

Tabel 11. Tanggapan Guru terhadap Media Pembelajaran Program Kahoot

Pertanyaan	Indikator	Hasil	Persen (%)
Bagaimana pendapat Bapak/Ibu dengan media pembelajaran program <i>Kahoot</i> ?	Sangat menyenangkan	46	73,02
	Menyenangkan	16	25,40
	Cukup menyenangkan	1	1,59
	Tidak menyenangkan	0	0

Berdasarkan tabel 11 tersebut menggambarkan, bahwa tanggapan guru terhadap media pembelajaran Berbasis Informasi Teknologi dalam kegiatan belajar mengajar dengan indikator sangat menyenangkan dari 63 orang guru adalah 46 orang atau 73,02%, menyenangkan berjumlah 16 orang atau 25,40%, cukup menyenangkan berjumlah 1 orang atau 1,59%, dan tidak menyenangkan berjumlah 0 orang atau 0%. Data tersebut menunjukkan, bahwa guru sangat senang dengan penggunaan media pembelajaran Berbasis Informasi Teknologi, yakni 46 orang atau 73,02% dari 63 orang yang menjadi sumber data. Indikator guru yang senang menggunakan media pembelajaran Berbasis Informasi Teknologi berjumlah 16 orang atau 25,40% dari 63 orang. Indikator guru yang merasa cukup menyenangkan menggunakan media pembelajaran Berbasis Informasi Teknologi berjumlah 1 orang atau 1,59% dari 63 orang. Sedangkan Indikator guru tidak menyenangi penggunaan media pembelajaran Berbasis Informasi Teknologi tidak ada atau 0% dari 63 orang.

10. Apakah Bapak/Ibu setelah mengetahui pentingnya inovasi media pembelajaran (baik konvensional atau Berbasis Informasi Teknologi) memiliki hasrat atau niat untuk melakukan inovasi?

Jawaban yang diberikan oleh guru sebanyak 63 peserta terhadap pertanyaan “Apakah Bapak/Ibu setelah mengetahui pentingnya inovasi media pembelajaran (baik konvensional atau Berbasis Informasi Teknologi) memiliki hasrat atau niat untuk melakukan inovasi?”, dengan indikator pilihan adalah: sangat ingin melakukan inovasi, ingin melakukan inovasi, tidak ingin melakukan inovasi, dan sangat tidak ingin melakukan inovasi, maka diperoleh hasil seperti dalam tabel berikut.

Tabel 12. Hasrat atau Minat Guru terhadap Pentingnya Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Informasi Teknologi

Pertanyaan	Indikator	Hasil	Persen (%)
Apakah Bapak/Ibu setelah mengetahui pentingnya inovasi media pembelajaran (baik konvensional atau Berbasis Informasi Teknologi) memiliki hasrat atau niat untuk melakukan inovasi?	Sangat ingin berinovasi	42	66,67
	Ingin berinovasi	20	31,75
	Tidak ingin berinovasi	0	0
	Sangat tidak ingin berinovasi	1	1,59

Berdasarkan tabel 12 tersebut menggambarkan, bahwa hasrat atau minat guru melakukan inovasi terhadap media pembelajaran Berbasis Informasi Teknologi dalam kegiatan belajar mengajar, pada indikator sangat ingin berinovasi dari 63 orang adalah 42 orang atau 66,67%, ingin berinovasi berjumlah 20 orang atau 31,75%, tidak ingin berinovasi berjumlah tidak ada atau 0%, dan sangat tidak ingin berinovasi berjumlah 1 orang atau 1,59%. Data tersebut menunjukkan, bahwa rata-rata guru sangat ingin melakukan inovasi dalam proses belajar mengajar Berbasis Informasi Teknologi, yakni 42 orang atau 66,67% dari 63 orang yang menjadi sumber data. Indikator guru yang ingin melakukan inovasi dalam proses belajar mengajar Berbasis Informasi Teknologi berjumlah 20 orang atau 31,75% dari 63 orang. Indikator guru sangat tidak ingin melakukan inovasi dalam proses belajar mengajar Berbasis Informasi Teknologi berjumlah 1 orang atau 1,59% dari 63 orang. Sedangkan Indikator guru yang tidak ingin melakukan inovasi dalam proses belajar mengajar Berbasis Informasi Teknologi adalah tidak ada atau 0%.

2.3. Masyarakat Sasaran

Masyarakat sasaran dalam pengabdian ini adalah guru-guru SMP Negeri dan Swasta Se Komisariat Telukjambe Kabupaten Karawang.

Tabel 13. Data Masyarakat Sasaran Pengabdian

No	Nama Sekolah	Status		Jumlah	Ket.
		Negeri	Swasta		
1	SMP Negeri 1 Klari	V		50	
2	SMP Negeri 2 Klari	V		36	
3	SMP Negeri 3 Klari	V		47	
4	SMP Negeri 4 Klari	V		46	
5	SMP Negeri 5 Klari	V		41	
6	SMP PGRI Klari		V	15	
7	SMP Islam Nur Al Hasanat		V	7	
8	SMP Swasta I T Gita Wirabangsa		V	8	
9	SMP Plus Al Hidayah		V	5	
10	SMP Negeri 1 Telukjambe Timur	V		36	
11	SMP Negeri 2 Telukjambe Timur	V		40	
12	SMP Swasta Al Muslih		V	9	
13	SMP Budi Mulya		V	15	
14	SMP Islam At Thohariyah		V	4	
15	SMP Negeri 1 Telukjambe Barat	V		25	
16	SMP Negeri 2 Telukjembe Barat	V		26	
17	SMP Islam Tarbiyatul Falah		V	4	
18	SMP Islam Telukjambe		V	10	
19	SMP PGRI Telukjambe		V	3	
20	SMP Negeri 1 Pangkalan	V		37	
21	SMP Negeri 2 Pangkalan	V		25	
22	SMP 1 Atap Pangkalan	V		7	
23	SMP Negeri 1 Ciampel	V		35	
24	SMP Negeri 2 Ciampel	V		15	
25	SMP Swasta Kawasan Industri Ciampel		V	8	
26	SMP Negeri 1 Tegalwaru	V		13	
27	SMP Islam Terpadu		V	6	
28	SMP IT Nurul Qur'an		V	8	
29	SMP PGRI Pangkalan		V	12	
Jumlah				593	

3. Tinjauan Hasil yang dicapai

Berdasarkan hasil pengabdian melalui angket yang diberikan oleh 63 orang guru yang dijadikan sampel penelitian, maka dapat dibagi menjadi empat faktor, yakni (1) guru, (2) pimpinan, (3) sarana dan prasara, dan (4) jaringan internet. Keempat factor penentu keberhasilan inovasi media pembelajaran Berbasis Informasi Teknologi tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut.

1) Guru

Guru merupakan orang melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan hasil yang diperoleh pada analisis data di atas, maka guru lebih banyak memiliki kemampuan sebagai pengguna dengan indikator paham dalam mengoperasikan komputer, laptop, dan *Hand Phone* berbasis internet, yakni 38 orang atau 60,32%. Guru yang sangat paham paham berjumlah 11 orang, sedangkan yang sekedar tahu berjumlah 14 orang. Kemampuan guru tersebut sangat mempengaruhi guru dalam melakukan inovasi dalam kegiatan pembelajaran, sehingga berdampak pada guru hanya kadang-kadang melakukan inovasi media pembelajaran Berbasis Informasi Teknologi, yakni 42 orang atau 66,67% dari 63 orang. Selain itu, dampak lain yang timbul adalah guru hanya kadang-kadang melakukan inovasi dalam kegiatan pembelajaran, yakni 35 atau 55,56%. Sedangkan yang sering melakukan inovasi hanya 7 orang, pernah 9, dan yang tidak pernah atau monoton dalam kegiatan pembelajaran 13 orang. Padahal para guru telah menyadari penggunaan inovasi media dan pembelajaran Berbasis Informasi Teknologi memiliki dampak positif atau dapat meningkatkan keantusiasan pendidik dan siswa dalam pembelajaran, yakni 62 orang atau 98,41%. Para guru pun memiliki keinginan yang besar dalam berinovasi media dan pembelajaran Berbasis Informasi Teknologi, yakni sangat ingin berinovasi 42 orang (66,67%) dan yang ingin melakukan inovasi berjumlah 20 orang (31,75%).

2) Pimpinan

Pimpinan atau kepala sekolah merupakan seorang pejabat pemegang dan pengendali kebijakan sekolah. Berdasarkan tanggapan para guru yang menjadi sampel rata-rata menyatakan adanya dukungan yang sangat positif terhadap guru yang berinovasi media dan pembelajaran Berbasis Informasi Teknologi. Para kepala sekolah memiliki keantusiasan yang tinggi terhadap pelaksanaan inovasi media dan pembelajaran Berbasis Informasi Teknologi, yakni berjumlah 44 (69,84%). Tanggapan kepala sekolah yang biasa-biasa saja berjumlah 16 orang (25,40). Sedangkan tidak memiliki keantusiasan berjumlah 3 orang.

3) Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana merupakan peralatan, Gedung, dan wilayah jaringan yang digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan aplikasi jaringan internet. Sarana berupa komputer, laptop, maupun *hand phon* yang dimiliki SMP Se-Wilayah Komisariat Telukjambe Kabupaten Karawang tidak merata. Sehingga sarana di beberapa sekolah tidak mendukung pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Berbasis Informasi Teknologi. Sekolah yang memiliki ketersediaan sarana pada kategori sangat tersedia hanya 3 sekolah (4,76%) dan yang tersedia 12 sekolah (14,29%). Sedangkan sekolah yang sulit melaksanakan pembelajaran Berbasis Informasi Teknologi karena kurang tersedia sarana berjumlah 28 sekolah (44,44%) dan yang tidak tersedia sarana ada 20 sekolah (31,75). Prasarana berupa Gedung dan wilayah jaringan juga sangat berpengaruh terhadap pelaksanaan pembelajaran Berbasis Informasi Teknologi. Walaupun Gedung dan wilayah jaringan baik, namun sarana komputer, laptop, dan *hand phon* tidak memadai, berdampak pula pada pelaksanaan pembelajaran Berbasis Informasi Teknologi.

4) Jaringan Internet

Jaringan internet merupakan faktor pendukung utama dalam inovasi media pembelajaran Berbasis Informasi Teknologi. Sekolah yang ingin memiliki jaringan internet harus mengeluarkan biaya yang tidak sedikit, yakni pembiayaan pembelian pulsa paket (wifi) sekolah. Penyaluran wifi di sekolah terkadang hanya untuk kepentingan kantor dan guru, sedangkan untuk siswa tidak disediakan. Ketidaksediaan wifi sekolah untuk siswa biasanya berkaitan ada beberapa sekolah yang melarang anak sekolah dilarang membawa *hand phon* ke sekolah. Seandainya ada, itu pun hanya sekedar dipakai untuk pelajaran tertentu yang tidak menggunakan jaringan internet. Selain pembiayaan yang tinggi, jaringan internet di sekolah tidak di salurkan ke setiap kelas, sehingga menyulitkan guru dalam berinovasi media pembelajaran Berbasis Informasi Teknologi. Namun ada beberapa sekolah yang menyediakan gedung khusus untuk media komputer dan jaringan di ruang laboratorium komputer.

Kendala lain berkaitan dengan jaringan internet adalah wilayah. Ada wilayah yang memiliki jaringan yang baik dan ada wilayah yang memiliki jaringan yang kurang baik. Wilayah jaringan yang berbeda-beda tersebut akibat dari frekuensi jaringan yang berbeda pula. Perbedaan jaringan tersebut karena frekuensi di wilayah tersebut terhalang oleh gunung atau gedung-gedung tinggi. Berdasarkan uraian pembahasan hasil di atas, maka secara keseluruhan inovasi media pembelajaran Berbasis Informasi Teknologi dengan *Aplikasi Kahoot* dapat dilihat pada tabel 11 berikut.

Tabel 13. Tanggapan Guru SMP Se-Wilayah Sekretariat Telukjambe Keefektifan Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Informasi Teknologi dengan Aplikasi Kahoot

No	Pernyataan	S. M	M	K. M	T. M
1	Apakah Bapak/Ibu guru melakukan inovasi media pembelajaran dalam memberikan materi pembelajaran?	7	42	11	3
2	Apakah Bapak/Ibu guru melakukan inovasi media pembelajaran dalam memberikan materi pembelajaran?	62	1	0	0
3	Menurut Bapak/Ibu bagaimana pemahaman materi atau daya serap materi pelajaran ketika seorang guru melakukan inovasi media pembelajaran dalam Program Belajar Mengajar?	35	28	0	0
4	Apakah Bapak/Ibu guru dalam melaksanakan Program Belajar Mengajar berinovasi Berbasis Informasi Teknologi (Pemanfaatan Media Internet)?	6	35	9	13
5	Bagaimana fasilitas sarana dan prasarana di sekolah Bapak/Ibu untuk melakukan inovasi media pembelajaran Berbasis Informasi Teknologi?	3	12	28	20
6	Bagaimana dukungan dari pimpinan jika Bapak/Ibu akan melakukan inovasi media pembelajaran Berbasis Informasi Teknologi?	44	16	2	1
7	Apakah pimpinan Bapak/Ibu menganjurkan untuk melakukan inovasi Program Belajar Mengajar?	30	12	18	3
8	Bagaimana kemampuan Bapak/Ibu mengoperasikan computer atau laptop?	11	38	13	1
9	Bagaimana pendapat Bapak/Ibu dengan media pembelajaran program <i>Kahoot</i> ?	46	16	1	0
10	Apakah Bapak/Ibu setelah mengetahui pentingnya inovasi media pembelajaran (baik konvensional atau Berbasis Informasi Teknologi) memiliki hasrat atau niat untuk melakukan inovasi?	42	20	0	1

Keterangan: S.M (Sangat Merespon), M (Merespon), K.M (Kurang Merespon), dan T.M (Tidak Merespon).

Berdasarkan tabel 11 tersebut menggambarkan, bahwa inovasi terhadap media pembelajaran Berbasis Informasi Teknologi dalam kegiatan belajar mengajar di SMP Se-Wilayah Sekretariat Telukjambe dibagi menjadi empat indikator, yakni *Sangat Merespon (SM)*, *Merespon (M)*, *Kurang Merespon (KM)*, dan *Tidak Merespon (TM)*. Jumlah soal yang diberikan kepada guru berjumlah 10 butir. Jumlah peserta yang menjadi sampel dalam bimbingan dan penyuluhan adalah 63 orang. Hasil yang diperoleh berdasarkan angket jawaban guru yaitu indikator *Sangat Merespon (SM)* sebanyak 286 jawaban atau 45,40%, *Merespon (M)* sebanyak 220 jawaban (34,92%), *Kurang Merespon (KM)* sebanyak 82 jawaban (13,01%), dan *Tidak Merespon (TM)* sebanyak 42 jawaban (6,67%). Data tersebut menunjukkan, bahwa rata-rata guru sangat dan merespon pelaksanaan inovasi dalam proses belajar mengajar Berbasis Informasi Teknologi, yakni *Sangat Merespon (SM)* sebanyak 286 jawaban (45,40%) dan *Merespon (M)* 220 jawaban (42 orang atau 66,67% dari 63 orang yang menjadi sumber data dengan 10 pertanyaan. Sedangkan guru yang *Kurang Merespon (KM)* sebanyak 82 jawaban (13,01%)

dan *Tidak Merespon (TM)* sebanyak 42 jawaban dari 63 orang dengan 10 pertanyaan. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan, bahwa pada hakikatnya guru-guru SMP Se-Wilayah Sekretariat Telukjambe berkeinginan melakukan inovasi media dan pembelajaran Berbasis Informasi Teknologi, dengan uraian sebagai berikut.

- 1) Sebagian guru sudah melakukan inovasi media pembelajaran Berbasis Informasi Teknologi.
- 2) Sebagian guru sudah melakukan inovasi pembelajaran Berbasis Informasi Teknologi
- 3) Rata-rata guru berkeinginan melakukan inovasi pembelajaran Berbasis Informasi Teknologi.
- 4) Inovasi media pembelajaran Berbasis Informasi Teknologi dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- 5) Inovasi media pembelajaran Berbasis Informasi Teknologi dapat mengatasi kebosanan akibat dari pembelajaran yang monoton.
- 6) Inovasi media pembelajaran Berbasis Informasi Teknologi merupakan salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan proses belajar mengajar di sekolah.
- 7) Sangat sedikit guru yang tidak berkeinginan melakukan inovasi pembelajaran Berbasis Informasi Teknologi karena terkendala pada kemampuan menguasai komputer, *laptop*, *hand phon*, atau sarana yang berkaitan dengan internet.
- 8) Sarana dan prasarana belum memadai secara merata di wilayah Sekretariat Telukjambe
- 9) Jaringan internet yang tidak merata, sehingga kurang memungkinkan melakukan pembelajaran berbasis informasi dan teknologi setiap saat.
- 10) Biaya yang besar dalam melakukan inovasi media pembelajaran berbasis inovasi teknologi turut mempengaruhi tidak terlaksanannya pembelajaran Berbasis Informasi Teknologi setiap saat.

Berdasarkan hasil quisioner pada akhir pelaksanaan kegiatan dan pembahasan hasil quisioner, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- 1) Persepsi guru-guru dalam menciptakan media pembelajaran melalui *game education* program aplikasi kahoot secara umum sangat antusias, namun para guru-guru menyampaikan sarana dan prasarana yang mendukung khususnya jaringan internet, hal ini bagi sekolah-sekolah yang sangat sulit jaringan internet.
- 2) Motivasi inovasi guru-guru dalam menciptakan media pembelajaran sangat antusias untuk membuat atau menciptakan inovasi media pembelajaran, hal ini ditunjukkan oleh hasil quisioner sebagian besar guru ingin menciptakan media pembelajaran.
- 3) Motivasi untuk melaksanakan proses belajar mengajar melalui inovasi-inovasi media pembelajaran ternyata hamper sebagian menyatakan siap melaksanakan inovasi dalam proses pembelajaran.
- 4) Motivasi inovasi pembelajaran dijadikan sebagai karya tulis ilmiah nampaknya hal ini masih cenderung ke arah belum memberikan sinyal, hal ini ditunjukkan oleh tidak adanya jawaban dari peserta ketika nara sumber menyampaikan bahwa inovasi dapat dibuat menjadi karya tulis.

Dari empat kesimpulan secara khusus tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menciptakan inovasi media pembelajaran akan menjadi pembelajaran yang sangat menyenangkan. Berdasarkan kesimpulan secara khusus dan umum di atas, maka pada kesempatan ini tim pengabdian kepada masyarakat memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Perlu adanya dukungan dari pimpinan sekolah dalam menyiapkan sarana dan prasarana khususnya dalam penggunaan IT (informasi teknologi) berupa fasilitas jaringan internet.
2. Kepada guru seluruh mata pelajaran perlu menciptakan inovasi media pembelajaran baik untuk sesi awal atau sesi inti atau pada sesi akhir pembelajaran sehingga peserta didik tidak menjadi bosan dan jemu, begitupun dengan guru itu sendiri.
3. Pembelajaran yang menyenangkan akan membawa peserta didik menjadi enjoy dalam mengikuti pembelajaran yang pada gilirannya akan menghasilkan prestasi belajar siswa.

4. Daftar Pustaka

- [1] Ayu, D. P. 2014. *Tanamkan Belajar itu Menyenangkan*. <https://Dwiputriayu21.Blogspot.Com/>. otak adalah organ tubuh yang tidak mengalami lelah, karena otak berbeda dengan organ tubuh lainnya yang mengalami lelah apabila melakukan pekerjaan. Jadi walaupun otak digunakan belajar semalam suntuk tidak akan mengalami kelelahan. Yang membuat otak mera.
- [2] Sutirna. 2018. *Inovasi dan Teknologi Pembelajaran* (1st ed.). Deepublish (CV. Budi Utama). www.deepublish.co.id
- [3] Gojak, L. M. 2013. Motivation Matter. *National Counsil of Teacher Mathematics*, 1. URL: https://www.nctm.org/News-and-Calendar/Messages-from-the-President/Archive/Linda-M_-Gojak/Motivation-Matters!/
- [4] Sutirna. 2013a. *Bimbingan dan Konseing (Pendidikan Formal, Nonformal dan Informal)*. Andy Offset.
- [5] Sutirna. 2013b. *Perkembangan dan Pertembuhan Peserta Didik* (P. Christian (ed.); 1st ed.). Andy Offset
- [6] Surya, Moch. 2004. *Psikologi Pengajaran dan Pembelajaran* (1st ed.). Bani Qurais.
- [7] Surya, Mohamad. 2014. *Psikologi Guru (Konsep dan Aplikasi) dari Guru, untuk Guru* (A. H. D. Nurjamal (ed.); 1st ed.). Alfabeta.
- [8] Barnett Berry, A. a. 2011. *Teaching 2030 (What We Do for Our Students and Our Public Schools)* (1st ed.). Teachers College Columbia University.