

## **PERSEPSI GURU SD MUHAMMADIYAH TERHADAP PENGUNAAN GAWAI DALAM PEMBELAJARAN DI KELAS**

**Fitroh Setyo Putro Pribowo**

**Program Studi PGSD**

**Universitas Muhammadiyah Surabaya**

**Email: fitrohsetyo@fkip.um-surabaya.ac.id**

**Abstrak:** Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang begitu pesat tidak diterima dengan mudah begitu saja oleh semua kalangan khususnya pada bidang pendidikan. Dampak positif dan negatif penggunaan gawai menjadi topik yang belum usai dalam penentuan kebijakan penggunaan gawai di sekolah khususnya sekolah dasar. Adanya pandemi covid-19 yang mewajibkan siswa untuk belajar di rumah mau tidak mau harus diterima sebagai realita jika gawai, teknologi informasi dan komunikasi sangat dibutuhkan sehingga perlu penyesuaian khusus dalam pelaksanaannya. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui persepsi guru di SD Muhammadiyah terhadap penggunaan gawai dalam pembelajaran di kelas khususnya dalam persepsi pemahaman dan kesiapan. Metode penelitian ini menggunakan survey deskriptif menggunakan pendekatan kuantitatif. Hasil penelitian menyebutkan bahwa sebagian besar atau sebanyak 60,35% guru Muhammadiyah se Kota Surabaya menyatakan pentingnya penggunaan dan penguasaan teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan. Bahkan secara spesifik 100% guru menyetujui jika teknologi informasi memudahkan guru dalam menemukan sumber belajar. Selain itu 92% guru menyatakan media teknologi informasi menyediakan perangkat pembelajaran yang lebih menarik, variatif, dan komunikatif.

**Kata Kunci:** Gawai, Teknologi Informasi dan Komunikasi, Pembelajaran Daring

**Abstract:** The rapid development of information technology and communication is not easily accepted by all groups, especially in the field of education. The positive and negative impacts of the use of devices are a topic that has not yet ended in determining the policy for the use of devices in schools, especially primary schools. The existence of a co-19 pandemic that requires students to study at home inevitably has to be accepted as a reality if the device, information and communication technology is needed so that special adjustments need to be implemented. The purpose of this study was to determine the perceptions of teachers in Muhammadiyah Elementary School on the use of devices in learning in specific classes in the perception of understanding and readiness. This research method uses descriptive survey using a quantitative approach. The results of the study stated that the majority or as much as 60.35% of Muhammadiyah teachers throughout Surabaya stated the importance of the use and mastery of information and communication technology in education. Even specifically 100% of teachers agree that information technology makes it easy for teachers to find learning resources. In addition, 92% of teachers stated that information technology media provided learning tools that were more interesting, varied, and communicative.

**Keywords:** Devices, Information and Communication Technology, Online Learning

### **PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi mengalami peningkatan setiap harinya. Perkembangan tersebut meliputi perkembangan dibidang alat komunikasi, sistem komunikasi, perangkat pendukung, hingga aplikasi yang tersedia secara gratis maupun

berbayar. Perkembangan teknologi informasi tersebut diimbangi juga dengan berkembangnya sistem komunikasi dari kabel meningkat ke fiber optik, dari penggunaan jaringan GPRS meningkat ke 2G, 3G, 4G hingga 4.5G. Merespon perkembangan tersebut manusia juga merubah cara berinteraksi secara sosial, niaga, karya, bahkan sistem pendidikan dan pemerintahan tidak luput terkena imbasnya. Tidak dapat dipungkiri lagi bahwa perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sudah ada pada setiap lini kehidupan manusia Indonesia.

Riset menkominfo dan UNICEF mengenai perilaku anak dan remaja dalam menggunakan internet mencatat sebanyak 84 persen dari jumlah total seluruh rakyat Indonesia adalah pengguna telepon seluler. Sebanyak 52 persen dari seluruh pengguna telepon seluler tersebut adalah anak – anak dan remaja. Studi ini juga menemukan bahwa 98 persen dari anak-anak dan remaja yang disurvei tahu tentang internet dan bahwa 79,5 persen diantaranya adalah pengguna internet (KOMINFO : 2014).

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi memiliki peran positif dan negatif pada pembangunan kualitas sumber daya manusia. Menkominfo (2014) menyatakan Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi harus dapat dimanfaatkan untuk kesejahteraan masyarakat. Teknologi adalah alat untuk mewujudkan bangsa yang cerdas dan maju. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi juga terjadi di dunia pendidikan. Rosenberg (2001), dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi ini ada lima pergeseran dalam proses pembelajaran yaitu : (1) dari pelatihan ke penampilan, (2) dari ruang kelas ke tempat dimana dan kapan saja, (3) dari kertas ke “online” atau saluran, (4) fasilitas fisik ke fasilitas jaringan kerja, (5) dari waktu siklus ke waktu nyata.

Namun perkembangan tersebut tidak selalu disambut positif dalam dunia pendidikan khususnya pendidikan dasar. Penggunaan gawai dan pemanfaat teknologi informasi dan komunikasi dianggap sebagai sesuatu yang masih tabu jika diterapkan di jenjang pendidikan sekolah dasar. Alasan mendasar yang digunakan sebagai bahan penlakan adalah banyaknya aspek negatif yang timbul diakibatkan oleh penggunaan gawai serta perkembangan yang mengikutinya. Pendapat itu bukan tanpa dasar, penelitian Abimanyu (2020) menyebutkan semakin rendah intensitas penggunaan gawai (*gadget*) maka semakin tinggi prestasi belajar anak dan semakin tinggi intensitas penggunaan gawai (*gadget*) maka semakin rendah prestasi belajar anak. Agar intensitas penggunaan gawai (*gadget*) tidak berdampak negatif terhadap prestasi belajar anak, maka perlu diperhatikan

hal-hal pendukungnya. Hal-hal pendukung tersebut meliputi pemahaman orang tua mengenai perkembangan teknologi serta manfaat teknologi yang baik dan benar bagi anak.

Terlebih lagi jika mengacu pada hasil penelitian di atas, tidak semua orang tua bahkan guru memberikan pemahaman tentang pemanfaatan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi. Orang tua cenderung hanya memberikan gawai kepada anak tanpa memberi arahan bagaimana menggunakan gawai yang sesuai dengan perkembangan psikologis dan usia mereka. Di sisi lain guru disekolah cenderung melarang siswa menggunakan gawai dalam kegiatan pembelajaran di sekolah tanpa memberikan alasan yang jelas dan dimengerti oleh siswa. maka tarik ulur pemahaman ini semakin menepi. Orang tua memberikan gawai tanpa memahamkan sedangkan guru melarang penggunaan gawai dengan alasan aspek negatif.

Selain dampak negatif dalam pendidikan, sebenarnya gawai juga memberikan pengaruh positif dalam pembelajaran Santoso (2020) menyebutkan bahwa Gadget memiliki banyak keunggulan yang dapat dimanfaatkan sebagai media pendukung untuk sarana membaca dan pembelajaran bagi peserta didik. Dengan penggunaan gadget, peserta didik lebih tertarik dan kegiatan pembelajaran lebih bervariasi, efektif dan menyenangkan. Penelitian lain adalah Kurniawan (2019) menyatakan bahwa hasil pengembangan menunjukkan bahwa Komik Android Catatan Harian sebesar 88% dari ahli media dan 85,33% dari ahli materi. Uji coba pertama menunjukkan hasil sebesar 76,67% meningkat pada uji coba kedua sebesar 83,33% dan uji coba ketiga meningkat menjadi 90%. Hasil belajar IPA siswa kelas V SD kedungpring menggunakan komik android rata-ratanya adalah 85. Selain itu Wijayanti, Dkk (2020) menyatakan bahwa bahwa nilai kelas eksperimen lebih baik daripada nilai kelas kontrol. Jadi, dapat disimpulkan bahwa *Mobile Learning Media* bermuatan *Ethnoscience* efektif untuk digunakan di sekolah dasar.

Berdasarkan beberapa kajian dari hasil penelitian di atas, gawai memiliki dampak positif dan negatif. Dalam hal ini pendidikan memiliki tugas untuk meramu dan merumuskan bagaimana penggunaan gawai bisa berdampak positif dalam perkembangan dan pendidikan siswa. karena suka dan tidak suka gawai sudah menjadi kebutuhan primer pada perkembangan sosial masa kini.

SD Muhammadiyah di kota Surabaya merupakan sekolah dasar yang terletak dipusat ibu kota provinsi Jawa Timur sebagai ibukota terbesar ke dua di Indonesia. Secara tidak langsung kondisi ini memberikan tekanan khusus kepada sekolah untuk memperhatikan masalah di atas. Penggunaan gawai di kota terbesar ke dua di Indonesia ini pasti lebih besar jika dibandingkan dengan kota lain yang ada di Jawa Timur. Posisi yang

strategis sebagai pusat pemerintahan, perkantoran dan industri menyumbang berkembangnya sarana prasarana komunikasi yang sangat baik. kondisi ini memberi pengaruh juga terhadap perkembangan penggunaan gawai di wilayah kota Surabaya.

Pada pertengahan bulan maret 2020 pandemi covid-19 di Indonesia berkembang semakin mengkhawatirkan. Berangkat dari hal tersebut berdasarkan surat edaran nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Disease (Covid-19)* yang telah ditandatangani oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia yaitu Nadiem Anwar Makarim pada hari Selasa, 24 Maret 2020 dalam (Subarto, 2020: 14) menyatakan 6 poin penting, yaitu:

1. Ketentuan pelaksanaan UN Tahun 2020
2. Ketentuan proses belajar dari rumah
3. Ketentuan Ujian Sekolah
4. Ketentuan Kenaikan kelas
5. Ketentuan Penerimaan Peserta Didik Baru
6. Dana Bantuan Operasional Sekolah

Meskipun Indonesia mengalami situasi yang tidak diinginkan seperti ini, pembelajaran harus tetap berjalan. Kebijakan yang telah tercantum menyatakan bahwa proses belajar tetap berjalan di rumah dengan pembelajaran daring. Adanya kebijakan tersebut menimbulkan adanya kebiasaan baru. Jika selama ini ketika pembelajaran lebih sering berinteraksi dan bertatap muka dengan teman-teman maupun guru, kini beralih kebiasaan menjadi lebih berinteraksi dan bertatap muka dengan keluarga. Selama wabah pandemi *Covid-19* anak belajar membutuhkan interaksi sosial dengan keluarga. Menurut Subarto (2020: 16) keluarga merupakan pengaruh utama dalam perilaku anak ketika belajar di rumah (*study from home*).

Berpijak dari masalah ini maka seluruh sekolah baik dari jenjang anak usia dini hingga perguruan tinggi melakukan belajar di rumah dengan memanfaatkan pembelajaran daring. Baik sekolah yang sudah menerapkan atau belum pernah menerapkan pembelajaran daring kali ini semua harus mau menerapkan pembelajaran daring. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk mencari informasi bagaimana persepsi guru SD Muhammadiyah terhadap penggunaan gawai dalam pembelajaran di kelas. Tujuan penelitian ini adalah ingin mengetahui persepsi dan kesiapan guru di SD Muhammadiyah Kota Surabaya terhadap pembelajaran menggunakan gawai terkepas dari situasi Covid-19 yang mengaruskan siswa belajar di rumah dengan sistem daring. Sehingga rumusan masalah utamanya adalah

apakah guru – guru di SD muhammadiyah Kota Surabaya telah siap terhadap penggunaan gawai dalam pembelajaran.

## **METODE PENELITIAN**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah survei deskriptif dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian dengan menggunakan pendekatan kuantitatif memungkinkan penulis untuk memahami suatu gejala dengan lebih mendalam dengan cara setiap hal yang diteliti harus dapat diidentifikasi, dikategorisasikan, dan didefinisikan secara jelas untuk kemudian dapat diukur melalui cara-cara yang tepat, Pendit (2003). Penelitian dengan menggunakan metode survey deskriptif dilakukan untuk memberikan gambaran yang lebih detail mengenai suatu gejala atau fenomena. Menurut Sevilla (1993) metode penelitian survey deskriptif dimaksudkan guna mengukur gejala-gejala yang ada tanpa menyelidiki kepana gejala tersebut ada. Penelitian ini, tidak memperhitungkan hubungan antara variabel. Tujuannya adalah menggunakan data yang diperoleh untuk memberikan gambaran kemudian memecahkan masalah, daripada untuk menguji hipotesis. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh guru SD Muhammadiyah se Kota Surabaya. Sedangkan sampel penelitian ini Sudjana (2001) menyebutkan bahwa sampel adalah sebagian dari populasi yang memiliki sifat dan karakteristik yang sama sehingga betul – betul mewakili populasinya. Berkenaan dengan sampel Arikunto (1996) mengemukakan apabila subjek penelitian kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Selanjutnya jika jumlah subjeknya besar dapat diambil 10-15%, atau 20-25% lebih. Berdasarkan pendapat di atas peneliti akan menentukan jumlah sampel menggunakan sampel populasi atau sampel sebagian tergantung jumlah guru yang ada di SD Muhammadiyah se Kota Surabaya.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket tertutup. Angket tertutup menggunakan skala likert. Pertanyaan pada angket dikembangkan berdasarkan persepsi guru terhadap penggunaan gawai dalam pembelajaran dengan meliputi beberapa indikator: (1) gawai sebagai perangkat pembelajaran, (2) gawai alat dan bahan ajar, (3) gawai sebagai media pembelajaran, dan (4) gawai sebagai alat evaluasi belajar. Adapun kisi-kisi instrumen angket secara rinci dapat dilihat pada tabel 1 di bawah ini.

**Tabel 1. Kisi – Kisi Angket Persepsi Penggunaan Gawai dalam Pembelajaran**

ASPEK	INDIKATOR
Gawai Sebagai Perangkat Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>• sumber-sumber pengetahuan</li> <li>• Sumber Belajar</li> <li>• Penyusunan Silabus</li> <li>• Penyusunan RPP</li> </ul>
Gawai alat dan bahan ajar	<ul style="list-style-type: none"> <li>• perangkat pemecahan masalah</li> <li>• perangkat simulasi</li> <li>• perangkat tutorial</li> <li>• perangkat drill</li> <li>• perangkat kolaborasi</li> </ul>
Gawai sebagai media pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>• media interaksi</li> <li>• Media presentasi</li> <li>• Media kreatifitas</li> <li>• Media komunikasi</li> </ul>
Gawai sebagai alat evaluasi pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Analisis penilaian hasil belajar</li> <li>• Analisis perkembangan pembelajaransiswa</li> <li>• Pelaporan hasil belajar</li> </ul>

**Sumber: Olahan peneliti**

Selain itu, kuisisioner juga dibuat untuk mengetahui permasalahan yang timbul pada penguasaan gawai dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi bagi guru sekolah dasar Muhammadiyah se Kota Surabaya. Adapun Aspek yang dikembangkan pada angket tentang permasalahan yang timbul pada penguasaan teknologi informasi dan komunikasi bagi guru sekolah dasar Muhammadiyah se Kota Surabaya Kota Surabaya akan dijelaskan pada tabel 2 di bawah ini.

**Tabel 2. Aspek Pengembangan Instrumen Kuisisioner atau Angket Penguasaan Teknologi Informasi dan Komunikasi Bagi Guru Sekolah Dasar Muhammadiyah se Kota Surabaya**

ASPEK	INDIKATOR
Profil Akses terhadap TIK dan Internet	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. memiliki komputer sendiri</li> <li>2. memiliki akses ke internet broadband di rumah</li> <li>3. memiliki akses ke perangkat komputasi mobile seperti ponsel 3G atau iPhone/Android</li> <li>4. di sekolah terdapat akses Internet</li> </ol>
Minat dan Sikap terhadap Penggunaan TIK	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. tertarik menggunakan TIK untuk keperluan pribadi</li> <li>2. tertarik menggunakan TIK untuk keperluan belajar mengajar</li> <li>3. percaya bahwa TIK dapat meningkatkan hasil belajar siswa</li> <li>4. menggunakan TIK dengan siswa untuk belajar dan mengajar</li> </ol>
Penguasaan Aplikasi/Piranti Lunak	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Microsoft Office</i> (contoh: <i>Microsoft Word, Microsoft Excel, Microsoft Powerpoint</i>)</li> <li>2. Pengolah Grafis (contoh: Paint, IrfanView, Adobe Photoshop, Paint Shop Pro)</li> <li>3. Aplikasi Multimedia (contoh: dengan <i>Kamera Digital, Scanner, Adobe Photoshop, Movie maker, Vegas</i>)</li> <li>4. Pemetaan Pikiran/Konsep (contoh: <i>Inspiration, MindMapple, MindJet</i>)</li> <li>5. Penjelajah Internet dan Sosmed (<i>Outlook, Gmail, Lotus, Yahoo, Internet Explorer, Mozilla Firefox, Google Chrome, Facebook, Twitter</i>)</li> <li>6. Penerbitan Online (<i>Wordpress, blogspot, podcast, publikasi</i>)</li> </ol>

ASPEK	INDIKATOR
	video di YouTube)
	7. Pencetakan (menggunakan printer)
	Penggunaan LCD proyektor untuk presentasi

### 1. Uji Validitas dan reliabilitas angket Persepsi Penggunaan Gawai dalam Pembelajaran

Dari hasil uji validitas kuesioner mengenai pentingnya teknologi informasi dan komunikasi di bidang pendidikan yakni sebanyak 18 butir pertanyaan, seluruh pertanyaan setelah diuji dapat dipertanggungjawabkan kesahihannya seperti terlihat pada tabel 4.4. Secara statistik, angka korelasi yang diperoleh harus dibandingkan dengan r tabel Product Moment, untuk sampel sebanyak 25 orang dengan  $\alpha=5\%$  adalah sebesar 0,396. Jika r hitung memiliki hasil yang lebih besar dari pada r tabel, maka seluruh instrumen pernyataan dinyatakan valid. Sebaliknya jika r hitung memiliki hasil yang lebih kecil dari pada r tabel, maka instrumen pernyataan dinyatakan tidak valid.

Dari hasil perhitungan angka korelasi seluruh pertanyaan lebih besar dari angka r tabel, maka pertanyaan tersebut adalah signifikan (valid). Hal ini berarti bahwa pertanyaan- pertanyaan yang diajukan dalam kuesioner memiliki validitas konstruk atau istilah statistiknya terdapat konsisten internal ; yang artinya pertanyaan- pertanyaan tersebut mengukur aspek yang sama.

**Tabel 3. Hasil Analisis Angket Persepsi Penggunaan Gawai dalam Pembelajaran**

No Item	Nilai r hitung ( Koefisien Korelasi)	Nilai r Tabel ( <i>Product Moment</i> ) N: 25 $\alpha$ : 5%	KEPUTUSAN
1	0,413	0,396	Valid
2	0,525	0,396	Valid
3	0,496	0,396	Valid
4	0,749	0,396	Valid
5	0,611	0,396	Valid
6	0,590	0,396	Valid
7	0,476	0,396	Valid
8	0,684	0,396	Valid
9	0,748	0,396	Valid
10	0,744	0,396	Valid
11	0,787	0,396	Valid
12	0,675	0,396	Valid
13	0,754	0,396	Valid
14	0,853	0,396	Valid
15	0,833	0,396	Valid
16	0,748	0,396	Valid
17	0,849	0,396	Valid
18	0,838	0,396	Valid
VALUE	1	0,396	Valid

Sumber : Hasil Pengolahan Data oleh Peneliti, 2020

Pengukuran reliabilitas dilakukan dengan menggunakan *Cronbach's Alpha*, yang menunjukkan bagaimana tingginya pertanyaan-pertanyaan dalam kuesioner berkorelasi dan berhubungan. Reliabilitas yang baik untuk indikator peneliti menurut Maholtra adalah diatas 0,6. Pengujian dilakukan pada tiap variabel sehingga dapat diketahui konstruk variabel mana yang tidak reliable. Berikut ini adalah hasil perhitungan reliabilitas dengan bantuan SPSS v. 20 pada variable yaitu pentingnya teknologi informasi dan komunikasi di bidang pendidikan. Hasil hasil uji reliabilitas terhadap variabel pentingnya teknologi informasi dan komunikasi dibidang pendidikan, dapat dilihat bahwa nilai Cronbach's Alpha dimensi *Tangibles* yang didapat adalah sebesar **0.935**. Nilai Cronbach's Alpha dari variabel kualitas pelayanan (dimensi *Tangibles*) lebih besar dari 0.600, sehingga dapat disimpulkan bahwa variable tersebut adalah reliabel. Hasil perhitungan analisa tingkat reliabilitas kuesioner dapat dilihat pada Tabel 4 berikut ini.

**Tabel 4. Hasil Analisis Reliabilitas Angket Persepsi Penggunaan Gawai dalam Pembelajaran**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
item_1	72,20	61,500	,378	,936
item_2	72,52	59,593	,476	,934
item_3	72,80	58,667	,428	,936
item_4	72,60	57,750	,718	,930
item_5	72,84	57,557	,554	,933
item_6	72,96	58,290	,538	,934
item_7	72,88	59,527	,417	,936
item_8	73,00	57,000	,638	,932
item_9	72,80	55,333	,702	,930
item_10	72,64	57,823	,713	,931
item_11	73,20	55,000	,748	,929
item_12	72,92	57,243	,629	,932
item_13	73,04	54,707	,706	,930
item_14	72,84	55,807	,831	,928
item_15	72,96	53,207	,797	,928
item_16	72,56	57,757	,717	,930
item_17	72,88	53,193	,816	,927
item_18	72,72	54,710	,809	,928

Sumber : Hasil Pengolahan Data oleh Peneliti, 2020

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
,935	18

## 2. Uji Validitas dan Reliabilitas Penguasaan Teknologi Informasi dan Komunikasi

Hasil uji validitas kuesioner mengenai penguasaan teknologi informasi dan komunikasi yakni sebanyak 15 butir pertanyaan, seluruh pertanyaan setelah diuji dapat dipertanggungjawabkan kesahihannya seperti terlihat pada tabel 4.6. Secara statistik, angka korelasi yang diperoleh harus dibandingkan dengan r tabel Product Moment, untuk sampel sebanyak 25 orang dengan  $\alpha=5\%$  adalah sebesar 0,396. Jika r hitung memiliki hasil yang lebih besar dari pada r tabel, maka seluruh instrumen pernyataan dinyatakan valid. Sebaliknya jika r hitung memiliki hasil yang lebih kecil dari pada r tabel, maka instrumen pernyataan dinyatakan tidak valid.

Dari hasil perhitungan angka korelasi seluruh pertanyaan lebih besar dari angka r tabel, maka pertanyaan tersebut adalah signifikan (valid). Hal ini berarti bahwa pertanyaan-pertanyaan yang diajukan dalam kuesioner memiliki validitas konstruk atau istilah statistiknya terdapat konsisten internal ; yang artinya pertanyaan-pertanyaan tersebut mengukur aspek yang sama.

**Tabel 5. Hasil Analisis Tingkat Validitas Angket Penguasaan Teknologi Informasi dan Komunikasi**

No Item	Nilai r hitung ( Koefisien Korelasi)	Nilai r Tabel ( <i>Product Moment</i> ) N: 25 $\alpha$ : 5%	KEPUTUSAN
1	0,523	0,396	Valid
2	0,550	0,396	Valid
3	0,624	0,396	Valid
4	0,295	0,396	Valid
5	0,768	0,396	Valid
6	0,627	0,396	Valid
7	0,803	0,396	Valid
8	0,790	0,396	Valid
9	0,742	0,396	Valid
10	0,840	0,396	Valid
11	0,835	0,396	Valid
12	0,831	0,396	Valid
13	0,722	0,396	Valid
14	0,739	0,396	Valid
15	0,753	0,396	Valid
VALUE	1	0,396	Valid

Sumber : Hasil Pengolahan Data oleh Peneliti, 2020

Pengukuran reliabilitas dilakukan dengan menggunakan *Cronbach's Alpha*, yang menunjukkan bagaimana tingginya pertanyaan-pertanyaan dalam kuesioner berkorelasi dan berhubungan. Reliabilitas yang baik untuk indikator peneliti menurut Maholtra adalah diatas 0,6. Pengujian dilakukan pada tiap variabel sehingga dapat diketahui konstruk variabel mana yang tidak reliable. Berikut ini adalah hasil perhitungan reliabilitas dengan bantuan SPSS v. 20 pada variable yaitu pentingnya teknologi

informasi dan komunikasi di bidang pendidikan. Hasil uji reliabilitas terhadap variabel pentingnya teknologi informasi dan komunikasi dibidang pendidikan, dapat dilihat bahwa nilai Cronbach's Alpha dimensi *Tangibles* yang didapat adalah sebesar **0.925**. Nilai Cronbach's Alpha dari variabel kualitas pelayanan (dimensi *Tangibles*) lebih besar dari 0.600, sehingga dapat disimpulkan bahwa variable tersebut adalah reliabel. Hasil perhitungan analisa tingkat reliabilitas kuesioner dapat dilihat pada Tabel 6 berikut ini.

**Tabel 6. Hasil Analisis Tingkat Reliabilits Angket Penguasaan Tekhnologi Informasi dan Komunikasi**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
kuisiomer_1	49,60	87,750	,487	,925
kuisiomer_2	50,56	82,840	,474	,925
kuisiomer_3	50,12	83,027	,568	,922
kuisiomer_4	49,72	89,210	,238	,929
kuisiomer_5	50,24	78,440	,720	,918
kuisiomer_6	50,08	80,993	,556	,923
kuisiomer_7	50,20	80,000	,769	,917
kuisiomer_8	50,52	76,927	,742	,917
kuisiomer_9	50,96	78,957	,690	,919
kuisiomer_10	51,40	77,667	,807	,915
kuisiomer_11	51,52	79,010	,804	,916
kuisiomer_12	51,60	78,083	,797	,915
kuisiomer_13	51,32	80,893	,674	,919
kuisiomer_14	51,64	81,407	,697	,919
kuisiomer_15	51,00	75,250	,686	,920

Sumber : Hasil Pengolahan Data oleh Peneliti, 2020

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
,925	15

Nilai Cronbach's Alpha dari variabel kualitas pelayanan (dimensi *Tangibles*) lebih besar dari 0.600, sehingga dapat disimpulkan bahwa variable tersebut adalah reliabel. Hasil perhitungan analisa tingkat reliabilitas kuesioner dapat dilihat pada Tabel 4.7 berikut ini. Berdasarkan uji validitas dan reliabilitas angket yang digunakan dalam penelitian ini dinyatakan valid dan reliabel sehingga hasil penelitian dapat dipertanggung jawabkan.

Berdasarkan hasil analisis angket jawaban responden didapatkan bahwa sebesar 65,15 % responden angat setuju jika penggunaan gawai dapat mempermudah dalam penyusunan perangkat pembelajaran. Sedang 67,08 % responden juga setuju jika gawai sangat membantu sebagai alat dan bahan ajar namun pernyataan penting dari poin ini adalah

guru memiliki keterbatasan dalam menyusun dan mengembangkan alat dan bahan ajar jika tidak ada tim ahli atau khusus yang membantu untuk mengembangkan alat dan bahan ajar berbasis gawai. Selain itu 75, 80% guru sangat setuju penggunaan gawai sebagai media pembelajaran karena secara umum guru sudah sering menggunakannya baik berbentuk power poin, grup wa, ataupun di unggah di website sekolah. Terakhir adalah 70, 32% guru sangat setuju jika gawai bisa membantu kegiatan evaluasi pembelajaran.

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan analisa dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan sebagian besar atau sebanyak 60,35% guru Muhammadiyah se Kota Surabaya menyatakan pentingnya penggunaan dan penguasaan teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan. Bahkan secara spesifik 100% guru menyetujui jika teknologi informasi memudahkan guru dalam menemukan sumber belajar. Selain itu 92% guru menyatakan media teknologi informasi menyediakan perangkat pembelajaran yang lebih menarik, variatif, dan komunikatif. Namun pernyataan tersebut tidak sejalan dengan penguasaan guru dalam mengoperasikan dan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan. Tercatat 60,35% guru cukup menguasai teknologi informasi dan komunikasi dan 39,65% guru tidak menguasai teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto. Suharsmi (2010) *Prosedur Penelitian*. Jakarta : PT Renika Cipta.
- Herman Wasito. (1992). *Pengantar Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Mirfani Aceng Muhtaram (2009) *manfaat dan kendala teknologi informasi pendidikan*. Bandung : UPI.
- Nana Sudjana. (2010). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru algesindo.
- Pendit, Nyoman S. 2003 *Pengantar Ilmu*. Jakarta : Padnya Paramitha.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen.
- Wina Sanjaya. (2008). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana Prenada Media.
- Yamin, Martinis. 2007. *Profesionalisasi Guru & Implementasi KTSP*. Jakarta: Gaung. Persada Press.