

Peningkatan Kemampuan Guru dalam Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif dengan Video Pembelajaran Berbasis *Power Point* melalui Kegiatan Pendampingan dan *In House Training* di SD Negeri 3 Ngareanak

Siti Solekhat

SD Negeri 3 Ngareanak
sitisolekhatspd@gmail.com

Abstrak

Pembelajaran di era digital menuntut guru harus dapat menggunakan berbagai media pembelajaran interaktif berbasis teknologi (IT). Tentunya selain dapat menggunakan media, guru juga harus dapat membuat media pembelajaran interaktif berbasis teknologi (IT) yang sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik. Disinilah pentingnya kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran harus selalu ditingkatkan. Pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi (IT) erat kaitannya dengan penggunaan komputer atau laptop beserta berbagai aplikasi di dalamnya. Salah satu yang umum digunakan dalam pembelajaran di kelas adalah media *Power Point*. Dengan mudahnya guru dapat membuat *Power Point*, namun bagi guru yang sama sekali tidak dapat mengoperasikan komputer ataupun laptop tentu sangat sulit. Hal ini juga yang terjadi di SD Negeri 3 Ngareanak, di mana sebagian besar guru kurang mahir dalam mengoperasikan komputer atau laptop. Tentunya ini menjadi masalah yang harus di atasi dengan menggunakan langkah yang tepat, efektif dan efisien. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Sekolah (PTS) yang terdiri dari empat tahapan, yaitu: (1) perencanaan, (2) tindakan, (3) observasi, dan (4) refleksi dan dilaksanakan dalam 2 siklus masing-masing 3 kali pertemuan pada tiap siklusnya. Subjek penelitian ini adalah guru kelas I s/d VI di SD Negeri 3 Ngareanak Kecamatan Singorojo Kabupaten Kendal semester 2 Tahun Pelajaran 2022/2023. Guru SD Negeri 3 Ngareanak, yang menjadi subjek penelitian berjumlah 6 orang, terdiri dari 2 orang guru laki-laki dan 6 orang guru perempuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan pendampingan dan *In House Training* yang dilakukan secara terencana dan berkesinambungan dapat meningkatkan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran interaktif dengan video pembelajaran berbasis *Power Point* di SD Negeri 3 Ngareanak Kecamatan Singorojo Kabupaten Kendal semester 2 Tahun Pelajaran 2022/2023. Terbukti dari perolehan nilai kemampuan pada kondisi awal yang semula hanya 50,00 kemudian diberi tindakan melalui pendampingan dan *In House Training* sehingga meningkat menjadi 68,52 pada siklus I. Kemudian pada siklus II, perolehan nilai rata-rata kemampuan guru mengalami peningkatan menjadi 88,43 dan telah berhasil memenuhi indikator keberhasilan penelitian.

Kata kunci : Kemampuan Guru, *Power Point*, Pendampingan, *In House Training*

Abstract

Learning in the digital era requires teachers to be able to use a variety of technology-based (IT) interactive learning media. Of course, besides being able to use media, teachers must also be able to create technology-based interactive learning media (IT) that are appropriate to the level of development of students. This is where the importance of the teacher's ability to create instructional media must always be improved. The creation of technology-based interactive learning media (IT) is closely related to the use of computers or laptops and various applications in them. One that is commonly used in classroom learning is Power Point media. Teachers can easily make Power Points, but for teachers who cannot operate computers or laptops at all, it is certainly very difficult. This is also the case at SD Negeri 3 Ngareanak, where most of the teachers are not proficient in operating computers or laptops.

Of course, this is a problem that must be overcome using appropriate, effective and efficient steps. This research is a School Action Research (PTS) which consists of four stages, namely: (1) planning, (2) action, (3) observation, and (4) reflection and is carried out in 2 cycles with 3 meetings each cycle. The subjects of this study were teachers in grades I to VI at SD Negeri 3 Ngareanak, Singgorojo District, Kendal Regency, semester 2 of the 2022/2023 school year. There were 6 teachers at SD Negeri 3 Ngareanak, who were the subject of the study, consisting of 2 male teachers and 4 female teachers. The results of the study show that mentoring activities and In House Training which are carried out in a planned and sustainable manner can improve teachers' abilities in making interactive learning media with Power Point-based learning videos at SD Negeri 3 Ngareanak, Singgorojo District, Kendal Regency semester 2 of the 2022/2023 Academic Year. This is evident from the acquisition of the ability score in the initial conditions which was only 50.00 and then given action through mentoring and In House Training so that it increased to 68.52 in cycle I. Then in cycle II, the acquisition of the average teacher's ability score increased to 88, 43 and has successfully fulfilled the indicators of research success.

Keywords: *Teacher Ability, Power Point, Mentoring, In House Training*

PENDAHULUAN

Undang-Undang Guru dan Dosen pasal 1 ayat 1 (2005: 3) menyatakan 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. Tugas dan tanggung jawab seorang guru sebagaimana disebutkan dalam Undang-Undang tersebut tentunya tidak mudah untuk dilaksanakan. Namun perlu digarisbawahi bahwa guru harus selalu siap dengan segala bentuk tantangan demi mewujudkan tujuan pendidikan nasional.

Dalam rangka mewujudkan tujuan pendidikan nasional, perlu berbagai upaya meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia. Guru sebagai ujung tombak pendidikan seyogyanya dapat memposisikan diri dengan baik. Terlebih lagi dengan peningkatan mutu pendidikan yang dipengaruhi oleh banyak komponen, guru harus peka terhadap segala bentuk perubahan dan mampu menyesuaikan diri dengan keadaan tersebut.

Peningkatan mutu pendidikan nasional harus dipandang sebagai sesuatu yang penting dan harus diwujudkan. Dengan meningkatnya mutu pendidikan, maka dapat dipastikan tujuan nasional akan dapat terwujud. Adapun manfaat peningkatan mutu bagi dunia pendidikan antara lain: (a) meningkatkan pertanggung jawaban (akuntabilitas) sekolah kepada masyarakat dan atau pemerintah yang telah memberikan semua biaya kepada sekolah, (b) menjamin mutu lulusan, (c) bekerja lebih profesional, dan (d) meningkatkan persaingan yang sehat.

Berkaitan dengan tugas utama guru dalam mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik, guru yang memiliki posisi yang sangat penting dan strategi dalam pengembangan potensi yang dimiliki peserta didik. Pada diri gurulah kejayaan dan keselamatan masa depan bangsa dengan penanaman nilai-nilai dasar yang luhur sebagai cita-cita pendidikan nasional dengan membentuk kepribadian sejahtera lahir dan batin, yang ditempuh melalui pendidikan agama dan pendidikan umum. Oleh karena itu harus mampu mendidik diberbagai hal, agar menjadi seorang pendidik yang proporsional. Sehingga mampu mendidik peserta didik dalam kreativitas dan kehidupan sehari-harinya.

Menurut Syamsuddin (2005:66) ada tiga komponen utama yang saling berkaitan dan memiliki kedudukan strategis dalam kegiatan belajar mengajar yang dilakukan guru. Ketiga komponen tersebut adalah kurikulum, guru, dan pembelajar (peserta didik). Dalam ketiga komponen itu, guru menduduki posisi sentral sebab peranannya sangat menentukan. Seorang guru harus mampu menerjemahkan nilai-nilai yang terdapat dalam kurikulum secara optimal. Walaupun sistem pembelajaran sekarang sudah tidak theacher center lagi, namun seorang guru tetap memegang peranan yang penting dalam membimbing peserta didik. Guru harus mempunyai pengetahuan yang memadai baik di bidang akademik maupun pedagogik.

Guru hendaknya juga harus mampu menciptakan kondisi belajar yang ideal, di mana pembelajaran menjadi menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik. Dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna, guru harus dapat memanfaatkan segala

kemampuannya dengan baik. Materi yang disampaikan kepada peserta didik agar lebih menarik, tentunya harus dikemas sedemikian rupa agar peserta didik dapat lebih mudah menerima dan memahami materi tersebut.

Perlunya penyiapan guru yang kompeten dalam mengembangkan pembelajaran di segala kondisi (termasuk masa pandemi), mau tidak mau harus benar-benar diperhatikan. Pembelajaran yang diharapkan sesuai dengan tuntutan jaman sebagaimana dikenal dengan pembelajaran abad 21 yang bercirikan pada eksplorasi belajar yang berpusat pada aktifitas peserta didik berbasis teknologi (IT), yang memadukan dengan materi pembelajaran sebagai konten pengetahuan yang akan menjadi kebulatan konsep kompetensi yang diharapkan. Oleh karena itu, guru harus mampu melaksanakan pembelajaran berbasis teknologi (IT) sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman.

Guru sebagai Tenaga Pendidik Profesional adalah guru yang tidak hanya merasa puas dengan pengetahuan dan keterampilan yang sudah dimiliki. Seorang guru sebagai tenaga profesional hendaklah berusaha mengembangkan kariernya. Karier seorang guru dapat dikembangkan melalui berbagai kegiatan, misalnya kegiatan pendidikan dan pelatihan. Melalui kegiatan tersebut pengetahuan dan keterampilannya akan selalu berkembang sehingga layanan yang diberikan kepada peserta didik adalah layanan yang semakin berkualitas.

Dalam melaksanakan pembelajaran berbasis teknologi (IT), guru harus dapat menggunakan berbagai media pembelajaran interaktif berbasis teknologi (IT). Tentunya selain dapat menggunakan media, guru juga harus dapat membuat media pembelajaran interaktif berbasis teknologi (IT) yang sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik. Disinilah pentingnya kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran harus selalu ditingkatkan.

Kenyataan yang terjadi di SD Negeri 3 Ngareanak, peneliti selaku Kepala Sekolah memperoleh berbagai permasalahan yang dihadapi guru dalam pembelajaran. Hasil observasi awal terhadap pembelajaran di kelas memperoleh temuan bahwa sebagian besar guru masih mengajar dengan metode ceramah dan pemberian tugas saja. Bahkan sebagian besar guru tidak menggunakan media pembelajaran dalam menyampaikan materi, padahal penggunaan media pembelajaran sangat penting agar peserta didik dapat lebih mudah menerima dan memahami materi yang sedang dipelajari.

Pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi (IT) erat kaitannya dengan penggunaan komputer atau laptop beserta berbagai aplikasi di dalamnya. Salah satu yang umum digunakan dalam pembelajaran di kelas adalah media *Power Point*. Dengan mudahnya guru membuat *Power Point*, namun bagi guru yang sama sekali tidak dapat mengoperasikan komputer ataupun laptop tentu sangat sulit. Hal ini juga yang terjadi di SD Negeri 3 Ngareanak, di mana sebagian besar guru kurang mahir dalam mengoperasikan komputer atau laptop. Tentunya ini menjadi masalah yang harus di atasi dengan menggunakan langkah yang tepat, efektif dan efisien.

Dalam rangka mengatasi permasalahan di atas, terdapat beberapa tindakan yang dapat peneliti lakukan. Peneliti berdiskusi dengan teman sejawat (Pengawas Dabin SD) untuk menemukan pemecahan masalah yang tepat, efektif dan efisien. Hasil diskusi bersama teman sejawat membuahkan kesepakatan untuk melakukan pembinaan terhadap guru. Selain melakukan pembinaan, peneliti juga harus memperhatikan kesulitan guru dalam menggunakan komputer atau laptop. Oleh sebab itu, peneliti bersepakat dengan teman sejawat untuk melaksanakan kegiatan *In House Training* pembuatan media pembelajaran interaktif dengan video pembelajaran berbasis *Power Point*.

Melalui kegiatan pendampingan dan *In House Training* diharapkan dapat meningkatkan kemampuan guru dalam pembuatan media pembelajaran interaktif dengan video pembelajaran berbasis *Power Point*. Media yang dibuat guru sendiri oleh guru tentunya akan lebih tepat sasaran, karena yang paling mengetahui kondisi peserta didik adalah guru itu sendiri. Harapannya peserta didik dapat menikmati proses pembelajaran yang lebih terbuka dan percaya diri sehingga pemahaman, pengetahuan serta keterampilan peserta didik menjadi lebih baik. Dengan menggunakan media *Power Point*, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna, sehingga peserta didik tidak bosan mengikuti pembelajaran.

KAJIAN TEORI

Kemampuan Guru

Kemampuan berasal dari bahasa Inggris yaitu "*competence*" yang berarti "kemampuan". Kemampuan identik dengan kompetensi, maka dalam hal ini peneliti akan menguraikan masalah kompetensi seorang guru. Kemajuan zaman semakin cepat maka guru dituntut dapat beradaptasi secara menyeluruh baik terhadap pelaksanaan pendidikan maupun keterampilan tertentu yang melingkupinya,

di samping faktor kepribadian yang semakin mantap dan meyakinkan, maka perlu adanya kompetensi (Kunandar, 2008: 52).

Undang-Undang Republik Indonesia nomor 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen menyebutkan bahwa kompetensi adalah seperangkat pengetahuan, keterampilan dan perilaku yang harus dimiliki, dihayati dan dikuasai oleh guru atau dosen dalam melaksanakan tugas keprofesionalannya. Guru sebagai tenaga profesional bertujuan untuk melaksanakan sistem pendidikan nasional dan mewujudkan pendidikan nasional, yaitu berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Kemampuan berasal dari kata “mampu” yang berarti kuasa, sanggup melakukan, atau dapat (Hoetomo, 2005: 332). Kemampuan yaitu istilah umum yang dikaitkan dengan potensi menguasai suatu keahlian ataupun pemikiran itu sendiri. Kemampuan adalah suatu yang dimiliki oleh seseorang untuk melakukan tugas dan pekerjaan yang dibebankan kepadanya memberikan pengertian kemampuan guru adalah sebagai gambaran hakikat kualitatif dari perilaku guru atau tenaga kependidikan yang tampak sangat berarti.

Menurut Suprayati dalam Kunandar (2008: 55), kemampuan guru dalam mengajar adalah sejumlah kompetensi guru yang menampilkan kinerjanya secara profesional. Kemampuan ini menunjukkan bagaimana guru memperlihatkan perilakunya selama interaksi dalam pembelajaran. Seorang guru dituntut untuk selalu siap dengan segala kondisi yang mungkin terjadi dalam pembelajaran yang dilakukannya.

Berdasarkan defenisi tersebut dapat peneliti ambil kesimpulan bahwa kemampuan adalah segala potensi dalam diri seseorang untuk dapat melakukan sesuatu. Berkaitan dengan kemampuan guru, yang dimaksud kemampuan adalah potensi atau kesanggupan yang dikuasai guru untuk melakukan suatu aktifitas atau kegiatan. Dalam hal ini guru sebagai pendidik harus mampu mengelola pembelajaran dengan baik guna mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Arsyad, 2011:3). Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi dan kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap. Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media.

Merujuk pada pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu benda atau komponen yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima. Hal ini dimaksudkan agar dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik dalam proses belajar. Dengan demikian, peserta didik dapat lebih mudah menerima materi yang disampaikan dalam pembelajaran.

Menurut Heinich yang dikutip oleh Arsyad (2011:4), media pembelajaran adalah perantara yang membawa pesan atau informasi bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran antara sumber dan penerima. Keterkaitan antara media dengan pembelajaran tidak dapat dipandang sebelah mata. Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat, maka peserta didik akan mampu memahami materi yang bersifat abstrak dengan lebih mudah (Khoiri dkk. 2022: 256).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana penyampaian pesan pembelajaran kaitannya dengan model pembelajaran langsung yaitu dengan cara guru berperan sebagai penyampai informasi dan dalam hal ini guru seyogyanya menggunakan berbagai media yang sesuai. Media pembelajaran merupakan alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Media Power Point

Microsoft Office Power Point adalah sebuah program komputer untuk presentasi yang dikembangkan oleh Microsoft, di samping *Microsoft Word* dan *Excel* yang telah dikenal banyak orang. Program *Power Point* merupakan salah satu software yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan dan

relatif murah, karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk penyimpanan data (Rusman dkk, 2013: 301).

Microsoft Office *Power Point* menyediakan fasilitas slide untuk menampung pokok-pokok pembicaraan yang akan disampaikan pada peserta didik. Dengan fasilitas animasi, suatu slide dapat dimodifikasi dengan menarik. Begitu juga dengan adanya fasilitas : front picture, sound, dan effect dapat dipakai untuk membuat suatu slide yang bagus. Sehingga, mengakomodasi sesuai dengan modalitas belajar siswa. Program ini dapat mengakomodasi siswa yang memiliki tipe visual, auditif, maupun kinestetik (Rusman dkk, 2013: 297).

Mengacu pada pendapat di atas, dapat dijelaskan bahwa media *Power Point* adalah program aplikasi presentasi yang merupakan salah satu program aplikasi di bawah Microsoft Office program komputer dan tampilan ke layar menggunakan bantuan LCD Proyektor. *Microsoft Power Point* adalah salah satu program aplikasi dari Microsoft yang dapat digunakan untuk melakukan presentasi, baik untuk melakukan sebuah rapat maupun perencanaan kegiatan lain termasuk digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah.

Menurut Sukiman (2011: 213), *Microsoft Power Point* merupakan salah satu produk unggulan Microsoft Corporation dalam program aplikasi presentasi yang paling banyak digunakan saat ini. Hal ini dikarenakan banyak kelebihan di dalamnya dengan kemudahan yang disediakan. Pemanfaatan media presentasi ini dapat digunakan oleh pendidik untuk mempresentasikan materi pembelajaran ataupun tugas- tugas yang akan diberikan.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa *Power Point* adalah program aplikasi presentasi yang merupakan salah satu program aplikasi dibawah Microsoft Office, yang mudah dan sering digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah. Seiring dengan kemajuan teknologi yang menuntut pembelajaran berbasis digital, tentunya penggunaan *Power Point* sebagai media pembelajaran sudah bukan barang baru lagi. Penggunaan *Power Point* yang sangat fleksibel dalam pembelajaran memungkinkan untuk guru untuk dapat memanfaatkannya dalam pembelajaran. Terlebih lagi dengan adanya pandemi yang mengharuskan pembelajaran secara daring, keberadaan *Power Point* sangat membantu guru dalam menyampaikan materi pada peserta didik.

Pembinaan

Pembinaan secara etimologi berasal dari kata bina. Pembinaan adalah proses, pembuatan, cara pembinaan, pembaharuan, usaha dan tindakan atau kegiatan yang dilakukan secara berdaya guna dan berhasil guna dengan baik. Dalam pelaksanaan konsep pembinaan hendaknya didasarkan pada hal bersifat efektif dan pragmatis dalam arti dapat memberikan pemecahan persoalan yang dihadapi dengan sebaik- baiknya, dan pragmatis dalam arti mendasarkan fakta-fakta yang ada sesuai dengan kenyataan sehingga bermanfaat karena dapat diterapkan dalam praktek.

Menurut Thoha (2010), menyatakan bahwa pembinaan adalah suatu tindakan, proses, hasil, atau pernyataan yang lebih baik. Dalam hal ini menunjukkan adanya kemajuan, peningkatan pertumbuhan, evolusi atas berbagai kemungkinan, berkembang atau peningkatan atas sesuatu. Pembinaan itu dapat berupa suatu tindakan, proses, atau pernyataan tujuan, dan pembinaan dapat menunjukan kepada perbaikan atas sesuatu.

Merujuk pada pendapat di atas, dapat dijelaskan bahwa pembinaan adalah suatu usaha, tindakan dan kegiatan yang dilakukan secara berdaya guna berhasil guna untuk memperoleh hasil yang lebih baik. Secara umum pembinaan disebut sebagai sebuah perbaikan terhadap pola kehidupan yang direncanakan. Setiap manusia memiliki tujuan hidup tertentu dan ia memiliki keinginan untuk mewujudkan tujuan tersebut. Apabila tujuan hidup tersebut tidak tercapai maka manusia akan berusaha untuk menata ulang pola kehidupannya.

Menurut Psikologi Pembinaan dapat diartikan sebagai upaya memelihara dan membawa suatu keadaan yang seharusnya terjadi atau menjaga keadaan sebagaimana seharusnya. Dalam manajemen pendidikan luar sekolah, pembinaan dilakukan dengan maksud agar kegiatan atau program yang sedang dilaksanakan selalu sesuai dengan rencana atau tidak menyimpang dari hal yang telah direncanakan. Secara konseptual, pembinaan atau pemberkuasaan (empowerment), berasal dari kata “power” (kekuasaan atau keberdayaan). Karenanya, ide utama pembinaan bersentuhan dengan konsep mengenai kekuasaan. Kekuasaan seringkali dikaitkan dan dihubungkan dengan kemampuan individu untuk membuat individu melakukan apa yang diinginkan, terlepas dari keinginan dan minat mereka.

Pembinaan menurut Masdar Helmi adalah segala hal usaha, ikhtiar dan kegiatan yang berhubungan dengan perencanaan dan pengorganisasian serta pengendalian segala sesuatu secara

teratur dan terarah. Ketidak tercapaian apa yang diharapkan akan sangat mempengaruhi kondisi seseorang tersebut baik secara psikis maupun mental. Di sini peran pembinaan ini sangat diperlukan guna me-refresh kondisi psikis dan mental seseorang agar kembali agar tidak mengalami depresi, dan hal ini sangat membantu agar apa yang direncanakan tadi dapat tercapai dengan baik.

In House Training

Terdapat berbagai macam pelatihan yang biasa digunakan dalam organisasi. Macam pelatihan dapat dibedakan dari berbagai sudut pandang, yaitu siapa yang dilatih, bagaimana ia dilatih, dimana ia dilatih, bilamana atau kapan ia dilatih, dan apa yang dibelajarkannya kepadanya. Pelatihan dilakukan sesuai dengan kebutuhan dan kepentingan suatu organisasi (Kamil, 2010: 14-15).

Dilihat dari sudut pandang kapan pelatihan dilakukan, pelatihan dibagi ke dalam dua macam, yaitu latihan prajabatan dan latihan dalam jabatan. Latihan prajabatan (*pre service training*) adalah pelatihan yang diberikan kepada calon pegawai negeri sipil dengan tujuan agar ia dapat terampil melaksanakan tugas yang akan diberikan kepadanya. Sedangkan latihan dalam jabatan (*in service training*) adalah pelatihan yang bertujuan untuk meningkatkan mutu, keahlian, kemampuan, dan keterampilan. Latihan dalam jabatan memiliki banyak istilah, seperti *In House Training in-service training*, *inservice education*, ataupun *up-grading*. Dalam penelitian ini akan berfokus pada bahasan mengenai istilah *In House Training*.

Secara umum, Basri dan Rusdiana (2015: 227) mengemukakan bahwa *In House Training* adalah program pelatihan yang diselenggarakan di tempat peserta pelatihan atau di sekolah dengan mengoptimalkan potensi-potensi yang ada di sekolah, menggunakan peralatan kerja peserta pelatihan dengan materi yang relevan dan permasalahan yang sedang dihadapi, sehingga diharapkan peserta dapat lebih mudah menyerap dan mengaplikasikan materi untuk menyelesaikan dan mengatasi permasalahan yang dialami dan mampu secara langsung meningkatkan kualitas dan kinerjanya.

Hampir senada dengan pendapat di atas, Danim (2012: 94) menyatakan bahwa *In House Training* adalah pelatihan yang dilaksanakan secara internal di kelompok kerja guru, sekolah, atau tempat lain yang ditetapkan untuk menyelenggarakan pelatihan, dilakukan berdasarkan pemikiran bahwa sebagian kemampuan dalam meningkatkan kompetensi dan karier guru tidak harus dilakukan secara eksternal, tetapi dapat dilakukan oleh guru yang memiliki kompetensi yang belum dimiliki oleh guru lain, dengan cara ini diharapkan dapat menghemat waktu dan biaya.

Dari kedua pengertian *In House Training* dapat dilihat bahwa *In House Training* dilakukan untuk meningkatkan kinerja guru sesuai dengan bidang tugasnya dengan mendayagunakan potensi yang ada di suatu organisasi atau lembaga itu. Akan tetapi pengertian *In House Training* yang dikemukakan Basri dan Rusdiana lebih menitikberatkan pada tempat penyelenggaraan yang dilakukan di sekolah itu sendiri. Selain itu Basri dan Rusdiana juga mengemukakan bahwa dengan mengikuti *In House Training* peserta mampu secara langsung meningkatkan kualitas dan kinerjanya. Jika dikaji lebih dalam, pernyataan tersebut agaknya kurang tepat karena kinerja guru berkaitan dengan kompetensi yang dimiliki dan peningkatan kompetensi guru tidak dapat dilakukan dengan waktu yang sangat terbatas atau singkat.

Hal ini sesuai dengan pernyataan Musfah (2011: 82), bahwa pelatihan pada dasarnya bertujuan untuk mengembangkan kompetensi guru akan tetapi untuk melahirkan guru kompeten memerlukan waktu yang tidak sedikit. Sedikit berbeda dengan pendapat Basri dan Rusdiana, Danim lebih rinci menjelaskan bahwa *In House Training* bisa dilaksanakan dimana pun sesuai dengan tempat yang ditetapkan. Danim juga menjelaskan bahwa penerapan dalam *In House Training* bisa dari teman sejawat yang memiliki kompetensi lebih yang belum dimiliki teman-teman lainnya. Dengan pelatihan model ini, maka guru dapat meningkatkan kompetensinya dengan biaya yang tidak terlalu mahal dan waktu yang tidak terlalu lama, misalnya, jika dibandingkan dengan melakukan studi lanjut.

Berdasarkan penjabaran dari pengertian-pengertian *In House Training* maka dapat disimpulkan bahwa *In House Training* adalah pelatihan yang dilakukan secara internal oleh organisasi tertentu dengan tujuan untuk meningkatkan kinerja atau kompetensi sesuai dengan bidang tugasnya yang diberikan oleh teman sejawat ataupun orang luar di tempat yang telah disepakati dan ditetapkan bersama. Dengan pelatihan model ini, maka guru dapat meningkatkan kompetensinya dengan biaya yang tidak terlalu mahal dan waktu yang tidak terlalu lama. Sehingga, diharapkan peserta dapat lebih mudah menyerap dan mengaplikasikan materi untuk menyelesaikan dan mengatasi permasalahan yang dialami dan mampu secara langsung meningkatkan kualitas dan kinerjanya.

Secara umum, tujuan *In House Training* adalah meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang didayagunakan instansi terkait sehingga lebih mendukung upaya pencapaian sasaran yang telah ditetapkan. Sasaran pelatihan internal menciptakan interaksi antara peserta di lingkungan instansi yang terkait serta mempererat rasa kekeluargaan atau kebersamaan, meningkatkan motivasi, baik bagi peserta maupun narasumber untuk membiasakan budaya pembelajaran yang berkesinambungan, mengeksplorasi permasalahan yang dihadapi di lapangan yang berkaitan dengan peningkatan efektivitas kerja sehingga dapat diformulasikan solusi pemecahannya secara bersama-sama. (Basri dan Rusdiana, 2015: 226-227)

Dari tujuan *In House Training* yang dikemukakan Basri dan Rusdiana dapat dikaji bahwa peserta *In House Training* adalah para pegawai dalam suatu instansi yang melaksanakan *In House Training* dalam hal ini pegawai dalam sekolah adalah guru dan karyawan. Dengan adanya pelatihan internal maka seluruh peserta yang terdiri dari para pegawai itu akan terjalin kebersamaan atau persaudaraan sehingga nantinya dapat meringankan tugas yang menjadi tanggung jawab pekerjaannya. Dengan adanya rasa persaudaraan diharapkan para pegawai dapat saling membantu satu sama lain dalam pekerjaan mereka, khususnya bagi guru dalam mengajar. Guru dapat meminta pertolongan guru lain untuk memecahkan masalah, yang berhubungan dengan pengajaran, yang sedang dihadapinya. Dengan cara ini maka kualitas pengajaran guru dapat lebih meningkat.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 3 Ngareanak yang beralamat di Dusun Kaliwesi Desa Ngareanak Kecamatan Singorojo Kabupaten Kendal. Peneliti mengambil tempat penelitian di SD Negeri 3 Ngareanak karena merupakan unit kerja peneliti sebagai Kepala Sekolah. Selain beberapa guru yang memiliki kemampuan IT cukup baik dan sarana prasarana yang dimiliki juga cukup mendukung.

Subjek penelitian ini adalah guru kelas I s/d VI di SD Negeri 3 Ngareanak Kecamatan Singorojo Kabupaten Kendal semester 2 tahun pelajaran 2022/2023. Guru SD Negeri 3 Ngareanak, yang menjadi subjek penelitian berjumlah 6 orang, terdiri dari 2 orang guru laki-laki dan 4 orang guru perempuan.

Sumber data yang dikumpulkan dalam penelitian ini meliputi data primer dan data sekunder.

1. Data Primer

Menurut Sugiyono (2017: 225), sumber primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Dalam penelitian ini, data primer diperoleh dari media pembelajaran interaktif dengan video pembelajaran berbasis Power Point yang dibuat guru kelas I s/d VI di SD Negeri 3 Ngareanak Kecamatan Singorojo Kabupaten Kendal semester 2 Tahun Pelajaran 2022/2023.

2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya lewat orang lain atau lewat dokumen (Sugiyono, 2017: 225). Dalam penelitian ini data sekunder didapat melalui berbagai sumber yaitu literatur jurnal penelitian yang relevan dan artikel, serta situs di internet yang berkenaan dengan penelitian yang dilakukan.

Teknik pengumpulan data dari penelitian tindakan sekolah ini adalah melalui data kualitatif yang diperoleh melalui observasi, wawancara, maupun pengumpulan data sekunder lainnya sebagaimana berikut:

1. Observasi atau Pengamatan

Teknik observasi digunakan untuk mengumpulkan data dengan cara mengadakan pengamatan langsung terhadap aktivitas guru selama pelatihan berlangsung. Observasi digunakan untuk melengkapi data dari wawancara dan pengumpulan dokumentasi, terutama dalam lingkup masalah penelitian.

2. Wawancara

Teknik ini digunakan untuk mendapatkan data dari informan secara langsung. Dalam melakukan wawancara dipergunakan pedoman wawancara yang terbuka. Pedoman wawancara digunakan ketika wawancara dilakukan oleh kepala sekolah terhadap guru tentang masalah-masalah yang urgen untuk dipecahkan bersama terkait proses pembuatan media pembelajaran interaktif dengan video pembelajaran berbasis Power Point melalui kegiatan pendampingan dan *In House Training* di SD Negeri 3 Ngareanak Kecamatan Singorojo Kabupaten Kendal semester 2 tahun pelajaran 2022/2023.

3. Pengumpulan Data Sekunder

Teknik ini digunakan untuk mengumpulkan data sekunder melalui dokumen-dokumen tertulis yang diyakini integritasnya karena mengambil dari berbagai sumber yang relevan dengan penelitian. Pengambilan sumber yang bersifat sekunder ini dapat diperoleh Berdasarkan hasil dialog bersama kolaborator, data base sekolah, dan lain-lain.

Validasi data selama proses pembelajaran dilakukan dengan triangulasi antara hasil observasi, wawancara dan penilaian proses dan hasil. Validasi ini dilakukan agar data yang diperoleh valid. Validasi berkaitan dengan permasalahan apakah instrumen yang dimaksudkan untuk mengukur sesuatu memang dapat mengukur secara tepat sesuatu yang akan diukur tersebut. Validasi merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada obyek penelitian dengan data yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Validasi penting untuk dilakukan agar data yang diperoleh di lapangan pada saat penelitian dilakukan bisa dipertanggungjawabkan kebenarannya (Sugiyono, 2017: 267).

Teknik analisis data yang digunakan oleh peneliti adalah statistik deskriptif kuantitatif. Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiyono, 2017). Data dibuat dalam bentuk lembar observasi dengan menggunakan skala 1-4 dengan rincian skor sebagai berikut: skor 1 menyatakan bahwa kemampuan guru sangat rendah, skor 2 menyatakan bahwa kemampuan guru rendah, skor 3 menyatakan bahwa kemampuan guru sedang, dan skor 4 menyatakan bahwa kemampuan guru tinggi.

Penelitian Tindakan Sekolah (PTS) ini dilaksanakan dalam dua siklus. Hal ini dikarenakan keterbatasan waktu yang tersedia, maka pelaksanaan penelitian dengan dua siklus sudah peneliti anggap cukup untuk dapat mengatasi permasalahan rendahnya kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran interaktif dengan video pembelajaran berbasis Power Point. Kegiatan masing-masing siklus terdiri dari empat tahap yaitu: (1) perencanaan, (2) tindakan, (3) observasi, dan (4) refleksi yang dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan pada tiap siklusnya.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Siklus I

Dalam pengamatan instrumen lembar observasi diisi oleh peneliti/kepala sekolah sebagai penyelenggara kegiatan *In House Training*. Hasil observasi terhadap kemampuan guru dalam pembuatan media pembelajaran interaktif dengan video pembelajaran berbasis *Power Point* sebagaimana peneliti sajikan dalam bentuk tabel di bawah ini.

Tabel 1. Kemampuan Guru dalam Membuat Media Pembelajaran Interaktif dengan Video Pembelajaran Berbasis *Power Point* pada Siklus I

No	Subjek	Skor	Nilai	Kategori
1	Guru 1	27,00	75,00	B
2	Guru 2	24,00	66,67	B
3	Guru 3	23,00	63,89	B
4	Guru 4	28,00	77,78	A
5	Guru 5	23,00	63,89	B
6	Guru 6	23,00	63,89	B
	Rata-Rata Kemampuan Guru	24,67	68,52	B

Kategori Kemampuan Guru

A = 76 - 100 (Kemampuan Guru Kategori Tinggi)

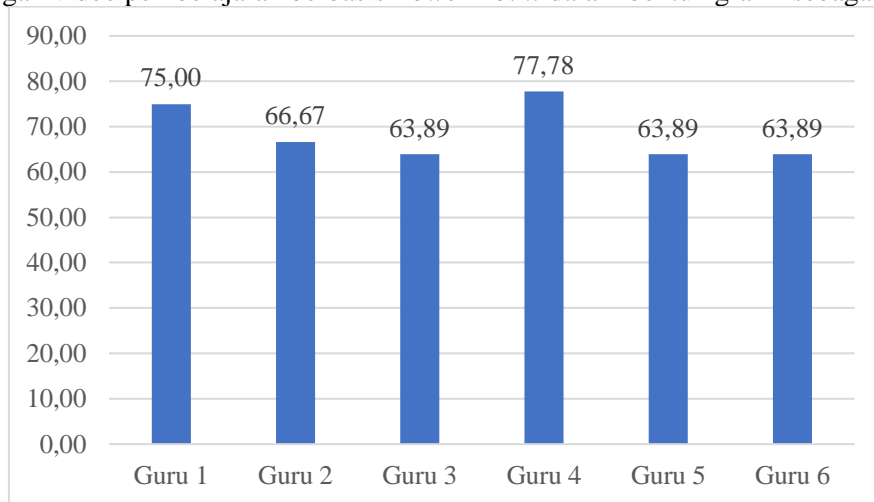
B = 51 - 75 (Kemampuan Guru Kategori Sedang)

C = 26 - 50 (Kemampuan Guru Kategori Rendah)

D = 0 - 25 (Kemampuan Guru Kategori Sangat Rendah)

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran interaktif dengan video pembelajaran berbasis *Power Point* pada siklus I termasuk kategori sedang. Dari 6 orang guru secara keseluruhan hanya 1 orang guru yang mendapatkan nilai 77,78 dan termasuk dalam kategori kemampuan guru tinggi. Rata-rata kemampuan guru sebesar 68,52 menunjukkan bahwa hasil yang diperoleh pada siklus I belum memenuhi indikator keberhasilan penelitian.

Peneliti menyajikan perolehan nilai masing-masing guru dalam membuat media pembelajaran interaktif dengan video pembelajaran berbasis *Power Point* dalam bentuk grafik sebagai berikut:



Gambar 1. Kemampuan Guru dalam Membuat Media Pembelajaran Interaktif dengan Video Pembelajaran Berbasis *Power Point* pada Siklus I

Merujuk pada gambar di atas, nampak jelas bahwa kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran interaktif dengan video pembelajaran berbasis *Power Point* masih perlu ditingkatkan. Meskipun mengalami peningkatan dibandingkan dengan kondisi awal, namun hasil yang diperoleh belum sesuai harapan. Kemampuan guru masih dalam kategori sedang dan perlu ditingkatkan kembali hingga termasuk kategori tinggi.

Siklus II

Hasil observasi terhadap kemampuan guru dalam pembuatan media pembelajaran interaktif dengan video pembelajaran berbasis *Power Point* pada siklus II sebagaimana peneliti sajikan dalam bentuk tabel di bawah ini:

Tabel 2. Kemampuan Guru dalam Membuat Media Pembelajaran Interaktif dengan Video Pembelajaran Berbasis *Power Point* pada Siklus II

No	Subjek	Skor	Nilai	Kategori
1	Guru 1	34,00	94,44	A
2	Guru 2	31,00	86,11	A
3	Guru 3	30,00	83,33	A
4	Guru 4	35,00	97,22	A
5	Guru 5	28,00	77,78	A
6	Guru 6	33,00	91,67	A
	Rata-Rata Kemampuan Guru	31,83	88,43	A

Kategori Kemampuan Guru

A = 76 - 100 (Kemampuan Guru Kategori Tinggi)

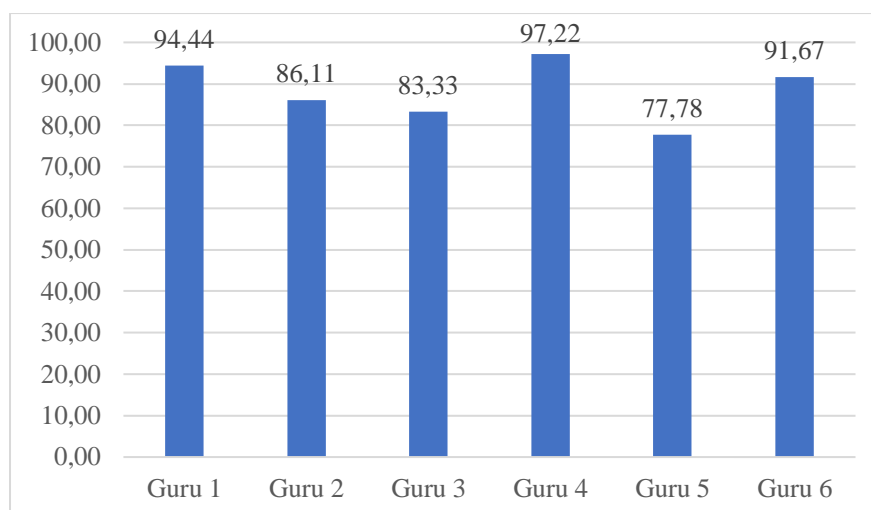
B = 51 - 75 (Kemampuan Guru Kategori Sedang)

C = 26 - 50 (Kemampuan Guru Kategori Rendah)

D = 0 - 25 (Kemampuan Guru Kategori Sangat Rendah)

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran interaktif dengan video pembelajaran berbasis *Power Point* pada siklus II termasuk kategori tinggi. Dari 6 orang guru secara keseluruhan mendapatkan nilai rata-rata 88,43 dan termasuk dalam kategori kemampuan guru tinggi. Hasil yang diperoleh pada siklus II telah memenuhi indikator keberhasilan penelitian.

Peneliti menyajikan perolehan nilai masing-masing guru dalam membuat media pembelajaran interaktif dengan video pembelajaran berbasis *Power Point* dalam bentuk grafik sebagai berikut:



Gambar 2. Kemampuan Guru dalam Membuat Media Pembelajaran Interaktif dengan Video Pembelajaran Berbasis *Power Point* pada Siklus II

Merujuk pada gambar di atas, nampak jelas bahwa kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran interaktif dengan video pembelajaran berbasis *Power Point* sudah sesuai harapan. Perolehan nilai kemampuan guru mengalami peningkatan dibandingkan dengan kondisi awal, dan siklus I secara signifikan. Kemampuan guru termasuk dalam kategori tinggi, dan telah memenuhi indikator keberhasilan penelitian yang telah ditentukan sebelumnya.

Pembahasan

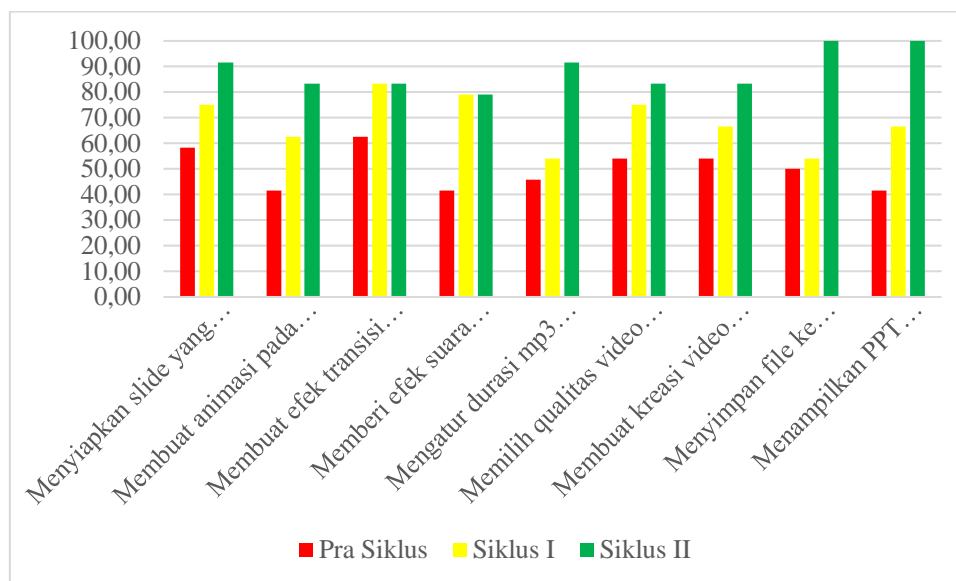
Hasil analisis data terhadap peningkatan kemampuan guru dalam pembuatan media pembelajaran *Power Point* seperti pada tabel berikut ini:

Tabel 3. Peningkatan Kemampuan Guru dalam Pembuatan Media Pembelajaran *Power Point*

No	Aspek yang Dinilai	Rata-rata Nilai Persiklus		
		Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Menyiapkan slide yang berisi materi	58,33	75,00	91,67
2	Membuat animasi pada slide	41,67	62,50	83,33
3	Membuat efek transisi perpidahan antar <i>slide</i>	62,50	83,33	83,33
4	Memberi efek suara (<i>backsound</i>) pada <i>slide</i>	41,67	79,17	79,17
5	Mengatur durasi mp3 yang diinginkan	45,83	54,17	91,67
6	Memilih kualitas video yang diinginkan	54,17	75,00	83,33
7	Membuat kreasi video yang diinginkan	54,17	66,67	83,33
8	Menyimpan file ke folder yang diinginkan	50,00	54,17	100,00
9	Menampilkan PPT dalam pembelajaran (<i>slide show</i>)	41,67	66,67	100,00
	Rata-Rata Kemampuan Guru	50,00	68,52	88,43

Peningkatan pemahaman dan pengetahuan guru dalam pengelolaan *Microsoft Power Point* sebagai media pembelajaran terlihat dari hasil perolehan nilai kemampuan guru. Pada kondisi awal, perolehan nilai rata-rata kemampuan guru yang semula hanya 50,00 kemudian diberi tindakan melalui pendampingan dan *In House Training* sehingga meningkat menjadi 68,52 pada siklus I. Hal ini menunjukkan bahwa secara teori para guru sudah memiliki sedikit pemahaman tentang penggunaan media berbasis teknologi informasi. Hanya saja tingkat pemahamannya belum mendalam, sehingga hasil yang diperoleh belum masih belum sesuai harapan. Kemudian pada siklus II, perolehan nilai rata-rata kemampuan guru mengalami peningkatan menjadi 88,43 dan telah berhasil memenuhi indikator keberhasilan penelitian.

Peningkatan kemampuan guru pada tiap siklusnya peneliti sajikan dalam bentuk grafik sebagai berikut:



Gambar 3. Peningkatan Kemampuan Guru dalam Pembuatan Media Pembelajaran *Power Point* Per Siklus

Merujuk pada gambar di atas menunjukkan bahwa kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran *Power Point* sudah sangat baik. Namun, penguasaan guru secara teori dalam penggunaan *Power Point* masih perlu ditingkatkan. Pemahaman tersebut hanya sebatas kegunaan multimedia pembelajaran dan teori teknologi informasi, yang juga terdapat pada *Microsoft Word*. Di mana para guru sudah mengenal beberapa ikon dan menu yang terdapat pada *Microsoft Word* dan dapat juga ditemukan *Microsoft Power Point*. Sehingga, pengalaman serta pemahaman atau pengetahuan awal yang dimiliki para guru yang mempengaruhi kemampuan guru. Selanjutnya para guru mendapat tindakan pelatihan dimana mereka mendapat informasi baru maupun tambahan mengenai *Power Point*, sehingga informasi tersebut dapat meningkatkan kemampuannya.

Berdasarkan pada hasil refleksi maka dapat diketahui bahwa kegiatan *In House Training* ini memberikan dampak positif bagi guru terutama dalam meningkatkan kemampuan dalam membuat media pembelajaran berbasis teknologi informasi. Dengan demikian penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif dan dapat menjadi bahan pertimbangan untuk pelaksanaan kegiatan pelatihan lainnya. Pendekatan andragogi berupa pendampingan yang digunakan dalam kegiatan *In House Training* ini memberikan dampak yang baik bagi pelatihan. Sebagaimana dikemukakan oleh beberapa guru bahwa pelatih dapat berkomunikasi baik dengan peserta. Selain itu, dari awal pelatihan hingga akhir pelatihan, peserta tidak merasa canggung untuk bertanya karena gaya komunikasi trainer yang dianggap cukup santai dan bersahabat. Dengan demikian, guru-guru sebagai pelatihan mendapatkan iklim yang nyaman untuk belajar sehingga dapat mengikuti kegiatan pelatihan dengan baik ditambah dengan peningkatan kompetensi pedagogi dalam membuat media pembelajaran berbasis teknologi informasi.

Hal tersebut di atas sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Paino (2021), yang menyatakan bahwa *In House Training* dapat meningkatkan keterampilan guru dalam membuat materi ajar *Power Point Presentation*. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan keterampilan guru dalam membuat materi ajar *Power Point Presentation* pada tiap siklusnya. Sama halnya, penelitian ini juga berawal dari banyaknya jumlah guru yang belum menguasai, kemudian setelah mendapat tindakan penelitian hasilnya dapat menunjukkan hasil kenaikan skor yang signifikan.

Kegiatan *In House Training* dengan pendekatan andragogi ini sangat tepat apabila dilaksanakan di sekolah-sekolah yang masih terdapat ketimpangan atau *gap* dalam hal kompetensi. Tentunya kegiatan *In House Training* harus memperhatikan kebutuhan peserta, materi yang digunakan, strategi dan metode pelatihan, fasilitator yang berkompeten, perencanaan program yang baik, dan tentunya fasilitas sekolah yang representatif. Sehingga, dengan adanya kegiatan *In House Training* di sekolah, maka dapat diketahui tindak lanjut peserta setelah program pelatihan.

PENUTUP

Simpulan

Merujuk pada hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya, maka simpulan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Kegiatan pendampingan dan In House Training yang dilakukan secara terencana dan berkesinambungan dapat meningkatkan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran interaktif dengan video pembelajaran berbasis Power Point di SD Negeri 3 Ngareanak Kecamatan Singorojo Kabupaten Kendal semester 2 Tahun Pelajaran 2022/2023.
2. Peningkatan kemampuan guru dalam pembuatan media pembelajaran interaktif dengan video pembelajaran berbasis Power Point melalui kegiatan pendampingan dan In House Training di SD Negeri 3 Ngareanak Kecamatan Singorojo Kabupaten Kendal semester 2 Tahun Pelajaran 2022/2023 mencapai $\geq 80,00\%$ termasuk kemampuan Guru kategori tinggi (A) dengan rentang nilai 76,00 – 100. Terbukti dari perolehan nilai kemampuan pada kondisi awal yang semula hanya 50,00 kemudian diberi tindakan melalui pendampingan dan In House Training sehingga meningkat menjadi 68,52 pada siklus I. Kemudian pada siklus II, perolehan nilai rata-rata kemampuan guru mengalami peningkatan menjadi 88,43 dan telah berhasil memenuhi indikator keberhasilan penelitian.

Saran

Beberapa saran yang dapat penelitian sampaikan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Kepala sekolah hendaknya selalu membuat inovasi dan kreatifitas dalam rangka peningkatan kompetensi diri sendiri dan kompetensi guru di sekolah yang dipimpin.
2. Guru sebaiknya selalu melakukan pengayaan diri agar bisa bersaing dengan dengan guru lain dalam era globalisasi. Sehingga guru tidak ketinggalan dalam IT.
3. Penelitian ini baru meneliti kemampuan guru dalam pemanfaatan IT menyusun perangkat pembelajaran, maka untuk peneliti selanjutnya dapat pula mengembangkan In House Training dengan penggunaan IT pada media pembelajaran dan karya inovatif lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arbain, Fatmiyati. (2021), *Penerapan Supervisi Akademik Berbasis In House Training dalam Meningkatkan Kompetensi Guru Menyusun RPP Model Daring di SD Negeri 2 Singorojo Semester 2 Tahun Pelajaran 2020/2021*. Diseminasi Hasil PTK/PTS Kecamatan Limbangan Tahun 2021.
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Basri, H., & Rusdiana, A. (2015). *Manajemen Pendidikan & Pelatihan*. Bandung: CV. Pustaka Setia
- Danim, Sudarwan. (2012). *Motivasi Kepemimpinan dan Efektivitas Kelompok, Edisi. 2*. Jakarta: PT Rineka Cipta Utama
- Departemen Pendidikan Nasional. (2003). *Undang-undang RI No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas RI.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2005). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen*. Jakarta: Depdiknas RI.
- Hamalik, (2004). *Pendidikan Guru Berdasarkan Pendidikan Kompetensi*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Hoetomo, (2005). *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, Surabaya: PT. Mitra Pelajar.
- Husein Hamdan Batubara & Desy Noor Ariany. (2012). *Modul Pembuatan Media. Pembelajaran Interaktif dengan Microsoft Power Point*. (<https://docplayer.info/30228711-Modul-pembuatan-media-pembelajaran-interaktif-dengan-microsoft-powerpoint-oleh-hamdan-husein-batubara-dan-dessy-noor-ariani.html>) diakses pada tanggal 5 Februari 2023 pukul 15.25 WIB).
- Indriana, Dina. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: DIVA. Press
- Kamil, Mustofa. (2010). *Model Pendidikan dan Pelatihan (Konsep dan Aplikasi)*. Bandung: Penerbit Alfabeta
- Kartono, Kartini, (2008). *Pemimpin dan Kepemimpinan*. Jakarta : PT. Raja. Grafindo Persada
- Khoiri, N. dkk. 2022. *Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Virtual bagi Guru IPA SMP se-Kabupaten Semarang*. Journal of Dedicator Community JODC Vol. 6 No. 3 Desember 2022 233-240.

- Kunandar, (2008). *Guru Profesional Implementasi KTSP dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*, Jakarta: Grafindo Persada.
- Musfah, M. A. (2011). *Peningkatan Kompetensi Guru Melalui Pelatihan dan Sumber Belajar Teori dan Praktik*. Jakarta : Kencana Prenadamedia
- Paino. (2021). *Upaya Peningkatan Keterampilan Guru dalam Membuat Materi Ajar dengan Power Point Presentation Melalui In House Training di SD Negeri 1 Gedong Tahun Pelajaran 2018/2019* (<https://www.semanticscholar.org/paper/Upaya-Peningkatan-Keterampilan-Guru-dalam-Membuat-1-Paino/4ce5ee62d1b3492fc129103a8751adb4ec7ae0d5> diakses pada tanggal 5 Februari 2023 pukul 15.45 WIB).
- Rusman, dkk. (2011). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi : Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta:Rajawali Press
- Sadiman, dkk. (2011). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Sukiman. (2011). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Pustaka Insan
- Syamsuddin Makmum. (2005), *Psikologi Kependidikan Perangkat Sistem. Pengajaran Modul*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Thoha, Miftah. (2010). *Kepemimpinan dalam Menejemen*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Tricahyani. (2021). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Guru dalam Menetapkan Kriteria Ketuntasan Minimal Pembelajaran Jarak Jauh Melalui In House Training (In House Training) di SD Negeri 3 Ngadirojo* (<https://www.semanticscholar.org/paper/Upaya-Meningkatkan-Kemampuan-Guru-dalam-Menetapkan-Tricahyani/cdbcdbc0e999932de98f93bc59cd69945c1d53e6> diakses pada tanggal 5 Februari 2023 pukul 15.30 WIB).
- Wirda. (2021). *Peningkatan Kemampuan Guru Memanfaatkan IT Dalam Pembuatan Perangkat Pembelajaran Melalui In House Training (IHT) di SD Negeri 02 Kubang*. (<https://www.semantic-scholar.org/paper/Peningkatan-Kemampuan-Guru-Memanfaatkan-IT-Dalam-In-Wirda/0117cea4c5f54cb43157a96bbca5a6603cae59aa> diakses pada tanggal 5 Februari 2023 pukul 15.35 WIB).