

Peningkatan Kompetensi Guru dalam Membuat Handout PowerPoint Melalui Pembinaan Model CoLatCoKerMan Berbasis Android di MTs Muhammadiyah Wonosari

Faizuz Sa'bani
Kementerian Agama
Kabupaten Gunungkidul

email:
faizuzsyabani@gmail.com

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi merambah semua aktifitas kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Hampir semua guru saat ini telah memanfaatkan teknologi untuk mendukung proses pembelajarannya. Perkembangan smartphome berbasis android dengan berbagai fitur jejaring sosial semakin memudahkan komunikasi. Rendahnya kompetensi guru binaan dalam membuat handout PowerPoint dapat ditingkatkan melalui pembinaan model CoLatCoKerMan (Contoh, Latihan, Control, Kerja Mandiri) berbasis android dengan jejaring sosial whatsapp. Peningkatan kompetensi guru dalam membuat handout PowerPoint sangat signifikan. Pembinaan yang dilakukan dengan dua tahap, yang masing-masing tahapan meliputi rencana (planning), tindakan (acting), pengamatan (observing), refleksi (reflecting), menunjukkan peningkatan kompetensi guru dalam membuat handout PowerPoint. Pada tahap awal kompetensi guru binaan dalam membuat handout PowerPoint dalam kategori cukup. Setelah mendapat pembinaan tahap I skor rata-rata naik menjadi 74,92, dan pada pembinaan tahap II naik lagi menjadi 94,38.

Kata Kunci: *Handout PowerPoint, CoLatCoKerMan, Whatsapp*

Pendahuluan

Menurut Joni (1984: 12), kemampuan merencanakan program belajar mengajar mencakup kemampuan: (1) merencanakan pengorganisasian bahan atau materi pengajaran, (2) merencanakan pengelolaan kegiatan belajar mengajar, (3) merencanakan pengelolaan kelas, (4) merencanakan penggunaan media dan sumber pengajaran; dan (5) merencanakan penilaian prestasi siswa untuk kepentingan pengajaran. Dalam Depdiknas (2004: 9) mengemukakan kompetensi penyusunan rencana pembelajaran meliputi (1) mampu mendeskripsikan tujuan, (2) mampu memilih materi, (3) mampu mengorganisir materi, (4) mampu menentukan metode/strategi pembelajaran, (5) mampu menentukan sumber belajar/media/alat peraga pembelajaran, (6) mampu menyusun perangkat penilaian, (7) mampu menentukan teknik penilaian, dan (8) mampu mengalokasikan waktu.

Sesuai dengan Permendikbud nomor 22 tahun 2016, diantara komponen RPP adalah materi pembelajaran. Materi Pembelajaran (*instructional materials*) adalah pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dikuasai siswa dalam rangka memenuhi standar kompetensi yang ditetapkan. Seorang guru harus dapat menyiapkan materi yang pas atau sesuai dengan KD yang ditetapkan. Kompetensi tidaknya siswa dalam mempelajari KD sangat dipengaruhi oleh tepat tidaknya materi yang disajikan oleh guru. Diantara kompetensi guru dalam menyiapkan materi adalah terwujud dalam kompetensinya membuat *handout*. Terlebih lagi saat ini adanya media *PowerPoint* sangat membantu memudahkan para guru menyajikan *handout* yang lebih menarik dan sangat dimungkinkan akan semakin dimintai oleh siswa. Terlebih adanya program jejaring sosial yang mudah dan murah melalui perangkat lunak *android*, *whatsapp*, misalnya.

Dari pengamatan penulis, semua guru binaan telah memiliki komputer (laptop), dan handphone android. Tentu ini peluang yang sangat baik apabila guru dapat memanfaatkan perangkat tersebut untuk meningkatkan kompetensinya dalam membuat *handout*. Penulis melihat ini sebuah peluang untuk melakukan pembinaan peningkatan kompetensi guru dalam membuat *handout PowerPoint* melalui *CoLatCoKerMan* (Contoh, Latihan, Control, Kerja Mandiri) berbasis *Whatsapp*.

Handout dan PowerPoint

Mohammad (2010) memaknai *handout* sebagai selembarnya (atau beberapa lembar) kertas yang berisi tugas atau tes yang diberikan pendidik kepada siswa (siswa). Sedangkan Andi Prastowo (2011) berpendapat bahwa *handout* adalah

bahan pembelajaran yang sangat ringkas yang bersumber dari berbagai literatur yang dirangkum dan relevan dengan materi pokok untuk diajarkan kepada siswa. Dari dua pendapat tersebut dapat diambil garis besar, bahwa handout adalah bahan ajar atau salah satu contoh media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam menyampaikan informasi atau materi pembelajaran kepada siswa secara ringkas dan tepat sasaran.

Fungsi handout dalam pembelajaran sebagaimana disebutkan Prastowo (2013: 80). *Handout* memiliki beberapa fungsi dalam pembelajaran, antara lain 1) membantu siswa agar tidak perlu mencatat; 2) sebagai pendamping penjelasan pendidik 3) sebagai bahan rujukan peserta didik 4) memotivasi siswa agar lebih giat belajar; 5) mengingat pokok-pokok materi yang diajarkan; 6) memberi umpan balik, dan 7) menilai hasil belajar.

Manfaat *handout* dalam pembelajaran antara lain memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran. Selain itu, handout juga bermanfaat untuk melengkapi kekurangan yang terdapat dalam materi, baik yang di dalam buku teks maupun dalam materi yang disampaikan langsung oleh guru. Tujuan pembuatan handout dalam pembelajaran adalah 1) untuk memperlancar dan memberikan bantuan informasi atau materi pembelajaran sebagai pegangan siswa, 2) memperkaya pengetahuan siswa, dan 3) mendukung bahan ajar lainnya atau penjelasan dari guru.

Membuat handout ada rambu-rambunya. Maksudnya, tidak asal membuat, namun ada beberapa hal yang perlu diperhatikan agar handout nantinya memberikan manfaat bagi guru maupun siswa. Handout disusun atas dasar kompetensi dasar yang harus dicapai oleh peserta didik. Dengan demikian maka penyusunan handout harus diturunkan dari kurikulum. Handout biasanya merupakan bahan tertulis tambahan yang dapat memperkaya pengetahuan peserta didik dalam belajar untuk mencapai kompetensinya.

Langkah-langkah menyusun Handout yaitu: (1) Melakukan analisis kurikulum. (2) Menentukan judul Handout, disesuaikan dengan kompetensi dasar dan materi pokok yang akan dipelajari. (3) Mengumpulkan referensi sebagai bahan penulisan. (4) Menulis Handout dengan kalimat yang singkat, padat, jelas. (5) Mengevaluasi hasil tulisan dengan cara dibaca ulang untuk menemukan kemungkinan adanya kekurangan-kekurangan. (6) Menggunakan berbagai sumber belajar yang dapat memperkaya materi Handout misalnya buku, internet, majalah, dan jurnal hasil penelitian.

Handout memiliki beberapa karakteristik, diantaranya: (a) Padat informasi dan dapat memberikan kerangka pemikiran yang lebih utuh. (b) Sebagai media

pengajaran penjelasan yang lebih rinci tentang isi handout masih harus diberikan oleh guru yang mengadakan pembelajaran. (c) Handout diberikan pada awal atau sebelum pelajaran dimulai dan merupakan catatan tambahan bagi siswa.

Kelebihan media Handout dalam kegiatan belajar mengajar diantaranya: (a) Dapat merangsang rasa ingin tahu dalam mengikuti pelajaran. (b) Meningkatkan kreativitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar. (c) Memelihara kekonsistenan penyampaian materi pelajaran di kelas oleh guru sesuai dengan perancangan pengajaran. (d) Dapat memperkenalkan informasi atau teknologi baru. (e) Dapat memeriksa hasil pembelajaran siswa. (f) Mendorong keberanian siswa untuk berprestasi. (g) Dapat membantu pengetahuan ingatan dan penyempurnaan. (h) Siswa dapat belajar sesuai dengan kecepatan masing-masing. (i) Disamping dapat mengulang materi, siswa dapat mengikuti urutan pikiran secara logis. (j) Perpaduan teks dan gambar dapat menambah daya tarik serta memperlancar pemahaman informasi yang disampaikan. (k) Lebih ekonomis dan mudah terdistribusi.

Selaras dengan perkembangan teknologi informasi, saat handout dapat dibuat dengan power point. MS PowerPoint adalah salah satu program aplikasi Microsoft Office yang berguna untuk membuat presentasi dalam bentuk slide. Aplikasi ini biasanya digunakan untuk keperluan presentasi, mengajar, dan untuk membuat animasi sederhana. Microsoft PowerPoint adalah sebuah program aplikasi Microsoft Office yang berguna sebagai media presentasi dengan menggunakan beberapa slide.

Aplikasi ini sangat digemari dan banyak digunakan dari berbagai kalangan, baik itu pelajar, perkantoran dan bisnis, pendidik, dan trainer. Kehadiran PowerPoint membuat sebuah presentasi berjalan lebih mudah dengan dukungan fitur yang sangat menarik dan canggih. Fitur template/desain juga akan mempercantik sebuah presentasi PowerPoint.

Kegunaan atau fungsi dari MS PowerPoint di antaranya: (a) Sarana untuk mempermudah sebuah presentasi. (b) Membuat sebuah presentasi berbentuk softcopy sehingga dapat diakses oleh berbagai perangkat komputer. (c) Membuat presentasi dalam bentuk slide yang menarik dan cantik dengan dukungan fitur audio, video, gambar dan animasi serta template/desain yang akan dipergunakan. (d) Mempermudah dalam membuat, mengatur dan mencetak berbagai slide.

Keunggulan atau kelebihan Ms. PowerPoint diantaranya: (a) Mudah digunakan bahkan untuk pemula sekalipun. (b) Tersedia beragam desain dan template yang menarik. (c) Dapat dibuat dalam berbagai format data. (d) Dapat mengedit foto secara langsung. (e) Adanya fitur pergerakan seperti Transition dan

Custom Animation. (f) Adanya fitur untuk memasukkan konten dari lain aplikasi yang mendukung OLE (Object Linking and Embedding).

Dengan memperhatikan kelebihan PowerPoint, tentu akan sangat baik jika digunakan dalam dunia pendidikan. Khususnya dalam pembelajaran. Handout dibuat dalam program PowerPoint. Lembar-lembar handout dibuat dalam program PowerPoint akan menjadi slide-slide. Dalam pembelajaran guru akan menyampaikan materi dengan cara menampilkan slide per slide. Apabila nantinya dikehendaki, maka slide-slide tersebut dapat dicetak dan dibagikan kepada siswa. Karena saat ini hampir semua siswa memiliki telepon genggam *android*, lembar-lembar materi pembelajaran tersebut dapat dikirimkan atau dibagikan. Salah satu program atau fitur yang sangat mudah dan murah adalah whatsapp.

CoLatCoKerMan dan Whatsapp

Salah satu model pembinaan yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan profesional guru dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas adalah model pembinaan CoLatCoKerMan (contoh, latihan, *control*, kerja mandiri). CoLatCoKerMan merupakan sebuah pembinaan atau supervisi yang melalui empat langkah. Mula-mula pemberian contoh oleh penulis tentang materi pembinaan yang harus dikerjakan oleh guru binaan. Selanjutnya, guru binaan mengerjakan latihan atau tugas dengan memperhatikan contoh yang diterima. Hasil kerja atau latihan guru binaan akan dikumpulkan kepada penulis. Selanjutnya, penulis akan mengontrol atau memberikan penilaian dan atau pembinaan atas hasil kerja guru binaan tersebut. Pada tahap ini penulis sekaligus memberikan umpan balik. Langkah terakhir, guru binaan akan mengerjakan tugas mandiri.

Dalam upaya peningkatan kompetensi guru dalam membuat handout PowerPoint, model pembinaan dengan CoLatCoKerMan sangat tepat. Pembinaan CoLatCoKerMan (Contoh, Latihan, Control, Kerja Mandiri) adalah pola perbuatan membina sesuatu yang disediakan untuk ditiru/ diikuti dari hasil berlatih dengan pengawasan dalam kegiatan melakukan sesuatu sehingga tidak bergantung pada orang lain (kamus Pelajar SLTP, 2003 : 751)

Dengan demikian, Pembinaan CoLatCoKerMan (Contoh, Latihan, Control, Kerja Mandiri) dalam penelitian ini adalah pola usaha, tindakan dan kegiatan yang dilakukan secara efisien dan efektif untuk memperoleh hasil yang lebih baik untuk ditiru dari hasil latihan dalam pengawasan sehingga dalam melakukan sesuatu tidak bergantung pada orang lain.

Model pembinaan ini tidak mengharuskan tatap muka antara penulis dengan guru binaan. Pembinaan model CoLatCoKerMan dapat dilakukan dengan

memanfaatkan *smartphone android* program jejaring sosial *whatsapp*. Peralatan atau perangkat yang diperlukan dalam pembinaan dengan model CoLatCoKerMan ini antara lain laptop, flashdisk atau kabel data, dan Hp android. Laptop digunakan untuk membuat handout PowerPoint. Kabel data atau flashdisk untuk memindah handout PowerPoint ke Hp android. Sedangkan dengan Hp android program jejaring sosial *whatsapp* antara supervisor dengan guru binaan bisa berinteraksi sosial. Bentuk interaksi sosial dalam hal pembinaan peningkatan kompetensi guru dalam membuat handout PowerPoint ini antara lain pemberian contoh handout, pengiriman tugas, konsultasi dan pembinaan. Adapun pembinaan dapat dilakukan secara pribadi (*jarpi*) atau group. Pembinaan atau konsultasi yang sifatnya pribadi dikakukan dengan *jarpi*. Sedangkan sifatnya umum dalam dikirimkan melalui group.

WhatsApp saja adalah aplikasi pesan untuk *smartphone* dengan basis mirip Blackberry Messenger. WhatsApp Messenger merupakan aplikasi pesan lintas platform yang memungkinkan kita bertukar pesan tanpa biaya SMS, karena WhatsApp Messenger menggunakan paket data internet yang sama untuk email, browsing web, dan lain-lain. Aplikasi WhatsApp Messenger menggunakan koneksi internet 3G, 4G atau WIFI untuk komunikasi data. Dengan menggunakan WhatsApp, kita dapat melakukan obrolan Online, berbagi file, bertukar foto dan lain-lain. (Haryanto, 2010: 100).

Beberapa keuntungan memakai WhatsApp, di antaranya (a) Tidak hanya teks, WhatsApp memiliki fitur untuk mengirim gambar, video, suara, dan lokasi GPS via Hardware GPS atau Gmaps. Media tersebut langsung dapat ditampilkan dan bukan berupa link. (b) Terintegrasi ke dalam system, WhatsApp, layaknya sms, tidak perlu membuka aplikasi untuk menerima sebuah pesan. Notifikasi pesan masuk ketika handphone sedang off akan tetap disampaikan jika handphoned sudah on. (c) Status Pesan: Jam Merah untuk proses loading di HP kita -Tanda Centang jika pesan terkirim ke jaringan -Tanda centang ganda jika pesan sudah terkirim ke teman chat- Silang merah jika pesan gagal. (d) Broadcasts dan group chat: Broadcast untuk kirim pesan ke banyak pengguna. Group chat untuk mengirim pesan ke anggota sesama komunitas. (e) Hemat bandwidth: Karena terintegrasi dengan sistem, maka tidak perlu login dan loading contact/avatar, sehingga transaksi data makin irit. Aplikasi dapat dimatikan, dan hanya aktif jika ada pesan masuk, sehingga bisa menghemat baterai. (f) Hapus Pesan ke Semua Orang: Fitur baru ini mirip dengan fitur "Tarik Pesan"-nya Blackberry Messenger (BBM) yang telah lebih dulu dirilis. Fitur ini memungkinkan kita menghapus atau

menarik kembali pesan yang telah terkirim. Awalnya fitur ini hanya tersedia untuk pengguna beta, hingga kemudian dirilis ke publik.

Pelaksanaan Pembinaan

Hasil pengamatan awal penulis baik melalui wawancara maupun observasi kepada guru binaan di MTs Muhammadiyah Wonosari, belum semua guru memiliki kompetensi yang baik dalam membuat handout dalam bentuk PowerPoint. Dari 16 guru penulis dapati data sebagai berikut. 4 guru (25%) tidak membuat handout. 8 guru (50%) membuat handout tidak dalam bentuk PowerPoint. Ada yang ditulis dalam bentuk Word, ada yang ditulis dengan tangan langsung, dan ada yang hanya mengambil dari LKS pasaran. Sedangkan 4 guru (25%) telah terbiasa membuat handout dengan program PowerPoint.

Melihat kenyataan tersebut penulis mengambil langkah untuk melakukan pembinaan peningkatan kompetensi guru dalam membuat handout dalam bentuk PowerPoint dengan model CoLatCoKerMan. Pembinaan dalam bentuk penelitian ini penulis menggunakan sistem spiral yang dimulai dari rencana (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), refleksi (*reflecting*), dan perencanaan kembali yang merupakan dasar untuk suatu ancap-ancang pemecahan masalah.

Penelitian tindakan kepengawasan ini berhasil bila semua guru yang dibina mampu membuat program remedial mendapat nilai baik dengan rentang nilai 1 sampai dengan 5, menurut User Usman (2011:119) rentangan nilai tersebut yang berarti: (1) Tidak ada. (2) Tidak baik. (3) Kurang baik. (4) Baik. (5) Sangat baik.

Menurut Omar Hamalik (1989: 122) bahwa kriteria keberhasilan penelitian tindakan adalah sebagai berikut.

Tabel 1.
Kriteria Keberhasilan PTKp

Huruf	Angka	Predikat
A	85 - 100	Amat Baik
B	70 - 84	Baik
C	55 - 69	Cukup
D	40 - 54	Kurang
E	0 - 39	Amat kurang

Dalam pertemuan awal, setelah penulis mendapat data awal tentang kompetensi guru dalam membuat *handout PowerPoint*, disepakati hal-hal berikut: (1) Segera dilaksanakan pembinaan terkait peningkatan kompetensi guru dalam membuat *handout PowerPoint*. (2) Pembinaan dilaksanakan dengan model

CoLatCoKerMan berbasis android. Semua guru telah memiliki laptop dan *smart phone android* sehingga pembinaan, baik yang berupa pemberian contoh, pengumpulan hasil kerja, maupun konsultasi menggunakan *smart phone android* dengan program atau fitur whatsapp. (3) Disepakati pembentukan atau pembuatan group dengan nama HoPp (Handout PowerPoint). (4) Pada akhir pertemuan penulis memberikan/mengirimkan catu contoh *handout PowerPoint* melalui group *whatsapp* HoPp. (5) Dalam waktu paling lama satu minggu semua guru harus sudah mengirimkan satu karya *handout PowerPoint* sesuai dengan materi RPP yang akan diajarkan.

Handout PowerPoint hasil kerja seluruh guru binaan segera dianalisis dengan instrumen yang telah disiapkan. Hasil atau capaian kompetensi guru dalam membuat handout PowerPoint setelah melihat memperhatikan contoh terjadi dalam tabel berikut.

Tabel 2.
Kompetensi Guru dalam Membuat Handout PowerPoint Tahap I

No	Guru Bina	Aspek/Indikator						Jum	Rata-rata
		1 Judul	2 Identitas	3 Pend.	4 Isi	5 Plkp	6 Desain		
1	Res. 1	5	3	4	4	3	3	22	73,33
2	Res. 2	5	3	3	4	3	3	21	70,00
3	Res. 3	5	3	2	4	2	3	19	63,33
4	Res. 4	5	4	2	3	3	5	22	73,33
5	Res. 5	5	5	2	4	3	3	22	73,33
6	Res. 6	5	4	3	3	4	3	22	73,33
7	Res. 7	5	3	4	4	3	4	23	76,67
8	Res. 8	5	3	3	4	3	5	23	76,67
9	Res. 9	5	5	5	4	3	3	25	83,33
10	Res. 10	5	5	3	4	2	3	22	73,33
11	Res. 11	4	5	3	5	3	4	24	80,00
12	Res. 12	4	3	3	4	3	4	21	70,00
13	Res. 13	5	3	3	4	4	4	23	76,67
14	Res. 14	5	5	4	4	3	5	26	86,67
15	Res. 15	5	2	2	4	3	3	19	63,33
16	Res. 16	2	3	3	3	2	3	16	53,33
17	Jum	75	59	49	62	47	58	350	1166,67
Rata-Rata		93,75	73,75	61,25	77,5	58,75	72,5		72,92
Keterangan									
1 = tidak ada									
2 = tidak baik									
3 = kurang baik									
4 = baik									
5 = sangat baik									

Dari tabel kompetensi guru dalam membuat *handout PowerPoint* tahap latihan I dapat diketahui bahwa telah terjadi kenaikan kompetensi apabila

dibandingkan dengan hasil pengamatan awal. Rata-rata capaian 72,92 dengan sebutan “baik”. Dari enam aspek atau indikator dapat diketahui bahwa yang mencapai skor rata-rata tertinggi pada aspek atau indikator judul, yaitu 93,75 (sangat baik). Aspek berikutnya adalah isi: 77,50 (baik). Selanjutnya secara berurutan aspek identitas: 73,75 (baik), aspek desain: 72,50 (baik), aspek pendahuluan: 61,25 (cukup). Skor yang paling rendah adalah aspek pelengkap: 58,75 (cukup).

Langkah selanjutnya penulis melakukan refleksi untuk melakukan tindakan berikutnya. Penulis memberikan koreksi kepada masing-masing *handout PowerPoint* hasil pekerjaan guru binaan. Selain itu, dalam waktu refleksi ini guru binaan berkesempatan melakukan konsultasi untuk tugas berikutnya agar lebih sempurna. Setelah semua guru tidak ada lagi yang menanyakan akan teknik pembuatan *handout PowerPoint* dan dirasa sudah semakin paham, penulis memberikan tugas selanjutnya. Dalam waktu satu minggu guru binaan diminta membuat *handout PowerPoint* lagi. Diharapkan pada tugas ini hasil kerja guru binaan akan lebih sempurna.

Hasil kerja guru pada tahapan kedua ini dapat dilihat sebagaimana pada tabel berikut.

Tabel 3.
Kompetensi Guru dalam Membuat Handout PowerPoint tahap II

No	Guru Bina	Aspek/Indikator						Jum	Rata-rata
		1 Judul	2 Identitas	3 Pend.	4 Isi	5 Plkp	6 Desain		
1	Res. 1	5	5	4	5	4	5	28	93,33
2	Res. 2	5	5	5	5	5	5	30	100,00
3	Res. 3	5	5	4	5	4	5	28	93,33
4	Res. 4	5	5	4	5	5	5	29	96,67
5	Res. 5	5	5	5	5	4	5	29	96,67
6	Res. 6	5	5	5	5	5	4	29	96,67
7	Res. 7	5	5	4	5	4	4	27	90,00
8	Res. 8	5	5	5	5	5	5	30	100,00
9	Res. 9	5	5	5	4	4	4	27	90,00
10	Res. 10	5	5	5	5	5	4	29	96,67
11	Res. 11	5	5	5	5	4	4	28	93,33
12	Res. 12	5	5	4	5	5	4	28	93,33
13	Res. 13	5	5	5	4	4	4	27	90,00
14	Res. 14	5	5	4	5	5	5	29	96,67
15	Res. 15	5	5	4	5	4	4	27	90,00
16	Res. 16	5	5	4	5	5	4	28	93,33
17	Jum	80	80	72	78	72	71	453	1510,00
	Rata2	100	100	90	97,5	90	88,75		94,38

Dari tabel kompetensi guru dalam membuat *handout PowerPoint* tahap latihan II dapat diketahui bahwa telah terjadi kenaikan kompetensi apabila dibandingkan dengan hasil pengamatan pada tahapan I. Rata-rata capaian 94,38 dengan sebutan **sangat baik**. Ada dua aspek yang telah mencapai skor 100, yaitu aspek judul dan identitas. Sedangkan skor tinggi berikutnya pada aspek isi : 97,50 (sangat baik), aspek pendahuluan dan pelengkap masing-masing skor 90 (sangat baik), dan skor terendah adalah aspek desain: 88,75 (sangat baik). Kenaikan kompetensi guru dalam membuat *handout PowerPoint* dari tahapan I tahapan II dapat tersaji sebagai berikut.

Tabel 4.
Kenaikan Skor Kompetensi Guru dalam Membuat Handout PowerPoint

No.	Aspek	Tahapan I	Tahapan II	Keterangan
1	Judul	93,75	100	Naik
2	Identitas	73,75	100	Naik
3	Pendahuluan	61,25	90	Naik
4	Isi	77,50	97,50	Naik
5	Pelengkap	58,75	90	Naik
6	Desain	72,50	88,75	Naik
	Skor rata-rata	72,92	94,38	Naik
	Sebutan	Baik	Sangat Baik	

Simpulan

Model pembinaan CoLatCoKerMan (Contoh, Latihan, Control, dan Latihan Mandiri) berbasis android ternyata dapat meningkatkan kinerja guru dalam membuat *handout PowerPoint*. Salah satu keunggulan pembinaan berbasis android dengan jejaring sosial *whatsapp* ini, antara pembinaan dengan guru binaan tidak harus bertatap muka. Semua aktifitas pembinaan dapat dilakukan dengan atau melalui *whatsapp*. Keunggulan pembinaan dengan model CoLatCoKerMan sangat efektif dan efisien.

Peningkatan kompetensi guru dalam membuat *handout PowerPoint* pada MTs Muhammadiyah Wonosari ini sangat kelihatan. Dari tiga tahapan, yaitu tahap awal, tahap I, dan tahap II kenaikan kompetensi guru sangat kelihatan. Dari rata-rata skor kompetensi dengan kualitas “cukup” sebelum dilakukan pembinaan, ternyata setelah dilakukan pembinaan mengalami kenaikan yang sangat signifikan. Pada tahap I skor rata-rata kompetensi dari 16 guru/responden telah mencapai 72, 92% kompeten (baik). Setelah dilakukan refleksi dan dilanjutkan pembinaan tahap II, skor rata-rata kompetensi guru dalam membuat *handout PowerPoint* meningkat menjadi 94, 38% (sangat baik).

Pembinaan model CoLatCoKerMan berbasis android dengan jejaring sosial whatsapp dapat digunakan sebagai model pembinaan untuk peningkatan berbagai kompetensi guru atau kepala. Dengan kemajuan dan kelengkapan teknologi informasi dapat dimanfaatkan secara maksimal untuk mendukung keberhasilan pembinaan yang harus bertemu secara langsung. Sebaliknya, pembinaan dapat dilakukan melalui jejaring sosial dengan perangkat smartphone berbasis android.

Daftar Pustaka

- Ali, Muhammad. 2010. *Metodologi Aplikasi Riset*. Bandung: Pustaka Cendikia Utama.
- Depdiknas. 2004. "Kurikulum 2004 Standar Kompetensi Mata Pelajaran Matematika Sekolah Menengah Pertama dan Madrasah Tsanawiyah". Jakarta: Depdiknas.
- Haryanto, Dany. 2010. *Pembelajaran Multimedia di Sekolah*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Hamalik, Oemar, 1989. *Teknik Pengukur dan Evaluasi Pendidikan*. Bandung: Mandar Maju.
- Kemendikbud .2016. "Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan dan Menengah". Jakarta: Kemendikbud.
- Prastowo, Andi, 2013. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Raka, Joni. 1984. *Pokok-Pokok Pikiran Mengenai Pendidikan Guru*. Jakarta: Ditjen Dikti.