



# PERAN PELATIHAN TIK MTS TERHADAP HASIL TES AKHIR PEMBELAJARAN (Penelitian pada Pelatihan TIK MTs di Kankemenag Kota Bekasi dan Kankemenag Kabupaten Ciamis)

Saeful Nurdin

Balai Diklat Keagamaan Bandung  
Nurdisaeful@yahoo.co.id

## Abstrak

Pelatihan Di Tempat Kerja (PDWK) TIK MTs merupakan program pelatihan sebagai media pengetahuan dan keterampilan yang digunakan dalam menyampaikan informasi atau pesan dalam bentuk yang interaktif. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui peran teknologi informasi komunikasi, metode yang digunakan yaitu metode kuantitatif deskriptif. Penelitian ini dilaksanakan di Wilayah Kerja Kemenag Kota Bekasi dan Kemenag Kabupaten Ciamis, sampel penelitian adalah 60 orang guru bidang studi pada Madrasah Tsanawiyah yang berada di lingkungan Kemenag Provinsi Jawa Barat. dari hasil analisis didapat nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 yaitu  $0,027 < 0,05$ , maka kelompok data PDWK TIK MTs Kota Bekasi dengan PDWK TIK MTs Kabupaten Ciamis memiliki varian yang berbeda antara. Analisis uji t tes didapat nilai signifikansi t hitung adalah 0,378 dan t tabel 2,002, dimana t hitung lebih kecil dari t tabel maka dapat disimpulkan tidak ada perbedaan rata-rata nilai tes pada PDWK TIK di Kemenag Kota Bekasi dengan rata-rata nilai tes pada PDWK TIK di Kemenag Kabupaten Ciamis.

**Kata Kunci:** Teknologi Informasi Komunikasi, Kegiatan Pembelajaran, Pelatihan

## Abstract

*On-the-job Training (PDWK) ICT MTs is a training program as a medium of knowledge and skills used in conveying information or messages in an interactive form. The purpose of this study is to determine the role of information communication technology, the method used is descriptive quantitative method. This research was carried out in the Work Areas of the Ministry of Religion of Bekasi City and the Ministry of Religion of Ciamis Regency, the sample of the study was 60 teachers in the field of study at Madrasah Tsanawiyah in the Ministry of Religion of West Java Province. From the analysis results, the significance value is smaller than 0.05, that is,  $0.027 < 0.05$ , then the data group of PDWK ICT MTs Bekasi City with PDWK ICT MTs Ciamis Regency has different variants. Analysis of the t-test obtained a significance value of t-count is 0.378 and t-table is 2.002, where t-count is smaller than t-table, it can be concluded that there is no difference in the average test scores at the ICT PDWK in the Ministry of Religion, Bekasi City with the average test scores at the PDWK. ICT in the Ministry of Religion of Ciamis Regency.*

**Keywords:** Communication Information Technology, Learning Activities, Training

## PENDAHULUAN

Seperti cabang lain dari pengetahuan, teknologi memiliki sejumlah konsep inti yang menjadi ciri khusus dan yang membedakannya dari bidang-bidang kajian yang lainnya. Konsep-konsep tersebut berfungsi sebagai landasan untuk belajar tentang teknologi. Pada beberapa penelitian yang dinyatakan dengan inti teknologi bisa tampil sebagai kumpulan ide-ide yang tampaknya terhubung secara minimal, dan cara mereka menyampaikan kepada para peserta didik yaitu dengan memberikan bimbingan untuk membantu mereka memahami dunia yang akan dirancangnya.

Teknologi merupakan upaya yang dilakukan oleh manusia untuk menjadikan hidup lebih mudah dan lebih nyaman, proses untuk mencapai keinginan tersebut dilakukan atau dipenuhi dengan cara memecahkan masalah, menerapkan pengetahuan serta mengembangkan peralatan atau hasil karya (Hutchinson&Kartnitzigh, 1994) dalam (Chandra 2011). Teknologi diperlukan untuk menjaga kelangsungan hidup manusia dan telah memainkan peran yang penting dalam perkembangan kebudayaan dan masyarakat. Semua kegiatan teknologi membutuhkan sumber daya yang merupakan hal yang diperlukan untuk mendapatkan pekerjaan yang dilakukan, seperti peralatan dan mesin yang dirancang untuk memperluas dan meningkatkan kemampuan manusia.

Dunia yang kita diami sekarang ini hakikatnya merupakan titipan Tuhan yang harus kita jaga dan kita lestarikan agar berkesinambungan, dunia yang kita kenal terdiri dari tumbuhan dan hewan, tanah, udara, air, dan api merupakan hal yang akan

ada tanpa intervensi atau penemuan manusia. Selain dunia yang kita diami ini ada juga interaksi/hubungan antar manusia diantaranya dunia sosial yang meliputi kebiasaan, budaya, sistem politik, sistem hukum, ekonomi, agama, dan berbagai adat istiadat lain bahwa manusia telah dirancang untuk mengatur interaksi dan hubungan satu sama lainnya. Dunia yang dirancang terdiri dari semua modifikasi yang telah manusia buat dengan alam untuk memenuhi kebutuhan mereka sendiri atau apa yang diinginkannya. Seperti namanya, dunia yang dirancang adalah produk dari proses desain, yang menyediakan cara untuk mengubah sumber daya, bahan, peralatan dan mesin, orang, informasi, energi, modal, serta waktu ke dalam produk dan sistem.

Pada Abad-21 ini merupakan era pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang menjadi penggerak ekonomi negara dan dunia. Masyarakat dihadapkan dengan ragam perubahan jenis produk teknologi, perubahan tersebut misalkan dari ukuran besar menjadi kecil, dan berat menjadi ringan, dari manual menjadi otomatis dan jaringan kerja yang efisien dan otomatis. Perkembangan yang demikian pesat telah mengharuskan kita untuk segera mungkin mempersiapkan masyarakat yang melek teknologi (*Technology Literacy*) dan siap berperan dalam masyarakat masa depan yang semakin modern. Masyarakat yang melek teknologi adalah masyarakat yang bercirikan kemampuan untuk memilih, menggunakan, merancang, membuat dan merawat produk-produk teknologi yang dibutuhkan manusia dan lingkungan. Oleh karena itu perkembangan

teknologi perlu diperkenalkan secara dini melalui pendidikan formal.

Kurikulum 2013 dirancang untuk memperkuat kompetensi peserta didik dari sisi pengetahuan, keterampilan, dan sikap secara utuh. Keutuhan tersebut menjadi dasar dalam perumusan kompetensi dasar tiap mata pelajaran, sehingga kompetensi dasar tiap mata pelajaran mencakup kompetensi dasar kelompok sikap, kompetensi dasar kelompok pengetahuan, dan kompetensi dasar kelompok keterampilan.

Kompetensi dasar (KD) menjadi acuan untuk merumuskan indikator pencapaian kompetensi (IPK) dimana dalam menganalisis KD harus sesuai dengan Kompetensi Inti (KI). IPK diturunkan melalui analisis KI dan KD setelah didapat IPK Langkah selanjutnya menentukan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, seorang pendidik harus memahami dan mampu membuat tujuan pembelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik melalui kegiatan pembelajaran agar pembelajaran terarah dan sistematis. Pada abad 21 ini kegiatan pembelajaran harus berdasarkan keterampilan abad 21 dimana berpikir tingkat tinggi menjadi tolak ukur untuk pembelajaran *High Order Thinking Skill* (HOTS) yang dikenal dengan 4K (Kreatif *Tinking*, Kritis *Tinking*, Kolaboratif, dan Komunikatif) kegiatan tersebut didapatkan oleh peserta didik melalui pengalaman belajar.

Pengalaman belajar yang harus dialami peserta didik sebagai *learning activity* adalah menggambarkan interaksi peserta didik dengan objek belajar. Pengalaman belajar yang dimaksud adalah dalam bentuk kerja nyata peserta didik

yang dilakukan dalam rangka belajar. Pengalaman belajar yang dipilih adalah pengalaman belajar yang akan dilakukan baik di dalam kelas, di laboratorium/lapangan, atau secara online yang pada dasarnya di nilai mampu berperan untuk mencapai penguasaan kompetensi dasar yang ditargetkan.

Peran teknologi informasi komunikasi (TIK) dalam pendidikan dapat membantu peserta didik dalam belajar, serta memiliki peran yang cukup berpengaruh bagi guru, terutama dalam penggunaan fasilitas demi memperkaya kemampuan mengajar, dan Al-Qur'an sebagai pedoman dan petunjuk bagi pengembangan sains dan teknologi dalam rangka mempertebal keimanan dan meningkatkan kesejahteraan manusia (Budiman 2017), lebih jauh perkembangan TIK mengakibatkan dampak dan pengaruh terhadap budaya pada masyarakat, baik berupa dampak positif maupun dampak negatif. Salah satu aspek kehidupan yang paling terpengaruh dengan perkembangan ini adalah aspek kebudayaan masyarakat yang sedikit demi sedikit mengalami pergeseran (Setiawan 2018).

Perkembangan TIK juga dapat diintegrasikan dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi, informasi dan komunikasi dapat mendorong kreativitas siswa selama pembelajaran. Selain sebagai media belajar, teknologi, informasi dan komunikasi dapat menjadi alat dan media dalam pendistribusian materi ajar serta memberikan kemudahan dalam melakukan komunikasi belajar (Cholik 2017).

Pandemi Covid-19 yang sedang berlangsung di Indonesia bahkan dunia beberapa bulan ini telah menyibukan seluruh lapisan masyarakat baik kelas

menengah ke bawah maupun kelas menengah keatas untuk terus bertahan hidup, perubahan yang terlihat mencolok di sektor industri dimana lapangan kerja sulit dan banyaknya karyawan yang diputus hubungan kerja, hal tersebut dilansir pada halaman berita bbc news Indonesia Jumlah karyawan yang mengalami pemutusan hubungan kerja dan dirumahkan sejauh ini mencapai lebih dari 1,2 juta orang akibat pandemi virus corona. Angka itu diperkirakan akan mencapai puncaknya pada Juni dan program Kartu Prakerja pemerintah dianggap pengamat tak tepat sasaran (bbc news Indonesia n.d.). Selain sektor industri yang nyata terlihat imbasnya juga dari sektor pendidikan. Dimana pembelajaran dilakukan secara dalam jaringan (daring) atau online, sehingga guru-guru diharuskan memiliki kemampuan dasar pembelajaran secara online.

Pembelajaran secara daring menjadi pilihan di masa pandemi ini, ada yang diuntungkan dan juga ada yang terbebani, mengapa demikian karena pembelajaran daring membutuhkan keterampilan penguasaan teknologi yang mumpuni, model pembelajarannya juga berbeda bukan konvensional lagi, melainkan pembelajaran jarak jauh, *elearning*, dan *online learning*. Menuntungkan untuk bisnis pulsa terutama untuk kuota internet. Berbeda untuk daerah yang tidak terjangkau jaringan internet maka harus dan merupakan kewajiban untuk menyampaikan pembelajaran dengan menggunakan metode lain seperti guru kunjung, yaitu guru mengunjungi peserta didik untuk melaksanakan pembelajarannya.

Dari latar belakang masalah tersebut bahwa teknologi berperan penting dalam menyampaikan materi kepada peserta pelatihan, berdampak positif dan dapat diintegrasikan dalam proses belajar mengajar, maka tujuan penelitian ini untuk mengetahui peran teknologi informasi komunikasi, kebaruan dalam penelitian ini apakah ada perbedaan kelompok data dan rata-rata nilai tes pelatihan TIK dalam pembelajaran.

## LANDASAN TEORI

### A. Teknologi Informasi Komunikasi Dalam Kegiatan Pembelajaran

Berbicara teknologi informasi dan komunikasi dalam kegiatan pembelajaran ada beberapa hal yang harus digaris bawahi diantaranya: alat yang digunakan berarti multimedia yang di pakai seperti LMS, Youtube, Whatsapp, dan lainnya. Strategi dan Model pembelajaran yang digunakan juga menjadi unsur utama pembelajaran. Berikut ini beberapa strategi dan model pembelajaran yang masih relevan di masa depan.

### B. Strategi dan Model Pembelajaran

Beberapa model pembelajaran yang dapat membuat peserta didik aktif dan dapat dijadikan acuan pengajaran keterampilan di kelas, antara lain seperti berikut:

#### 1. Model Pembelajaran Kolaborasi

Pembelajaran kolaborasi (*collaboration learning*) menempatkan peserta didik dalam kelompok kecil dan memberinya tugas di mana mereka saling membantu untuk menyelesaikan tugas atau pekerjaan kelompok. Dukungan sejawat, keragaman pandangan, pengetahuan dan keahlian sangat membantu mewujudkan



belajar kolaboratif. Metode yang dapat diterapkan antara lain mencari informasi, proyek, kartu sortir, turnamen, tim quiz.

## 2. Model Pembelajaran Individual

Pembelajaran individu (*individual learning*) memberikan kesempatan kepada peserta didik secara mandiri untuk dapat berkembang dengan baik sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Metode yang dapat diterapkan antara lain tugas mandiri, penilaian diri, portofolio, galeri proses.

## 3. Model Pembelajaran Teman Sebaya

Beberapa ahli percaya bahwa satu mata pelajaran benar-benar dikuasai hanya apabila seorang peserta didik mampu mengajarkan kepada peserta didik lain. Mengajar teman sebaya (*peer learning*) memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempelajari sesuatu dengan baik. Pada waktu yang sama, ia menjadi narasumber bagi temannya. Metode yang dapat diterapkan antara lain: pertukaran dari kelompok ke kelompok, belajar melalui jigsaw (*jigsaw*), studi kasus dan proyek, pembacaan berita, penggunaan lembar kerja, dll.

## 4. Model Pembelajaran Sikap

Aktivitas belajar afektif (*affective learning*) membantu peserta didik untuk menguji perasaan, nilai, dan sikap-sikapnya. Strategi yang dikembangkan dalam model pembelajaran ini didesain untuk menumbuhkan kesadaran akan perasaan, nilai dan sikap peserta didik. Metode yang dapat diterapkan antara lain: mengamati sebuah alat bekerja atau bahan dipergunakan, penilaian diri dan teman, demonstrasi, mengenal diri sendiri, posisi penasihat.

## 5. Model Pembelajaran Bermain

Permainan (*game*) sangat berguna untuk membentuk kesan dramatis yang jarang peserta didik lupakan. Humor atau kejenakaan merupakan pintu pembuka simpul-simpul kreativitas, dengan latihan lucu, tertawa, tersenyum peserta didik akan mudah menyerap pengetahuan yang diberikan. Permainan akan membangkitkan energi dan keterlibatan belajar peserta didik. Metode yang dapat diterapkan antara lain: tebak gambar, tebak kata, tebak benda dengan stiker yang ditempel dipunggung lawan, teka-teki, sosio drama, dan bermain peran.

## 6. Model Pembelajaran Kelompok

Model pembelajaran kelompok (*cooperative learning*) sering digunakan pada setiap kegiatan belajar-mengajar karena selain hemat waktu juga efektif, apalagi jika metode yang diterapkan sangat memadai untuk perkembangan peserta didik. Metode yang dapat diterapkan antara lain proyek kelompok, diskusi terbuka, bermain peran.

## 7. Model Pembelajaran Mandiri

Model Pembelajaran mandiri (*independent learning*) peserta didik belajar atas dasar kemauan sendiri dengan mempertimbangkan kemampuan yang dimiliki dengan memfokuskan dan merefleksikan keinginan. Teknik yang dapat diterapkan antara lain apresiasi-tanggapan, asumsi presumsi, visualisasi mimpi atau imajinasi, hingga cakap memperlakukan alat/bahan berdasarkan temuan sendiri atau modifikasi dan imitasi, refleksi karya, melalui kontrak belajar, maupun terstruktur berdasarkan tugas yang diberikan (*inquiry, discovery, recovery*).



## 8. Model Pembelajaran Multimodel

Pembelajaran multimodel dilakukan dengan maksud akan mendapatkan hasil yang optimal dibandingkan dengan hanya satu model. Metode yang dikembangkan dalam pembelajaran ini adalah proyek, modifikasi, simulasi, interaktif, elaboratif, partisipatif, magang (*cooperative study*), integratif, produksi, demonstrasi, imitasi, eksperiensial, kolaboratif.

### C. Evolusi Strategi Pengembangan Teknologi Informasi Komunikasi

Evolusi dari apa yang sekarang dinamakan strategi pengembangan Irwin-Jenewa dimulai lebih dari 30 tahun yang lalu. Secara garis besar, evolusi ini memiliki fase-fase utama (Bork, 1987), dalam Munir (2012) yaitu:

#### 1. Lahirnya Metodologi dan Peralatan/Sarana

Pada tahap pertama, proyek di *university central information* (UCI) mengembangkan metodologi pusat dan sarana pemrograman yang akan digunakan dalam memproduksi unit-unit pembelajaran yang sangat interaktif. Pertama, diakui bahwa setiap proyek software pembelajaran untuk mencapai karakteristik utama, memerlukan pendekatan rekayasa software asli, berarti diperlukan kerjasama antara tutor yang ahli dengan programmer yang sangat cakap.

Kedua, kelompok harus berkomunikasi melalui sebuah sarana yang cukup mudah dipahami dan cukup rinci sehingga mampu memberikan gambaran kepada pendidik kurva belajar yang relatif rendah namun memberikan semua rincian pedagogis yang diinginkan para pendidik dari setiap peserta didik kepada programmer. Maka lahirlah apa yang dinamakan naskah:

sebuah dokumen visual yang memberikan notasi semi formal bagi pendidik untuk merancang diagram pedagogis.

Pada tahap awal, tidak ada otomatisasi, untuk tingkat apapun, dari mulai penciptaan hingga pengeditan desain pedagogis. Ketika evaluasi software pembelajaran hampir pasti menunjukkan revisi yang diperlukan dalam desain pedagogis, memperbarui kertas naskah hamper mustahil karena revisi biasanya dibuat untuk software itu sendiri, dan naskah yang diberikan bisa menjadi tidak akurat, atau lebih buruk menjadi usang. Sistem penyampaian menggunakan mainframe tertentu dengan terminal grafis khusus, maka, tidak ada komputer pribadi atau jaringan yang tersedia. Fase ini berlangsung bertahun-tahun, terdiri dari beragam proyek dalam jangka panjang, dan pembuatan materi pembelajaran (dalam fisika, matematika, dan biologi evolusioner).

#### 2. Software yang mudah dipindah dan mudah diterjemahkan

Pada tahap kedua, UCI dari Universitas Jenewa memulai sebuah kolaborasi panjang dengan UCI karena mikrokomputer individu -pelopor workstation personal masa kini mulai tersedia. Serangkaian alat baru bagi para programmer (Franklin dkk, 1985.) dalam (Munir 2012) dikembangkan dalam Bahasa pemrograman yang tidak hanya mudah dipindah tetapi lebih berorientasi pada tujuan rekayasa software: software dapat dipergunakan dengan benar, lebih dapat diandalkan, dan mudah disesuaikan jika memerlukan perubahan. Dengan perluasan ruang lingkup yang dibawa oleh beberapa



rekanan dari Eropa, alat ini juga berkembang untuk mendukung kebutuhan.

### 3. Multimedia Gabungan

Dengan munculnya videodisc digital, sarana programmer berkembang lagi, untuk menggabungkan suara dan video ke windowing sudah digunakan oleh teks dan grafis yang ada. Tapi tidak ada evolusi naskah yang diperlukan karena sudah cukup fleksibel sehingga pendidik hanya membutuhkan beberapa penyempurnaan konvensi untuk menentukan konten multimedia, baik yang asli maupun yang dibuat ulang.

### 4. Menyunting Naskah secara Online dan World

Wide Web Tahap akhir dari proyek ini, CUI Jenewa, yang berada di bawah pengawasan Bertrand Ibrahim, memungkinkan para pendidik untuk pertama kalinya membuat dan mengedit naskah secara online dengan sistem interaktif berbasis UNIX, yang pada waktu itu disebut IDEAL (Bork dkk,1992) dan baru-baru ini disebut DIVA. Saat ini, alat pendukung pembuatan software pembelajaran dalam bentuk Java sedang dikembangkan di California State University San Marcos (CSUSM). Salah satu tujuan utamanya adalah untuk mengembangkan software pembelajaran yang secara inheren mudah disampaikan melalui World Wide Web. (Munir, Pembelajaran Digital 2017)

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif (Hardani 2020). Penelitian ini dilaksanakan di Wilayah Kerja Kemenag Kota Bekasi dan Kemenag Kabupaten Ciamis, sampel penelitian adalah 60 orang guru bidang studi pada Madrasah

Tsanawiyah yang berada di lingkungan Kemenag Provinsi Jawa Barat yang sudah memiliki pengetahuan dasar mengenai penggunaan komputer dan memahami konsep TIK.

Teknik pengumpulan data melalui tes, instrument tes peserta pelatihan didapat dari tes pengetahuan tentang materi TIK melalui google formulir. Data tes diambil dengan menggunakan lembar isian pilihan ganda yang telah disusun dan dikerjakan dengan menggunakan google formulir secara online.

## Analisis Data Instrument Tes Pemberian Skor

Skor untuk soal pilihan ganda ditentukan berdasarkan metode *Rights Only*, yaitu jawaban benar di beri skor satu dan jawaban salah atau butir soal yang tidak dijawab diberi skor nol. Pemberian skor dihitung dengan menggunakan rumus

$$s = R/T \times 100 \quad \text{persamaan (1)}$$

Keterangan:

s : skor peserta diklat

R : jawaban peserta diklat yang benar

T : jumlah banyaknya soal

Untuk mengetahui perbedaan rata-rata nilai tes menggunakan uji independent sampel T tes, sebelum uji T tes data dilakukan dulu uji asumsi varian (uji *Levene's*) untuk mengetahui apakah memiliki varian yang sama (Priyatno 2012).

## TEMUAN DAN PEMBAHASAN

### A. Temuan

Pelatihan Di Tempat Kerja (PDWK) TIK MTs merupakan program pelatihan sebagai media pengetahuan dan keterampilan yang digunakan dalam menyampaikan informasi atau pesan

dengan tujuan untuk membantu menyelesaikan permasalahan agar tercapai tujuan pembelajaran. Perkembangan Teknologi Informasi Komunikasi sendiri telah menimbulkan dampak dan pengaruh terhadap budaya pada masyarakat, baik berupa dampak positif maupun dampak negatif.

Dampak tersebut dapat kita saring dengan cara bijak menggunakan media TIK ini, selain itu himbuan, regulasi, dan komitmen pembelajaran yang harus ditaati saat pembelajaran berlangsung, agar proses pembelajaran kondusif dan menyenangkan.

Setelah proses pembelajaran selesai peserta pelatihan diberikan tes secara online untuk mengukur pengetahuan peserta selama pembelajaran. Dari hasil analisis didapat rata-rata nilai peserta pada tabel nilai berikut ini:

Tabel 1 rata-rata nilai tes PDWK TIK MTs

Kategori Nilai Tes TIK	PDWK Kota Bekasi	PDWK Kab. Ciamis
Nilai Tertinggi	100.00	93.33
Nilai Terendah	26.67	26.67
Rata-rata kelas	66.44	70.67

Hasil uji statistik uji T dan Uji Levene's dengan menggunakan program SPSS 18 didapat nilai sebagai berikut:

Tabel 1 Uji T tes dan Uji Levene's

Group Statistics

PDWK TIK	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Nilai Tes Kota Bekasi	30	66.4447	21.26205	3.88190
Kabupaten Ciamis	30	70.6670	15.01903	2.74209

Independent Samples Test

		Nilai Tes	
		Equal variances assumed	Equal variances not assumed
Levene's Test for Equality of Variances	F	5.142	
	Sig.	.027	
t-test for Equality of Means	t	-.888	-.888
	df	58	52.171
	Sig. (2-tailed)	.378	.378
	Mean Difference	-4.22233	-4.22233
	Std. Error Difference	4.75270	4.75270
	95% Confidence Interval of the Difference	Lower	-
Upper		13.73590	13.75859

Dari data analisis Uji Levene's didapat nilai signifikansi 0,027, maka dapat diambil keputusan jika nilai signifikansi > 0,05 maka H0 diterima. Hasil analisis 0,027 <= 0,05 maka H0 ditolak, jadi kelompok data pelatihan TIK MTs Kota Bekasi dengan kelompok data pelatihan TIK MTs Kabupaten Ciamis memiliki varian yang berbeda.

Maka analisis data uji T tes didapat nilai signifikansi t adalah 0,378 sedangkan untuk nilai t tabel 2,002, maka dapat diambil keputusan jika t hitung < t tabel, 0,378 < 2,002 maka H0 diterima, dan *CIDifference* adalah -13,75859 <= D <= 5,31392, maka dapat disimpulkan tidak ada perbedaan rata-rata nilai tes pada PDWK



TIK di Kemenag Kota Bekasi dengan nilai tes pada PDWK TIK di Kemenag Kabupaten Ciamis.

## B. Pembahasan

Proses Pendidikan dan pelatihan merupakan wewenang Balai Diklat Keagamaan sesuai dengan wilayah kerjanya dan tertuang didalam regulasi yang jelas. Bahwa pelatihan yang baik harus mempunyai impact, selain input, proses, dan output yang harus dicapai. Input pendidikan dan pelatihan adalah segala sesuatu yang harus ada dan tersedia karena dibutuhkan untuk berlangsungnya suatu proses. Segala sesuatu yang dimaksud adalah berupa sumberdaya, perangkat-perangkat lunak serta harapan-harapan sebagai alat dan pemandu bagi berlangsungnya proses. Input pada pelatihan ini merupakan guru-guru Madrasah Tsanawiyah yang berada di lingkungan Kantor Kementerian Agama Provinsi Jawa Barat, yang telah memiliki surat keputusan menjadi peserta pelatihan oleh kepala kemenag yang ditunjuk oleh kankemenag di kabupaten atau kota bersangkutan.

Sedangkan proses pembelajaran TIK MTs merupakan pelatihan yang sudah ada kurikulumnya dari Pusdiklat Tenaga Teknis Pendidikan dan Keagamaan dimana mata pelatihannya membahas tentang pembuatan konten video interaktif dalam pembelajaran, pembuatan presentasi menarik menggunakan aplikasi populer, pembuatan kelas online menggunakan aplikasi populer, pembuatan blog sebagai portofolio menggunakan aplikasi populer. Adapun outputnya terwujudnya kompetensi pengetahuan dan keterampilan

peserta pelatihan yang mampu membuat konten video interaktif dalam pembelajaran, membuat presentasi menarik menggunakan aplikasi populer, membuat kelas online menggunakan aplikasi populer, membuat blog sebagai portofolio menggunakan aplikasi populer. Selain itu dampaknya peserta diklat dapat mengamalkan dan mengaflikasikan materi yang didapat pada proses pelatihan di tempat kerja masing-masing.

Hasil penelitian ini dapat dilihat dari analisis data statistik, dimana inputnya guru MTs dari dua kabupaten dan kota yang memiliki varian yang berbeda, yaitu signifikansi  $0,027 \leq 0,05$  maka  $H_0$  ditolak, jadi kelompok data TIK peserta pelatihan Kota Bekasi dengan kelompok data TIK peserta pelatihan Kabupaten Ciamis memiliki varian yang berbeda. Perbedaan ini tidak terlepas dari latar belakang yang berbeda diantaranya pangkat, jabatan, usia, jenis kelamin, dan latar belakang pendidikan.

Komponen lain adalah strategi pembelajaran, dalam proses pembelajaran seorang pendidik perlu memahami suatu strategi. Strategi menunjuk pada suatu pendekatan (approach), metode (method) dan peralatan pembelajaran yang diperlukan. Strategi lebih lanjut bisa disebut dengan cara yang dimiliki seorang pendidik untuk dalam proses belajar mengajar. Dengan menggunakan strategi yang tepat, diharapkan hasil yang diperoleh dalam pembelajaran memuaskan baik dari pendidik, peserta didik, masyarakat dan yang ada dalam pendidikan, menurut Abdulah (2015) dalam (Maarif 2016). Pada fase proses pembelajaran peserta pelatihan diberikan dulu teori dan materi TIK

kemudian mempraktikannya. Peserta pelatihan lebih banyak melakukan praktik atau drill sehingga kekerampilannya terasah begitu juga dengan pengetahuannya. Begitu juga dengan model pembelajaran yang dipilih dan telah dibahas pada kerangka teori menjadi acuan dan tidak bertentangan dengan proses pembelajaran pada pelatihan TIK MTs.

Pada proses pelatihan ini juga dipilihkan *software* yang gratisan dan tidak berbayar, selain mudah diakses juga memiliki perlengkapan yang lebih mudah dipelajari, seperti *filmora*, *Camtasia*, *kinemaster*, *blogger*, *poowtoon*, *prezie*, *Microsoft sway*, *powerpoint*, dan *google classroom*. Selain mudah diakses juga sudah familiar dengan pengguna *software* tersebut.

Outputnya diharapkan terwujudnya 30 peserta pelatihan TIK MTs yang mempunyai kompetensi pengetahuan dan keterampilan dalam membuat video pembelajaran, presentasi interaktif, kelas online, dan pemanfaatan blog. Dari uji t tes didapat nilai signifikasi t adalah 0,378 dan diterimanya  $H_0$ , yaitu tidak ada perbedaan rata-rata nilai tes pada PDWK TIK di Kemenag Kota Bekasi dengan nilai tes pada PDWK TIK di Kemenag Kabupaten Ciamis. Tolak ukur bahwa rata-rata nilai kelas serta peroleh nilai tertinggi pada masing-masing kabupaten dan kota tidak mewakili mana yang lebih baik, akan tetapi setelah di uji t tes hasil akhirnya tidak ada beda, berarti memiliki kompetensi yang sama setelah diberikan pelatihan, walaupun dari varian yang berbeda.

Bagian akhir pelatihan harus memiliki dampak dan Penerapannya di instansi tempat kerja peserta didik. Fase terakhir

dalam perkembangan konten multimedia. Fase ini didasarkan pada 2 aktivitas yang terdiri dari fase sebagai berikut:

#### 1. Implementasi

Dalam fase ini, pelatihan TIK yang dikembangkan benar-benar disampaikan untuk peserta pelatihan, hasil tugas pengembangan konten multimedia selanjutnya di simpan di web, blog, Fb, WA dan akun youtube peserta pelatihan, kemudian dapat diterapkan dan digunakan oleh peserta didik di madrasah tempat kerja mereka.

#### 2. Evaluasi

Setelah konten Multimedia berhasil diimplementasikan ke dalam akun youtube peserta, kemudian evaluasi dilaksanakan begitu pembelajaran dan tugas selesai dikerjakan. evaluasi pembelajaran dan penyelenggaraan pelatihan dilaksanakan. Evaluasi yang harus dilaksanakan tidak semata evaluasi formatif dan sumatif namun evaluasi terkait dampak dari diklat. Setelah peserta diklat kembali ke kantor masing-masing dilakukan juga pemantauan bagaimana mereka melaksanakan hasil diklat. Selanjutnya juga dievaluasi bagaimana penerapan kebijakan terkait topik yang telah diajarkan dilapangan dan juga evaluasi terkait dengan dampak diklat terhadap performa organisasi (Nurdin 2020).

### PENUTUP

#### A. Simpulan

PDWK TIK MTs ini merupakan program pelatihan yang sesuai dengan kondisi sekarang yang sedang melaksanakan pembelajaran dalam jaringan (*online*), kegiatan ini pelaksanaan dilaksanakan dengan luring, dari hasil



pelatihan didapat nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka varian dari kelompok data yang berbeda antara PDWK TIK MTs Kota Bekasi dengan PDWK TIK MTs Kabupaten Ciamis.

Melalui uji t tes dengan SPSS 18 didapat nilai signifikansi t hitung adalah 0,378 dan t tabel 2,002, dimana t hitung lebih kecil dari t tabel maka dapat disimpulkan diterimanya  $H_0$ , yaitu tidak ada perbedaan rata-rata nilai tes pada PDWK TIK di Kemenag Kota Bekasi dengan rata-rata nilai tes pada PDWK TIK di Kemenag Kabupaten Ciamis.

Melalui pelatihan TIK MTs, peran teknologi dan informasi sangat mendukung dan bermanfaat untuk mencapai tujuan pembelajaran, serta meningkatkan kompetensi pengetahuan dan keterampilan peserta pelatihan. Hal ini dapat dilihat dari perolehan nilai maksimum dan minimum peserta pelatihan serta rata-rata nilai peserta.

## B. Rekomendasi

Adapun rekomendasi untuk pelatihan TIK ini khususnya untuk Lembaga harus memberikan jumlah jam pelajaran yang lebih, karena memahami lima mata pelatihan dalam satu minggu masih kurang terutama bagi peserta yang baru mengenal pembuaan video pembelajaran. Saran untuk membagi lagi pelatihan ini menjadi beberapa pelatihan yang dapat memudahkan peserta memahami materi dan widyaiswara dalam menyampaikan materi secara utuh tidak parsial.

## DAFTAR PUSTAKA

- t.thn. *bbc news Indonesia*.  
<https://www.bbc.com/indonesia/indonesia-52218475>.
- Budiman, Haris. 2017. "Peran teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan." *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam* 31-43.
- Chandra, Didi Teguh. 2011. "Pengembangan dan Implementasi Pendidikan Teknologi pada Pendidikan Dasar Di Indonesia." *Prosiding Seminar dan Teknologi*. Bandung: PTNBR-BATAN.
- Cholik, Cecep Abdul. 2017. "Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Untuk Meningkatkan Pendidikan Di Indonesia." *Syntax Literate; Jurnal Ilmiah Indonesia* 21-30.
- Hardani, Helmina Andriani, Jumari Ustiawaty, Evi Fatmi Utami, Ria Rahmatul Istiqomah, Roushandy Asri Fardani, Dhika Juliana Sukmana, Nur Hikmatul Auliya. 2020. *Metode penelitian kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu.
- Maarif, Muhammad Anas. 2016. "Pendidikan Islam Dan Tantangan Modernitas (Input, Proses Dan Output Pendidikan Di Madrasah)." *Nidhomul Haq: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 47-58.
- Munir. 2012. *MULTIMEDIA : Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: CV. ALFABETA.
- . 2017. *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta CV.
- Nurdin, Saeful. 2020. "Efektifitas Pelatihan Teknologi Informasi dan Komunikasi Madrasah Tsanawiyah ( Penelitian Pada Pelatihan TIK MTs Di Wilayah Kerja Kementerian Agama Kabupaten Cianjur

)." *KOMPETENSI: Jurnal Pendidikan dan Pelatihan, Administrasi dan Manajemen* 107-114.

Priyatno, Duwi. 2012. *Belajar Praktis analisis parametrik dan non parametrik dengan SPSS*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.

Setiawan, Daryanto. 2018. "Dampak perkembangan teknologi informasi dan komunikasi terhadap budaya." *JURNAL SIMBOLIKA: Research and Learning in Communication Study* 62-72.