

Kontribusi *Coaching* dan *Mentoring* terhadap Kinerja Guru dalam Pemanfaatan Teknologi Pembelajaran Interaktif

Muchlis Hamonangan^{1*}

¹ Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Mazo, Sumatera Utara, Indonesia

* Penulis Korespondensi: hamonanganmuchlis@gmail.com

Abstrak: Era digital menuntut guru untuk mengintegrasikan teknologi pembelajaran interaktif demi meningkatkan kualitas pendidikan. Namun, transisi ini seringkali terhambat oleh kurangnya keterampilan dan kepercayaan diri guru. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh program coaching dan mentoring terhadap kinerja guru dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran interaktif di SMK Negeri 1 Mazo, Nias Selatan. Menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi-eksperimen, penelitian ini melibatkan dua kelompok guru: kelompok eksperimen yang menerima coaching dan mentoring, serta kelompok kontrol. Data dikumpulkan melalui observasi kinerja guru di kelas (penggunaan software interaktif, platform e-learning, aplikasi kolaborasi), survei self-efficacy guru, dan wawancara singkat untuk triangulasi data. Hasil analisis statistik menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan kinerja guru dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran interaktif pada kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol ($p < 0.05$). Coaching dan mentoring terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan teknis, kepercayaan diri guru (self-efficacy), dan motivasi untuk berinovasi dalam pembelajaran. Meskipun demikian, tantangan seperti keterbatasan infrastruktur dan durasi program yang optimal perlu menjadi perhatian. Penelitian ini merekomendasikan implementasi program coaching dan mentoring berkelanjutan sebagai strategi pengembangan profesional guru, didukung oleh penyediaan infrastruktur teknologi yang memadai dan dukungan kepemimpinan sekolah.

Keyword: *Coaching*, *Mentoring*, Guru, Teknologi, Pembelajaran, Interaktif

Pendahuluan

Revolusi Industri 4.0 telah membawa perubahan fundamental di berbagai sektor kehidupan, termasuk pendidikan. Era yang didominasi oleh teknologi digital, big data, kecerdasan buatan, dan konektivitas ini menuntut adaptasi signifikan dalam proses belajar-mengajar (Schwab, 2016). Pendidikan 4.0 bukan lagi sekadar wacana, melainkan sebuah keniscayaan yang mengharuskan sekolah untuk berinovasi, salah satunya dengan mengintegrasikan teknologi pembelajaran interaktif. Teknologi pembelajaran interaktif, seperti Learning Management Systems (LMS), aplikasi simulasi, virtual reality (VR), augmented reality (AR), papan tulis interaktif, dan gamifikasi, memiliki

potensi besar untuk mengubah pengalaman belajar siswa menjadi lebih menarik, personal, dan efektif (Davies et al., 2018). Teknologi ini memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi, berkolaborasi, dan menerima umpan balik instan, sehingga meningkatkan keterlibatan dan pemahaman mereka.

Namun, potensi besar teknologi pembelajaran interaktif ini seringkali belum terwujud sepenuhnya di banyak sekolah, terutama di daerah perifer seperti Nias Selatan. Salah satu penghambat utamanya adalah kesenjangan kompetensi guru dalam pemanfaatan teknologi. Banyak guru, terutama yang senior, merasa canggung atau kurang percaya diri dalam mengadopsi perangkat dan aplikasi baru, bahkan jika infrastruktur telah tersedia (Kaur et al., 2021). Kurangnya pemahaman pedagogis tentang bagaimana mengintegrasikan teknologi secara efektif ke dalam kurikulum juga menjadi masalah. Pelatihan formal berskala besar seringkali tidak cukup karena bersifat one-shot dan kurang memberikan dukungan personalisasi yang dibutuhkan guru untuk benar-benar menguasai dan mengimplementasikan teknologi dalam praktik sehari-hari.

Dalam konteks pengembangan profesional guru, coaching dan mentoring telah lama diakui sebagai strategi yang efektif untuk meningkatkan kinerja dan mengembangkan kompetensi individu (Grant, 2011; Parsloe & Wray, 2000). Coaching berfokus pada memaksimalkan potensi individu dengan membantu mereka menemukan solusi dan strategi sendiri melalui pertanyaan reflektif dan umpan balik konstruktif. Sementara itu, mentoring melibatkan transfer pengetahuan, pengalaman, dan bimbingan dari individu yang lebih berpengalaman (mentor) kepada individu yang kurang berpengalaman (mentee). Kombinasi kedua pendekatan ini, yang sering disebut sebagai coaching-mentoring, menawarkan dukungan yang komprehensif, baik dari segi pengembangan skill maupun mindset (Aguinis & Kraiger, 2009). Dalam konteks pemanfaatan teknologi pembelajaran, coaching dapat membantu guru mengatasi hambatan psikologis (misalnya kecemasan teknologi) dan menemukan cara kreatif untuk mengintegrasikan teknologi, sementara mentoring dapat memberikan panduan teknis dan praktis tentang penggunaan aplikasi atau platform tertentu.

SMK Negeri 1 Mazo, Nias Selatan, sebagai salah satu institusi pendidikan kejuruan di daerah kepulauan, menghadapi tantangan geografis dan akses terhadap sumber daya pengembangan profesional yang mungkin tidak seoptimal di perkotaan. Meskipun demikian, kebutuhan untuk mempersiapkan lulusan yang kompeten di era digital tetap menjadi prioritas. Oleh karena itu, penting untuk mengeksplorasi strategi pengembangan profesional yang efektif dan berkelanjutan bagi guru di sekolah ini, khususnya dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran interaktif.

Studi ini bertujuan untuk menganalisis secara empiris pengaruh program coaching dan mentoring terhadap kinerja guru dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran interaktif di SMK Negeri 1 Mazo, Nias Selatan. Penelitian ini akan membandingkan kinerja guru yang menerima program coaching dan mentoring dengan guru yang tidak menerima program tersebut. Fokus penelitian adalah mengukur perubahan pada keterampilan teknis guru, frekuensi dan variasi penggunaan teknologi interaktif di kelas, serta tingkat self-efficacy guru. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti empiris tentang efektivitas coaching dan mentoring sebagai model pengembangan profesional yang relevan untuk guru di daerah terpencil dan sebagai rekomendasi praktis bagi institusi pendidikan dan pembuat kebijakan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi-eksperimen (quasi-experimental design). Desain ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk menyelidiki hubungan sebab-akibat antara variabel independen (coaching

dan mentoring) dan variabel dependen (kinerja guru dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran interaktif) dalam kondisi yang tidak memungkinkan kontrol penuh terhadap semua variabel eksternal seperti dalam eksperimen murni (Creswell, 2014).

Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh tenaga pengajar di SMK Negeri 1 Mazo, Nias Selatan, yang secara total berjumlah sekitar 45 orang guru. Dari keseluruhan populasi tersebut, penentuan sampel penelitian dilakukan melalui teknik purposive sampling, dengan memilih 30 guru berdasarkan kriteria spesifik: mereka adalah guru mata pelajaran produktif atau adaptif yang dituntut untuk mengintegrasikan teknologi dalam pengajaran; mereka berada pada tingkat kemampuan pemanfaatan teknologi pembelajaran interaktif yang belum mahir (tingkat dasar hingga menengah); dan mereka menyatakan kesediaan untuk berpartisipasi penuh dalam program yang akan diteliti. Setelah terpilih, 30 guru ini kemudian dialokasikan secara acak (random assignment) menjadi dua kelompok: Kelompok Eksperimen (n=15), yang akan menerima intervensi berupa program coaching dan mentoring yang dirancang khusus; dan Kelompok Kontrol (n=15), yang akan melanjutkan pengembangan profesional reguler sekolah tanpa menerima intervensi spesifik tersebut selama periode penelitian, guna memastikan perbandingan hasil yang valid dan reliabel.

Penelitian ini dirancang untuk menguji pengaruh dari Variabel Independen, yaitu Program Coaching dan Mentoring yang secara intensif diberikan kepada kelompok eksperimen selama periode delapan minggu, dengan alokasi satu sesi coaching (60 menit) dan satu sesi mentoring (90 menit) setiap minggunya. Program intervensi ini secara khusus berfokus pada peningkatan kompetensi praktis guru dalam mengintegrasikan teknologi pembelajaran interaktif, mencakup penggunaan Learning Management Systems (LMS) seperti Moodle atau Google Classroom, pemanfaatan aplikasi presentasi interaktif seperti Mentimeter dan Kahoot!, hingga penguasaan simulasi virtual dan perangkat lunak desain grafis sederhana. Dampak dari program ini diukur melalui Variabel Dependen, yakni Kinerja Guru dalam Pemanfaatan Teknologi Pembelajaran Interaktif, yang dinilai dari tiga dimensi utama: tingkat Keterampilan Teknis guru dalam mengoperasikan fitur-fitur teknologi, Frekuensi dan Variasi Penggunaan teknologi tersebut dalam kegiatan belajar-mengajar, serta tingkat Self-Efficacy Guru atau keyakinan diri mereka terhadap kemampuan untuk memanfaatkan teknologi secara efektif.

Data untuk mengukur variabel terikat dalam penelitian ini dikumpulkan menggunakan dua instrumen kuantitatif utama dan satu instrumen kualitatif pelengkap. Instrumen pertama adalah Lembar Observasi Kinerja Guru, yang dikembangkan berdasarkan indikator kinerja spesifik (seperti kemampuan membuat kuis interaktif di LMS, memanfaatkan fitur polling, atau menampilkan simulasi) untuk mengukur secara objektif keterampilan teknis, frekuensi, dan variasi integrasi teknologi interaktif di kelas; observasi ini dilakukan oleh dua rater terlatih guna memastikan tingginya reliabilitas antar-penilai. Instrumen kedua adalah Kuesioner Self-Efficacy Guru, yang menggunakan skala Likert 5 poin dan diadaptasi dari teori self-efficacy Bandura (1997), berfungsi untuk mengukur tingkat keyakinan dan kepercayaan diri guru dalam mengoperasikan beragam teknologi pembelajaran, dan instrumen ini telah melalui proses uji validitas dan reliabilitas. Sebagai pelengkap, dilakukan Wawancara Singkat pasca-intervensi dengan beberapa guru dari kedua kelompok untuk mendapatkan umpan balik kualitatif, baik mengenai manfaat program coaching (kelompok eksperimen) maupun tantangan yang mereka hadapi (kelompok kontrol).

Prosedur penelitian kuasi-eksperimental ini dilaksanakan melalui empat tahapan utama. Pertama, tahap Pre-test dilakukan dengan mengukur kinerja awal kedua kelompok (eksperimen dan kontrol) menggunakan lembar observasi kinerja dan kuesioner self-efficacy guru untuk mendapatkan data baseline. Kedua, tahap Intervensi dimulai, di mana Kelompok Eksperimen menerima Program Coaching dan Mentoring

yang telah dirancang secara terstruktur selama delapan minggu sesuai jadwal yang telah ditentukan, sementara Kelompok Kontrol melanjutkan aktivitas mengajar mereka seperti biasa tanpa intervensi spesifik ini. Ketiga, setelah delapan minggu program selesai, dilakukan tahap Post-test pada kedua kelompok dengan instrumen yang sama (observasi kinerja dan kuesioner self-efficacy) untuk mengukur perubahan atau peningkatan kinerja yang terjadi. Terakhir, dilakukan Wawancara Triangulasi singkat pasca-tes untuk mengumpulkan data kualitatif mengenai persepsi guru, yang berfungsi memperkaya dan memverifikasi temuan kuantitatif dari perbandingan hasil pre-test dan post-test.

Analisis data kuantitatif dalam penelitian ini akan dilakukan menggunakan perangkat lunak statistik (seperti SPSS) dan mengikuti beberapa tahap sistematis. Pertama, Statistik Deskriptif akan digunakan untuk meringkas karakteristik dasar sampel dan variabel penelitian, seperti menghitung rata-rata dan standar deviasi dari skor yang diperoleh. Sebelum melanjutkan ke pengujian hipotesis, akan dilakukan Uji Normalitas dan Homogenitas untuk memverifikasi bahwa asumsi statistik untuk uji parametrik telah terpenuhi. Inti dari analisis inferensial adalah Uji-t Sampel Independen (Independent Sample t-test), yang bertujuan untuk membandingkan rata-rata gain score (selisih antara post-test dan pre-test) antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada kedua variabel dependen (kinerja guru dan self-efficacy), sehingga dapat dipastikan apakah intervensi coaching dan mentoring menghasilkan perbedaan yang signifikan. Selain itu, Analisis Korelasi dapat diterapkan jika relevan, misalnya untuk menelusuri hubungan antara frekuensi partisipasi guru dengan besarnya peningkatan kinerja yang dicapai. Terakhir, data dari wawancara singkat akan diolah secara analisis tematik untuk memberikan konteks kualitatif dan memperkaya interpretasi temuan kuantitatif, sehingga menghasilkan bukti empiris yang kuat mengenai efektivitas intervensi terhadap kinerja guru dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran interaktif.

Hasil & Pembahasan

Hasil

Hasil penelitian ini menyajikan data kuantitatif dan kualitatif mengenai pengaruh program coaching dan mentoring terhadap kinerja guru dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran interaktif di SMK Negeri 1 Mazo, Nias Selatan. Data disajikan berdasarkan perbandingan antara kelompok eksperimen (menerima intervensi coaching dan mentoring) dan kelompok kontrol (tidak menerima intervensi).

Data Demografi Responden

Kedua kelompok (eksperimen dan kontrol) memiliki karakteristik demografi yang relatif seimbang dalam hal usia rata-rata (kelompok eksperimen: 42.5 tahun, kelompok kontrol: 41.8 tahun), jenis kelamin (mayoritas perempuan di kedua kelompok), dan masa kerja sebagai guru (kelompok eksperimen: 15.2 tahun, kelompok kontrol: 14.7 tahun). Distribusi mata pelajaran yang diampu juga relatif merata. Keseimbangan ini penting untuk meminimalkan bias demografi dalam perbandingan hasil.

Kinerja Guru dalam Pemanfaatan Teknologi Pembelajaran Interaktif (Observasi Kelas)

Hasil observasi kelas mengenai Kinerja Guru dalam Pemanfaatan Teknologi Pembelajaran Interaktif, yang diukur menggunakan skala 1 hingga 5, menunjukkan perbedaan dampak yang sangat jelas antara kedua kelompok. Kelompok Eksperimen, yang menerima program coaching dan mentoring, menunjukkan peningkatan signifikan pada ketiga aspek kinerja, ditandai dengan nilai p-value yang jauh di bawah 0.05. Dalam aspek Keterampilan Teknis, kelompok ini mengalami peningkatan gain score sebesar 1.6 poin (dari 2.5 menjadi 4.1), jauh melampaui Kelompok Kontrol yang hanya naik 0.2 poin dan menunjukkan peningkatan tidak signifikan. Tren serupa terlihat pada Frekuensi Penggunaan, di mana Kelompok Eksperimen mencapai gain score tertinggi sebesar 1.8

poin (dari 2.1 menjadi 3.9), sementara Kelompok Kontrol hanya mencatat kenaikan 0.2 poin. Demikian pula, dalam hal Variasi Penggunaan teknologi, Kelompok Eksperimen mencatat peningkatan gain score 1.7 poin (dari 1.8 menjadi 3.5), menegaskan bahwa intervensi coaching dan mentoring memiliki pengaruh yang kuat dan positif dalam meningkatkan kinerja guru secara komprehensif dalam mengintegrasikan teknologi pembelajaran interaktif.

Hasil pre-test menunjukkan bahwa rata-rata kinerja awal kedua kelompok dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran interaktif relatif seimbang dan masih pada tingkat rendah hingga sedang. Namun, setelah intervensi 8 minggu, terjadi peningkatan yang sangat signifikan pada ketiga aspek kinerja (keterampilan teknis, frekuensi penggunaan, dan variasi penggunaan) di kelompok eksperimen, dengan nilai p-value yang jauh di bawah 0.05. Sebaliknya, pada kelompok kontrol, peningkatan yang terjadi sangat minimal dan tidak signifikan secara statistik. Ini mengindikasikan bahwa program coaching dan mentoring memiliki dampak langsung dan positif terhadap kinerja guru dalam mengaplikasikan teknologi di kelas.

Self-Efficacy Guru dalam Pemanfaatan Teknologi (Kuesioner)

Hasil pengujian kuesioner Self-Efficacy Guru dalam Pemanfaatan Teknologi menunjukkan bahwa intervensi coaching dan mentoring memberikan dampak yang sangat kuat terhadap tingkat kepercayaan diri guru. Rata-rata skor Self-Efficacy Total Kelompok Eksperimen meningkat signifikan dari 3.0 pada pre-test menjadi 4.5 pada post-test, menghasilkan gain score sebesar 1.5 poin dengan nilai statistik $p=0.000$, yang menegaskan adanya peningkatan yang substansial. Sebaliknya, Kelompok Kontrol hanya mencatat kenaikan rata-rata yang sangat kecil, yaitu dari 2.9 menjadi 3.1, dengan gain score hanya 0.2 poin dan peningkatan yang tidak signifikan secara statistik. Perbedaan mencolok ini secara kuat membuktikan bahwa program coaching dan mentoring yang terstruktur berhasil menumbuhkan keyakinan diri guru secara drastis (sangat percaya diri pada skala 5) terhadap kemampuan mereka untuk mengintegrasikan dan memanfaatkan beragam teknologi pembelajaran interaktif di kelas.

Serupa dengan hasil observasi kinerja, self-efficacy guru pada kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan setelah menerima coaching dan mentoring ($p=0.000$). Guru-guru di kelompok ini merasa jauh lebih percaya diri dalam mengoperasikan, mengintegrasikan, dan mengatasi masalah teknis terkait teknologi pembelajaran interaktif. Di sisi lain, self-efficacy pada kelompok kontrol tidak menunjukkan perubahan yang signifikan. Ini mendukung hipotesis bahwa coaching dan mentoring tidak hanya meningkatkan keterampilan, tetapi juga membangun keyakinan guru terhadap kemampuan mereka sendiri.

Temuan Kualitatif (Wawancara Singkat)

Temuan kualitatif yang diperoleh melalui wawancara singkat setelah intervensi memberikan konteks yang kaya dan dukungan kuat terhadap hasil kuantitatif, khususnya mengenai efektivitas program coaching dan mentoring. Guru dari Kelompok Eksperimen menyatakan bahwa pendekatan personalisasi dan dukungan berkelanjutan adalah kunci utama peningkatan kinerja dan self-efficacy mereka, seperti yang diungkapkan Guru A bahwa sesi coaching berhasil menghilangkan rasa takut mencoba, dan Guru C merasa lebih termotivasi karena adanya pendampingan berkelanjutan, berbeda dengan pelatihan konvensional yang seringkali terputus. Guru B secara spesifik menyoroti manfaat dari bimbingan langkah demi langkah yang diberikan oleh mentor, yang memungkinkan mereka menguasai keterampilan teknis seperti membuat kuis interaktif yang berhasil memicu semangat siswa. Sebaliknya, guru dari Kelompok Kontrol, seperti Guru D dan Guru E, mengungkapkan frustrasi dan hambatan yang mereka rasakan, seperti ketidakjelasan memulai adopsi teknologi karena pelatihan yang kurang praktis dan tidak adanya sumber daya untuk bertanya langsung ketika menemui masalah teknis,

yang mengindikasikan adanya kebutuhan mendesak di seluruh sekolah terhadap model pengembangan profesional yang lebih terstruktur, personal, dan on-demand.

Tantangan yang Teridentifikasi

Meskipun penelitian ini secara tegas membuktikan bahwa program coaching dan mentoring memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan kinerja dan self-efficacy guru dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran interaktif di SMK Negeri 1 Mazo, Nias Selatan, keberhasilan implementasi tersebut tidak luput dari beberapa tantangan yang teridentifikasi. Kendala utama masih terkait dengan masalah Infrastruktur dan Konektivitas, di mana guru-guru sering menghadapi hambatan berupa koneksi internet yang tidak stabil dan keterbatasan perangkat di lingkungan sekolah, yang merupakan isu khas di daerah Nias Selatan. Selain itu, Waktu dan Beban Kerja menjadi keluhan umum, di mana guru merasa kesulitan menyeimbangkan jadwal sesi coaching dan mentoring dengan tingginya beban mengajar dan tugas administrasi. Tantangan terakhir adalah Variasi Kesiapan Awal Guru; meskipun telah dilakukan pemilihan sampel yang bertujuan, perbedaan tingkat pengetahuan dasar antar guru dalam kelompok eksperimen menuntut coach dan mentor untuk menerapkan tingkat fleksibilitas dan personalisasi yang lebih tinggi dalam materi dan pendekatan yang disampaikan.

Pembahasan

Hasil penelitian ini secara meyakinkan menunjukkan bahwa program coaching dan mentoring memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan kinerja guru dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran interaktif dan self-efficacy mereka di SMK Negeri 1 Mazo, Nias Selatan. Temuan ini memberikan bukti empiris yang kuat untuk mendukung coaching dan mentoring sebagai strategi pengembangan profesional yang efektif, khususnya dalam konteks adopsi teknologi pendidikan.

Peningkatan signifikan pada keterampilan teknis, frekuensi, dan variasi penggunaan teknologi pembelajaran interaktif di kelas menunjukkan bahwa model coaching dan mentoring mampu mengatasi hambatan yang seringkali muncul dalam pelatihan tradisional. Pelatihan one-shot seringkali tidak memadai karena guru membutuhkan dukungan berkelanjutan, umpan balik personal, dan kesempatan untuk menerapkan pengetahuan baru dalam praktik nyata (Guskey, 2000). Coaching memberikan kesempatan bagi guru untuk merefleksikan praktik mereka, mengidentifikasi tantangan, dan mengembangkan solusi sendiri, sesuai dengan prinsip pembelajaran orang dewasa yang berpusat pada pengalaman (Knowles et al., 2015). Di sisi lain, mentoring menyediakan transfer pengetahuan dan keterampilan secara langsung dari individu yang lebih berpengalaman, yang sangat berharga untuk kompetensi teknis (Parsloe & Wray, 2000). Kombinasi keduanya menciptakan lingkungan belajar yang suportif dan adaptif, memungkinkan guru untuk bergerak dari sekadar mengetahui teknologi menjadi mahir mengintegrasikannya secara pedagogis.

Salah satu temuan paling krusial dari penelitian ini adalah adanya peningkatan substansial pada self-efficacy guru, sebuah variabel yang menurut teori Bandura (1997) merupakan prediktor kuat terhadap kinerja, sebab guru yang kurang percaya diri terhadap kemampuannya memanfaatkan teknologi cenderung menghindari implementasinya, meskipun mereka memiliki pengetahuan teknis dasar. Program coaching dan mentoring terbukti secara langsung berkontribusi terhadap lonjakan self-efficacy ini melalui serangkaian mekanisme psikologis yang efektif. Pertama, melalui Pengalaman Keberhasilan (Mastery Experiences), guru berhasil menerapkan teknologi dalam praktik mengajar mereka berkat bimbingan langsung, di mana keberhasilan-keberhasilan kecil ini menumpuk untuk membangun keyakinan diri bahwa mereka mampu menguasai keterampilan yang lebih kompleks. Kedua, Pemodelan Sosial (Vicarious Experiences) terjadi ketika guru menyaksikan keberhasilan mentor atau rekan

sejawat mereka dalam mengintegrasikan teknologi, yang secara tidak langsung meningkatkan keyakinan diri bahwa mereka pun memiliki potensi untuk berhasil.

Selain melalui pengalaman praktis dan observasi, peningkatan self-efficacy juga diperkuat melalui interaksi interpersonal. Persuasi Verbal (Verbal Persuasion) berupa dorongan dan umpan balik positif yang konsisten dari coach dan mentor—seperti ungkapan "Anda bisa melakukannya" atau apresiasi atas upaya yang dilakukan—sangat efektif dalam meningkatkan kepercayaan diri guru. Selain itu, Pengurangan Kecemasan Fisiologis terjadi karena kehadiran coach dan mentor yang suportif menciptakan lingkungan belajar yang aman dan nyaman, sehingga secara signifikan mengurangi ketakutan atau kecemasan yang sering dialami guru terhadap teknologi baru, mendorong mereka untuk lebih berani bereksperimen. Pada akhirnya, peningkatan self-efficacy yang dicapai ini bertindak sebagai motor penggerak, memotivasi guru untuk terus belajar, mencoba inovasi baru, dan mengambil risiko dalam pembelajaran, sehingga membentuk lingkaran umpan balik positif yang berkelanjutan antara keyakinan diri yang kuat dan peningkatan kinerja yang optimal.

Temuan dari penelitian ini membawa implikasi pedagogis dan manajerial yang signifikan, khususnya bagi pengembangan profesional di sekolah yang beroperasi di daerah terpencil, seperti Nias Selatan. Secara pedagogis, terbukti bahwa coaching dan mentoring harus dipertimbangkan sebagai model pengembangan profesional guru yang sangat efektif, bahkan dapat melengkapi atau menggantikan format pelatihan massal yang cenderung kurang personal dan minim tindak lanjut. Model ini unggul karena sifatnya yang adaptif terhadap kebutuhan spesifik setiap individu guru dan memberikan dukungan berkelanjutan, suatu faktor krusial untuk menstabilkan perubahan perilaku dan praktik mengajar. Keberhasilan implementasi model ini secara manajerial sangat bergantung pada Dukungan Kepemimpinan yang kuat, di mana Kepala Sekolah (sesuai pandangan Leithwood et al., 2019) memiliki tanggung jawab untuk menciptakan budaya sekolah yang merangkul inovasi, memastikan alokasi waktu dan sumber daya yang memadai, dan memfasilitasi peran coach dan mentor agar berjalan optimal. Selain itu, aspek Pengelolaan Waktu dan Beban Kerja Guru juga harus diperhatikan; program pendampingan harus dirancang dengan fleksibilitas jadwal dan pengakuan atas partisipasi guru, guna memastikan motivasi tetap tinggi dan program tidak justru menambah beban kerja yang berlebihan.

Implikasi lain yang tidak kalah penting adalah kebutuhan mendesak akan Investasi Infrastruktur dan Konektivitas. Meskipun peningkatan kinerja guru terbukti signifikan, tantangan struktural berupa koneksi internet yang tidak stabil dan ketersediaan perangkat yang terbatas adalah hambatan eksternal yang tidak dapat diabaikan. Peningkatan akses terhadap infrastruktur teknologi adalah prasyarat mutlak bagi guru untuk dapat mengimplementasikan keterampilan digital yang mereka peroleh, sehingga Pemerintah daerah dan pusat perlu memprioritaskan upaya pemerataan akses teknologi di daerah 3T (Terdepan, Terluar, Tertinggal). Sementara itu, penelitian ini juga menyadari Keterbatasan Penelitian dan membuka Arah Penelitian Masa Depan. Keterbatasan studi terletak pada durasi intervensi yang hanya delapan minggu, yang belum mampu mengukur dampak jangka panjang (sustainability), serta dominasi data kuantitatif. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk menggunakan desain mixed methods yang lebih kuat untuk pemahaman yang lebih dalam tentang pengalaman guru dan memperluas cakupan studi ke berbagai konteks sekolah atau daerah untuk meningkatkan generalisasi temuan.

Mengakhiri temuan ini, penelitian menyimpulkan bahwa coaching dan mentoring adalah investasi yang sangat berharga dalam pengembangan profesional guru, terbukti mampu menghadapi tantangan pendidikan di era digital; peningkatan signifikan pada kinerja guru dalam pemanfaatan teknologi tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas, tetapi juga memberdayakan guru sebagai agen perubahan di

sekolah. Untuk memperkuat temuan ini, arah penelitian masa depan disarankan untuk mencakup beberapa eksplorasi penting: pertama, studi longitudinal diperlukan untuk mengukur dampak jangka panjang dan keberlanjutan dari intervensi ini; kedua, perlu dilakukan analisis biaya-manfaat komprehensif untuk membandingkan efisiensi program ini dengan model pengembangan profesional lainnya; ketiga, penelitian harus mengeksplorasi peran kepemimpinan sekolah secara lebih mendalam dalam memfasilitasi dan mengintegrasikan program pendampingan ini ke dalam budaya sekolah; dan keempat, studi komparatif mengenai efektivitas coaching dan mentoring tatap muka versus daring sangat relevan untuk konteks sekolah di daerah terpencil.

Kesimpulan

Penelitian ini berhasil menunjukkan bahwa program coaching dan mentoring memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan kinerja guru dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran interaktif di SMK Negeri 1 Mazo, Nias Selatan. Guru yang menerima intervensi coaching dan mentoring menunjukkan peningkatan yang substansial pada keterampilan teknis, frekuensi, dan variasi penggunaan teknologi pembelajaran di kelas dibandingkan dengan kelompok kontrol. Selain itu, program ini juga secara signifikan meningkatkan self-efficacy guru, membangun kepercayaan diri mereka dalam mengintegrasikan teknologi. Temuan ini menggarisbawahi efektivitas coaching dan mentoring sebagai strategi pengembangan profesional yang personalisasi, berkelanjutan, dan adaptif terhadap kebutuhan guru. Ini merupakan alternatif yang lebih efektif dibandingkan pelatihan tradisional dalam mendorong adopsi teknologi. Meskipun tantangan seperti keterbatasan infrastruktur dan manajemen waktu masih ada, kontribusi program ini terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di era digital sangat nyata. Penelitian ini merekomendasikan implementasi program coaching dan mentoring secara berkelanjutan sebagai bagian integral dari strategi pengembangan profesional guru, didukung oleh penyediaan infrastruktur teknologi yang memadai, dan komitmen kepemimpinan sekolah untuk menciptakan budaya inovasi dan dukungan.

Daftar Pustaka

- Bandura, A. (1997). *Self-Efficacy: The Exercise of Control*. W. H. Freeman and Company.
- Bandura, A. (2006). Guide for constructing self-efficacy scales. In F. Pajares & T. C. Urdan (Eds.), *Self-efficacy beliefs of adolescents* (pp. 307–337). Information Age Publishing.
- Da Silva, A., Hariyati, N., Karwanto, K., Khamidi, A., & Wulandari, A. (2025). Penerapan Coaching dan Mentoring dalam Supervisi Akademik sebagai Upaya Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Guru. *JIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(3), 2680-2686.
- Hutahaean, T. M., Johannes, J., & Edward, E. (2023). Analisis Coaching dan Mentoring Terhadap Kinerja Pegawai dengan Mediasi Motivasi Kerja. *Jurnal Manajemen Terapan dan Keuangan*, 12(2), 516-526.
- Kaswan, K. (2012). *Coaching dan Mentoring, Untuk Pengembangan SDM dan Peningkatan Kinerja Organisasi*. Alfabeta.
- Khulafiyah, E., & Leni. (2024). Penggunaan Teknologi Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Kinerja Presentasi Siswa. *Jurnal Kependidikan Profesi*, 1(1), 172–178.
- Leithwood, K., Day, C., Sammons, P., Harris, A., & Hopkins, D. (2019). *Successful School Leadership: Leading with Inquiry and Evidence* (3rd ed.). SAGE Publications.

- Mailani, E. (2016). Upaya meningkatkan kompetensi pedagogik guru dalam menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran melalui kegiatan pendampingan (mentoring). *School Education Journal PGSD FIP UMIMED*, 6(2), 103–110.
- Nazifah, L. (2021). Pengaruh Coaching Dan Mentoring Terhadap Kualifikasi Kelulusan Pelatihan Dasar CPNS Guru SD. *Jurnal Holistika*, 5(1), 17–27.
- Pratomo, I. C., Nurhuda, T., Soipah, S., & Noviantie, A. (2024). Pengembangan Profesionalisme Guru dari Perspektif Pedagogik. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 2008–2014.
- Rahmawati, F., & Nurdin, E. (2019). Penggunaan Alat Kolaborasi Online untuk Meningkatkan Keaktifan dan Kemampuan Presentasi Siswa. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Interaktif*, 4(2), 45-52.
- Setiawati, V., & Handayani, R. (2022). Peran Coaching dalam Meningkatkan Self-Efficacy Guru Sekolah Menengah Kejuruan terhadap Integrasi Teknologi Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Vokasi dan Teknologi*, 7(1), 50–62.
- Widyastuti, A., & Susilawati, E. (2020). Teknologi Pembelajaran Interaktif untuk Sistem Respons Audiens. *Jurnal Kependidikan Dasar*, 12(1), 23-34.