

**KEMAMPUAN PROFESIONAL GURU TERHADAP PENERAPAN MULTIMEDIA
INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN DI UPT SPF SMPN 21 MAKASSAR**



SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar*

**FATHIHATUS SHOLIHAH
105311103320**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
2024**



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini atas nama **FATHIHATUS SHOLIAH** , NIM **105311103320** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 262 TAHUN 1446 H/2024 M, Tanggal 27 Agustus 2024, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada tanggal 29 Agustus 2024.

Makassar, 2 Rabiul Awal 1446 H
5 September 2024 M

Panitia Ujian:

1. Pengawas Umum : ~~Dr. Ir. H. Abd. Rakhim Nanda, ST, MT., IPU~~ (.....)
2. Ketua : Erwin Akib, M.Pd., Ph.D. (.....)
3. Sekretaris : Dr. Baharullah, M. Pd. (.....)
4. Penguji : 1. Drs. H. Nurdin, M.Pd (.....)
2. Kasman, S.Pd., M.Pd. (.....)
3. Akram, S.Pd., M.Pd. (.....)
4. Sadriana Ayu, S.Pd., M.Phil (.....)

Disahkan Oleh:
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar



Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.
NBM: 860934



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul : **Kemampuan Profesional Guru Terhadap Penerapan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran di UPT SPF SMPN 21 Makassar**

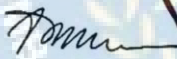
Mahasiswa yang bersangkutan:

Nama : **FATHIHATUS SHOLIAH**
Stambuk : **105311103320**
Program Studi : **Teknologi Pendidikan**
Jurusan : **Ilmu Pendidikan**
Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Setelah diperiksa dan meneliti skripsi ini telah memenuhi persyaratan dihadapan tim penguji skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, 5 September 2024 M

Pembimbing I


Drs. H. Nurdin, M.Pd

Pembimbing II


Akram, S.Pd., M.Pd

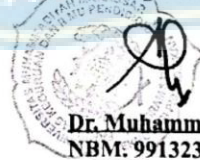
Diketahui oleh

Dekan FKIP
Unismuh Makassar



Erwin Akib, M.Pd., Ph.D
NBM: 860934

Ketua Program Studi
Teknologi Pendidikan



Dr. Muhammad Nawir, M. Pd.
NBM: 991323



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : **Fathihatus Sholihah**

NIM : 105311103320

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul Skripsi : **Kemampuan Profesional Guru Terhadap Penerapan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran di UPT SPF SMPN 21 Makassar**

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan oleh siapapun.

Demikian pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, ~~Agustus~~ 2024

Yang Membuat Pernyataan

Fathihatus Sholihah



Terakreditasi Institusi



SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : **Fathihatus Sholihah**
NIM : 105311103320
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

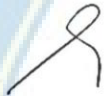
Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut :

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesai penyusunan skripsi ini, saya akan menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Dalam menyusun skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pemimpin fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (Plagiat) dalam penyusunan skripsi.
4. Apabila saya melanggar perjanjian seperti pada butir 1,2,3, saya bersedia menerimasanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, Agustus 2024

Yang Membuat Pernyataan


Fathihatus Sholihah



Terakreditasi Institusi

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Tiada usaha yang sia-sia ketika diiringi dengan kesabaran dan doa

وَمَنْ يَتَّقِ اللَّهَ يَجْعَلْ لَهُ مَخْرَجًا

“Barangsiapa yang bertakwa kepada Allah, niscaya Dia akan mengadakan baginya jalan keluar.” (Q.S. At-Talaq: 2)



Kupersembahkan karya ini buat :

Kedua orang tuaku, saudaraku, dan sahabatku

atas keikhlasan dan doanya dalam mendukung penulis

untuk dapat menyelesaikan apa yang telah dimulai

ABSTRAK

Fathihatus Sholihah, 2024. *Kemampuan Profesional Guru Terhadap Penerapan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran di UPT SPF SMPN 21 Makassar*. Skripsi. Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing 1 Nurdin dan Pembimbing 2 Akram.

Masalah utama dalam penelitian ini yaitu bagaimanakah kemampuan profesional guru terhadap penerapan multimedia interaktif dalam pembelajaran di UPT SPF SMPN 21 Makassar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan profesional guru terhadap penerapan multimedia interaktif dalam pembelajaran di UPT SPF SMPN 21 Makassar.

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif dengan metode survey. Teknik analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif kuantitatif. Sampel dalam penelitian ini yaitu semua guru di UPT SPF SMPN 21 Makassar yang berjumlah 49 orang.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sekitar 81,6% hingga 93,9% guru telah memahami konsep, struktur, dan prinsip desain multimedia interaktif dengan baik. Sekitar 73,5% hingga 81,6% guru mampu memahami dan mengidentifikasi standar kompetensi serta menyelaraskan penggunaan multimedia dengan kompetensi dasar. Sekitar 77,5% hingga 83,6% guru merasa mampu merancang, memproduksi, dan menerapkan metode inovatif dalam pengembangan multimedia untuk pembelajaran. Sekitar 71,4% hingga 87,7% guru telah terlibat dalam proses refleksi rutin untuk meningkatkan praktik pembelajaran dengan multimedia interaktif. Dan sekitar 51% hingga 79,6% guru telah memanfaatkan teknologi dan perangkat lunak multimedia untuk pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan profesional guru terhadap penerapan multimedia interaktif dalam pembelajaran di UPT SFP SMP Negeri 21 Makassar sudah cukup baik.

Kata kunci : kemampuan profesional guru, multimedia interaktif dalam pembelajaran.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji bagi Allah *Subhanahu wa Ta'ala* yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “**Kemampuan Profesional Guru Terhadap Penerapan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran di UPT SPF SMPN 21 Makassar**”. Sholawat dan salam senantiasa tercurah kepada manusia terbaik sepanjang masa Nabi Muhammad SAW, sebagai role mode umat muslim dalam menjalankan kehidupan.

Terselesaikannya skripsi ini tidak lepas dari bantuan banyak pihak. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat, rendah hati, dan cinta yang mendalam, penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Ayah tercinta, Ahmad Fathuddin; adik-adik, Nisa Khairiyyah, Ahmad Zaid, dan Khaulah Mumtazah; serta sahabat baik, Nafisah, yang selalu ada sejak awal perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada keluarga, sahabat, dan teman-teman yang telah memberikan doa, dukungan, dorongan, serta banyak bantuan selama proses penyelesaian skripsi ini. Semoga Allah membalas kebaikan kalian dengan berlipat ganda. Skripsi ini penulis dedikasikan untuk Ibunda tercinta, Fatimah *Rahimahallah*, yang tidak sempat mendampingi penulis hingga akhir pendidikan ini.

Tidak lupa juga penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada bapak Drs. H. Nurdin, M.Pd., sebagai Pembimbing I dan kepada bapak Akram, S.Pd.,

M.Pd., sebagai Pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu, pikiran, dan kesabaran membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Serta tidak lupa juga penulis mengucapkan terima kasih kepada ; Bapak Dr. Ir. H. Abd. Rakhim Nanda, ST., MT., IPU. Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar. Bapak Erwin Akib, M. Pd., Ph.D. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Bapak Dr. Muhammad Nawir, M. Pd. Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan. Bapak Nasir, S.Pd.,M.Pd. Sekretaris Program Studi Teknologi Pendidikan.

Ucapan terima kasih yang mendalam juga penulis sampaikan kepada teman-teman seperjuangan, terutama teman-teman angkatan 20 dari kelas B, yang telah banyak membantu dan memberikan motivasi selama proses penyusunan skripsi ini. Tak lupa, penulis juga berterima kasih kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah memberikan bantuan dan doa.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan, untuk itu kritik dan saran yang membangun sangat penulis butuhkan. Akhir kata, penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca serta dapat membantu bagi kemajuan serta perkembangan UPT SPF SMPN 21 Makassar.

Makassar, 26 Juni 2023

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERJANJIAN	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	4
BAB II KAJIAN TEORI, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS	6
A. Kajian Teori	6
B. Kerangka Pikir	13
C. Penelitian Relevan	16

D. Hipotesis Penelitian	18
BAB III METODE PENELITIAN	20
A. Jenis Penelitian	20
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	20
C. Populasi dan Sampel Penelitian	21
D. Desain Penelitian	22
E. Variabel Penelitian	23
F. Definisi Operasional Variabel	24
G. Prosedur Penelitian.....	24
H. Instrumen Penelitian	25
I. Teknik Pengumpulan Data	26
J. Teknik Analisis Data	27
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	29
A. Hasil	29
B. Pembahasan.....	48
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	54
A. Simpulan	54
B. Saran.....	54
DAFTAR PUSTAKA	56
LAMPIRAN.....	59

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Keadaan Populasi.....	21
Tabel 3.2 Skala Likert.....	26
Tabel 4.1 Hasil Angket Kemampuan Profesional Guru Terhadap Penerapan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran.....	30



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Pikir.....	15
Gambar 3.1 Hubungan Antar Variabel	23
Gambar 4.1 Presentase Pengetahuan Terkait Multimedia Interaktif	34
Gambar 4.2 Presentase Pemahaman Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran	35
Gambar 4.3 Presentase Pengetahuan Prinsip Desain Multimedia Interaktif.....	36
Gambar 4.4 Pemahaman Terkait Standar Kompetensi Yang Relevan Dengan Penggunaan Multimedia Interaktif.....	37
Gambar 4.5 Presentase Kemampuan Mengidentifikasi Kompetensi Dasar Dalam Pengembangan Multimedia Nteraktif.....	38
Gambar 4.6 Presentase Kemampuan Menyelaraskan Penggunaan Multimedia Interaktif Dengan Kompetensi Dasar.....	39
Gambar 4.7 Presentase Kemampuan Merancang Dan Memproduksi Konten Multimedia Sesuai Dengan Tujuan Pembelajaran	40
Gambar 4.8 Presentase Penggunaan Teknik Desain Grafis Dan Multimedia Inovatif Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran.....	41
Gambar 4.9 Presentase Terkait Pencarian Dan Penerapan Metode Baru Dalam Pengembangan Multimedia Interaktif.....	42
Gambar 4.10 Presentase Pelaksanaan Refleksi Terhadap Penggunaan Multimedia Interaktif Untuk Pebaikan Praktik Dan Metodolagi Pembelajaran.....	43

Gambar 4.11 Presentase Terkait Refleksi Penggunaan Multimedia Interaktif Untuk Mengevaluasi Efektivitas Dan Perbaikan	44
Gambar 4.12 Presentase Mengikuti Pelatihan Terkait Multimedia Interaktif Untuk Pengembangan Keprofesian.....	45
Gambar 4.13 Presentase Pemanfaatan Teknologi Untuk Pengembangan Multimedia Interaktif	46
Gambar 4.14 Presentase Kemampuan Memanfaatkan Perangkat Lunak Multimedia Interaktif	47
Gambar 4.15 Presentase Kemampuan Mengatasi Masalah Teknis Dalam Penggunaan Multimedia Interaktif.....	48



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi yang pesat dan bersifat global telah berdampak berbagai aspek kehidupan, termasuk ekonomi, politik, budaya, seni, dan yang paling signifikan adalah dunia pendidikan. Dengan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi (TIK), berbagai inovasi telah muncul yang berpotensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu inovasi teknologi terbaru, yaitu multimedia interaktif, menjadi alat yang efektif untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, dinamis, dan menyenangkan. Teknologi ini mencakup berbagai media elektronik seperti audio, video, TV interaktif, compact disc (CD), dan internet yang semuanya berperan penting dalam mendukung proses pembelajaran (Jamun, 2016).

Penerapan teknologi dalam pendidikan tidak hanya bergantung pada ketersediaan perangkat, tetapi juga pada kemampuan profesional guru. Guru memiliki peran penting dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran. Menurut Syaiful Bahri (2006), kemampuan profesional guru mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan untuk memanfaatkan teknologi secara efektif. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen serta Permendiknas RI No. 16 Tahun 2007 menekankan pentingnya kemampuan teknologi sebagai bagian dari kompetensi profesional

guru. Guru diharapkan tidak hanya menguasai materi pembelajaran, tetapi juga menggunakan TIK untuk mendukung dan meningkatkan kualitas pengajaran.

Meski demikian, laporan dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) menunjukkan bahwa sekitar 60% guru di Indonesia belum sepenuhnya menguasai teknologi informasi dan komunikasi. Situasi ini juga dirasakan di Sulawesi Selatan, khususnya di Makassar, di mana masih banyak guru yang menghadapi tantangan dalam menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Hal ini mengindikasikan adanya kebutuhan mendesak untuk meningkatkan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi informasi agar dapat memenuhi tuntutan pendidikan modern.

Multimedia interaktif menawarkan potensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan cara yang lebih dinamis dan *engaging*. Penerapan multimedia interaktif dalam pendidikan tidak hanya mempermudah akses terhadap informasi, tetapi juga memperkaya metode pengajaran dengan memberikan variasi dalam penyampaian materi. Misalnya, penggunaan *PowerPoint* yang interaktif dengan animasi dan gambar menarik, serta aplikasi seperti *Zoom*, *Google Classroom*, dan *WhatsApp Group* telah menjadi alat yang umum digunakan dalam pembelajaran daring. Teknologi ini dapat memfasilitasi berbagai gaya belajar siswa dan memperkaya pengalaman belajar mereka.

Kemampuan profesional guru di UPT SPF SMPN 21 Makassar dalam penerapan multimedia interaktif bervariasi. Tidak semua guru memiliki keterampilan yang sama dalam menggunakan teknologi ini secara efektif. Oleh karena itu, penting untuk mengevaluasi dan memahami sejauh mana kemampuan

guru dalam menerapkan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran. Beberapa guru mungkin sudah memiliki keterampilan yang memadai, sementara yang lain mungkin masih menghadapi kesulitan dalam memanfaatkan teknologi ini secara optimal.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan profesional guru di UPT SPF SMPN 21 Makassar terkait penerapan multimedia interaktif dalam pembelajaran. Fokus utama dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi sejauh mana guru menguasai dan memanfaatkan multimedia interaktif dalam proses pengajaran mereka. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai tingkat kemampuan guru dalam menggunakan teknologi ini, serta mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki atau ditingkatkan.

Memahami kemampuan profesional guru dalam menerapkan multimedia interaktif, diharapkan akan memungkinkan ditemukan strategi yang efektif untuk mendukung pengembangan keterampilan mereka. Penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan rekomendasi bagi UPT SPF SMPN 21 Makassar dalam meningkatkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran, yang pada akhirnya dapat memperbaiki pengalaman belajar siswa dan mendukung tujuan pendidikan di era digital.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan masalah di atas maka peneliti menarik rumusan masalah yaitu bagaimana kemampuan profesional guru dalam penerapan multimedia interaktif dalam pembelajaran di UPT SPF SMPN 21 Makassar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dari penelitian yang akan dilakukan adalah untuk mengetahui kemampuan profesional guru dalam penerapan multimedia interaktif dalam pembelajaran di UPT SPF SMPN 21 Makassar.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini memiliki manfaat secara ilmiah dalam pengembangan pengetahuan, pengembangan metode penelitian, dan memberikan pemahaman yang lebih baik tentang kebutuhan pengembangan kurikulum yang mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini dapat membantu guru untuk memperbaiki pendekatan pengajaran mereka dengan mengintegrasikan teknologi secara lebih efektif. Dari hasil penelitian ini juga dapat membantu guru dalam mengurangi hambatan yang sering dijumpai saat penerapan multimedia interaktif dalam pembelajaran.

b. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengaruh dalam pengalaman belajar siswa dengan memberikan pengalaman belajar yang lebih baik dan relevan dengan tuntutan zaman.

c. Bagi Sekolah

Sekolah dapat menggunakan hasil penelitian ini untuk merancang program pelatihan yang sesuai dengan kebutuhan guru sehingga guru dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa. Hasil penelitian dapat menjadi landasan bagi pengembangan program pelatihan dan pengembangan profesional bagi guru dalam pemanfaatan teknologi terkhusus penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran terutama di UPT SPF SMPN 21 Makassar.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini memiliki nilai penting sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana (S1), juga mengetahui perbedaan kemampuan guru Makassar terhadap penerapan multimedia interaktif dalam pembelajaran di UPT SPF SMPN 21 dan memberikan sumbangan sebagai acuan bagi peneliti lain dalam mengembangkan penelitian mereka.

BAB II

KAJIAN TEORI, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

A. Kajian Teori

1. Kemampuan Profesional Guru

Kamus Besar Bahasa Indonesia mendefinisikan kata kemampuan sebagai kewenangan atau kekuasaan untuk menentukan atau memutuskan sesuatu (KBBI : 759). Sementara itu, menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, kemampuan merupakan seperangkat pengetahuan, keterampilan, dan perilaku yang harus dimiliki, dipahami, dan dikuasai oleh guru atau dosen dalam melaksanakan tugas keprofesionalannya. Kunandar (2008:52) mendefinisikan kemampuan sebagai sesuatu yang dimiliki oleh seseorang untuk melaksanakan tugas dan pekerjaan yang diberikan kepadanya.

Berdasarkan berbagai definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemampuan merujuk kepada kewenangan atau kekuasaan untuk membuat keputusan, serta merupakan seperangkat pengetahuan, keterampilan, dan perilaku yang harus dimiliki, dipahami, dan dikuasai oleh seseorang untuk melaksanakan tugas atau pekerjaan yang diberikan kepadanya, khususnya dalam konteks tertentu, seperti profesi guru atau dosen.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), guru adalah seseorang yang pekerjaannya, mata pencahariannya, profesinya adalah mengajar (KBBI : 288). Sementara itu, Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan

Dosen mendefinisikan guru sebagai pendidik professional yang memiliki tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada jenjang pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah di jalur pendidikan formal.

Sementara itu, menurut Broker dan Stone dalam Cece Wijaya (1991:7-8), kemampuan guru digambarkan sebagai sifat kualitatif dari perilaku guru atau tenaga kependidikan yang tampak sangat berarti.

Menurut Abdurrahman Ginting (2008: 12), kemampuan yang harus dimiliki guru ada 4 kompetensi, yaitu sebagai berikut :

- a) Kompetensi Kepribadian
- b) Kompetensi Pedagogik
- c) Kompetensi Sosial
- d) Kompetensi Profesional

Kompetensi profesional adalah kemampuan untuk menguasai materi pembelajaran secara luas dan mendalam, yang mencakup penguasaan materi kurikulum mata pelajaran di sekolah dan substansi keilmuan yang mendasari materi tersebut, serta pemahaman terhadap struktur dan metodologi keilmuannya.

Setiap sub kompetensi tersebut memiliki indikator esensial sebagai berikut:

- 1) Sub kompetensi dalam menguasai substansi keilmuan yang terkait dengan bidang studi memiliki indikator esensial berupa: pemahaman materi ajar dalam kurikulum sekolah, pemahaman struktur, konsep, dan metode keilmuan yang relevan dengan materi ajar, pemahaman hubungan antara konsep dalam

mata pelajaran yang saling terkait, serta penerapan konsep-konsep keilmuan dalam kehidupan sehari-hari

- 2) Sub kompetensi dalam menguasai struktur dan metode keilmuan memiliki indikator esensial berupa: menguasai langkah-langkah penelitian dan analisis kritis untuk memperdalam pengetahuan atau materi bidang studi secara profesional dalam konteks global.

Permendiknas RI No. 16 Tahun 2007 tentang standar kompetensi guru menyebutkan bahwa “kompetensi profesional guru yaitu: (1) menguasai materi, struktur, konsep, dan pola standar keilmuan yang mendukung mata pelajaran yang diampu, (2) menguasai standar kompetensi dan kompetensi dasar mata pelajaran yang diampu, (3) mengembangkan materi pembelajaran yang diampu secara kreatif, (4) mengembangkan keprofesionalan secara berkelanjutan dengan melakukan tindakan reflektif, dan (5) memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk mengembangkan diri”

Berdasarkan penjelasan di atas maka, kuantitas penggunaan media pembelajaran, terutama media yang berbasis teknologi informasi di kelas seperti multimedia interaktif, menjadi salah satu indikator yang menunjukkan keprofesionalan guru dalam mengajar.

2. Multimedia Interaktif

Ahmad Nurhakim (2023) menyebutkan, ada beberapa jenis media pembelajaran berbasis teknologi, yaitu : digital video dan animasi, *podcast*, *augmented reality* (AR), *virtual reality* (VR), dan multimedia interaktif.

a. Pengertian Multimedia Interaktif

Multimedia jika ditinjau dari bahasanya terdiri dari 2 kata yaitu multi dan media. Multi yang berarti banyak atau lebih dari satu, sementara media merupakan bentuk jamak dari medium yang berarti sarana wadah atau alat. Menurut Gagne dan Briggs, media adalah komponen sumber belajar atau peralatan fisik yang mengandung materi pembelajaran di lingkungan belajar yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar. Sedangkan, *National Education Association/ NEA*, mendefinisikan media sebagai bentuk komunikasi, baik literal maupun audiovisual serta perangkatnya (Angelina & Hamdun, 2019).

Istilah multimedia sendiri dapat diartikan sebagai transmisi data dan manipulasi segala bentuk informasi, seperti teks, gambar, video, audio, angka atau kata kata yang diolah dalam bentuk data digital dalam konteks digital (Jarot.S & Ananda, 2009). Sejalan dengan pendapat Vaughan dalam artikel Rukimin (Rukimin, 2016), ia menyebutkan multimedia merupakan kombinasi teks, seni suara, gambar, animasi, dan video dengan menggunakan komputer atau diinovasi secara digital. Hoftetter juga menambahkan bahwa multimedia tidak hanya melibatkan penggunaan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) namun juga mencakup penggabungan link dan alat yang memungkinkan pengguna untuk menavigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi (Binanto, 2010).

Menurut Armawi, multimedia interaktif adalah sistem yang mengintegrasikan berbagai media presentasi seperti teks, suara, animasi dan video secara bersamaan dan melibatkan interaksi pengguna untuk memberikan perintah,

mengendalikan dan memanipulasi (Armawi, 2018). Senada dengan itu Ariani dan Haryanto menjelaskan bahwa karakteristik multimedia interaktif meliputi:

- 1) Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual
- 2) Bersifat interaktif, yaitu mampu menanggapi respon pengguna
- 3) Bersifat mandiri, artinya menyediakan kemudahan dan kelengkapan materi sehingga pengguna dapat mengaksesnya tanpa bantuan orang lain
- 4) Mampu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengatur kecepatan belajarnya sendiri;
- 5) Memperhatikan bahwa peserta didik mengikuti urutan yang koheren dan terkendali (Handayani, 2017).

Dari berbagai pengertian ini, maka dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif adalah sebuah teknologi baru dengan potensi yang sangat besar untuk mengubah cara belajar, cara untuk mendapatkan informasi dan cara untuk menghibur. Dengan kata lain, multimedia interaktif merupakan cara baru untuk belajar yang paling populer dari berbagai multimedia pembelajaran.

b. Kelebihan Multimedia Interaktif

Menurut Nazalin Muhtadi A, 2016, beberapa kelebihan penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran adalah :

- 1) System pembelajaran menjadi lebih inovatif dan interaktif
- 2) Pendidik didorong untuk kreatif dan inovatif dalam menemukan metode pembelajaran baru

- 3) Mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, musik, animasi gambar atau video dalam suatu kesatuan yang saling mendukung untuk mencapai tujuan pembelajaran
- 4) Menambah motivasi peserta didik selama proses belajar mengajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai
- 5) Memudahkan visualisasi materi yang selama ini sulit dijelaskan hanya dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional
- 6) Melatih peserta didik lebih mandiri dalam mendapatkan pengetahuan.

Munir (2012) menambahkan beberapa keuntungan multimedia terhadap penyampaian dan penerimaan informasi, yaitu sebagai berikut:

- 1) Lebih komunikatif, karena informasi disampaikan melalui gambar dan animasi sehingga lebih mudah dipahami oleh pengguna dibandingkan dengan metode penyampaian yang lain. Dalam hal ini, komunikatif berarti penyajian informasi dalam bentuk gambar atau animasi.
- 2) Mudah dilakukan perubahan, informasi dalam multimedia dapat diubah, ditambahkan, dikembangkan, atau digunakan sesuai kebutuhan.
- 3) Interaktif, pengguna secara interaktif dapat memilih materi yang diinginkannya, melewati bagian tertentu, atau mengulang materi dari halaman sebelumnya menggunakan tombol navigasi. Hal ini tidak dapat dilakukan pada media informasi yang disajikan dengan cara lain, seperti media cetak.
- 4) Kreativitas, multimedia memberikan keleluasaan untuk menuangkan kreativitas sehingga informasi dapat lebih komunikatif, estetis, dan ekonomis sesuai kebutuhan, berkat adanya alat dan Bahasa pemrograman yang

memungkinkan pembuatan aplikasi yang kreatif. Hal ini terutama berlaku untuk permainan (*games*) pembelajaran berbasis konsep.

c. Kelemahan Multimedia Interaktif

E. Sharon (2011 hal.174) menyebutkan beberapa kelemahan multimedia interaktif, yaitu sebagai berikut:

- 1) Hak cipta program yang menyebabkan program multimedia interaktif tidak seluruhnya bisa diakses secara bebas.
- 2) Ekspektasi yang tinggi dari guru bahwa pembelajaran dengan komputer dapat otomatis meningkatkan prestasi belajar, sementara hal ini tidak dapat terjadi begitu saja.
- 3) Tingkat kompleksitas program yang tinggi bisa menjadi hambatan bagi pengguna.
- 4) Kurang tersrukturkannya informasi yang diperoleh.

3. Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Guru dalam Menerapkan Multimedia Interaktif

Nurul Hidayah (2020) menyebutkan, kemampuan guru dalam menggunakan multimedia interaktif dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu :

- a. Penguasaan Teknologi : Guru harus memiliki kemampuan untuk memanfaatkan teknologi dan perangkat lunak multimedia interaktif untuk mendukung pengajaran. Tanpa penguasaan ini, penerapan multimedia interaktif dalam pembelajaran menjadi kurang optimal.

- b. Pelatihan dan Pengembangan Keprofesian : Pelatihan yang kurang memadai terkait penggunaan multimedia interaktif dapat menghambat pengembangan keprofesian guru. Guru yang menerima pelatihan yang cukup cenderung lebih mampu untuk mengintegrasikan multimedia dalam proses belajar mengajar.
- c. Refleksi dan Evaluasi : Guru yang secara rutin melakukan refleksi dan evaluasi terhadap penggunaan multimedia interaktif akan lebih mampu untuk memperbaiki praktik dan metodologi pengajaran mereka.
- d. Dukungan Teknologi : Tersedianya dukungan teknologi yang memadai juga menjadi faktor penting dalam penerapan multimedia interaktif. Tanpa dukungan infrastruktur teknologi yang baik, guru mungkin menghadapi kesulitan teknis yang menghambat penerapan yang efektif.

B. Kerangka Pikir

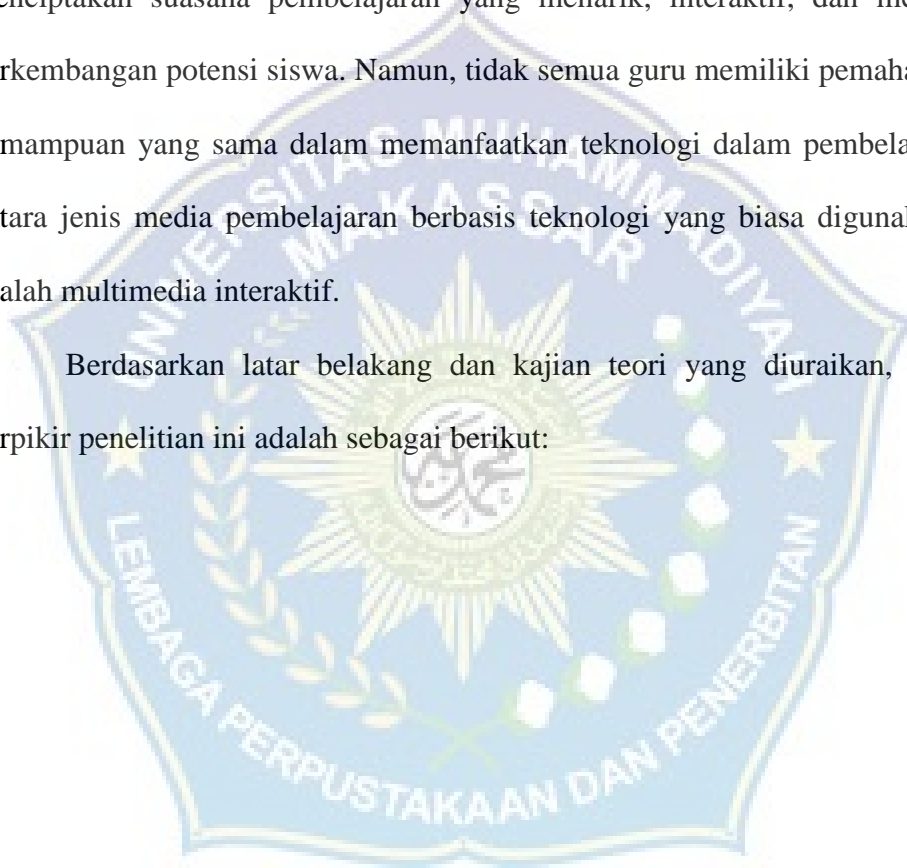
Penggunaan teknologi dalam pembelajaran membantu membuat proses belajar menjadi lebih menarik, mudah diakses, dan membantu dalam memahami dan mengingat informasi dengan lebih baik. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) mengumumkan 60% guru di Indonesia belum menguasai teknologi informasi dan komunikasi (TIK).

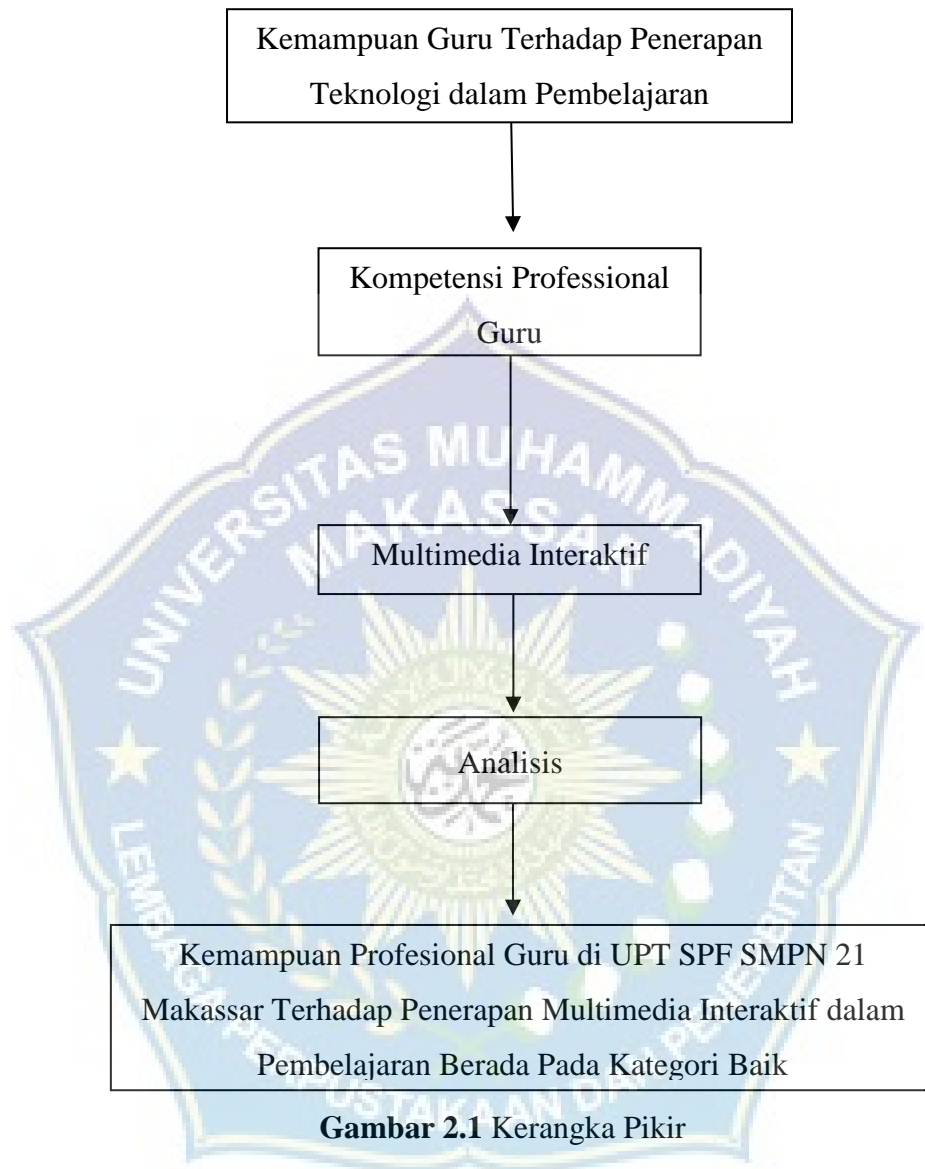
Disebutkan dalam undang-undang No:14 tahun 2005 tentang guru dan dosen bab IV pasal 10 bahwa untuk mampu melaksanakan tugas profesionalnya dengan baik, seorang guru harus memiliki empat kompetensi inti yakni : kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial dan

kompetensi professional. Kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran termasuk dalam kemampuan profesional.

Guru harus dapat memanfaatkan teknologi menjadi media pembelajaran yang menarik dalam proses belajar mengajar. Guru yang memiliki kemampuan dalam menggunakan teknologi terutama dalam pembelajaran akan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, interaktif, dan mendukung perkembangan potensi siswa. Namun, tidak semua guru memiliki pemahaman dan kemampuan yang sama dalam memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Di antara jenis media pembelajaran berbasis teknologi yang biasa digunakan yaitu adalah multimedia interaktif.

Berdasarkan latar belakang dan kajian teori yang diuraikan, kerangka berpikir penelitian ini adalah sebagai berikut:





Gambar 2.1 Kerangka Pikir

C. Penelitian Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Muliya Al-Amien, dkk (2023) dengan judul “Analisis Kemampuan Guru dalam Penggunaan Teknologi untuk Pembelajaran di SMK” memiliki relevansi dengan penelitian ini. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui serta menganalisis secara lengkap tentang kemampuan guru dalam penggunaan teknologi untuk pembelajaran di SMK Muhammadiyah Imogiri. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kuantitatif. Penelitian ini menggunakan metode survey dengan jumlah sampel 83 guru yang terdiri dari guru produktif dan normatif adaptif di SMK Muhammadiyah Imogiri. Data diperoleh dengan menyebarkan kuisioner dengan link google formulir, dengan mengajukan pertanyaan tertutup yang sudah disediakan jawabannya sehingga responden dapat menjawab secara langsung dengan memilih jawaban. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik survey menggunakan google form. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) 95,1% guru pernah memanfaatkan teknologi saat melakukan pengajaran, 2) 71,1% rata-rata guru sudah menggunakan LCD proyektor saat pengajaran dikelas, 3) 95,2% para guru pernah memanfaatkan gadget berupa laptop, indikator, atau smartphone di saat proses pembelajaran, 4) 86,7% guru telah memanfaatkan software atau aplikasi saat mengajar di kelas baik secara daring maupun luring.

Penelitian yang dilakukan oleh Marinasari Fithry Hasibuan (2021) dengan judul “Analisis Kemampuan Guru Madrasah Ibtidaiyah Dalam Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi Pada Pembelajaran (Studi Kasus Pada MIN

4 Langkat)” memiliki relevansi dengan penelitian ini. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kemampuan dan permasalahan guru madrasah ibtdaiyah dalam pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi pada pembelajaran daring di masa Covid-19. Penelitian ini menggunakan studi kasus dengan responden seluruh guru pada MIN 4 Langkat. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survey dengan menggunakan angket yang di share melalui google form. Analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif yang menggambarkan kualifikasi kemampuan guru dalam pemanfaatan TIK menjadi empat tingkatan yaitu sangat rendah, rendah, sedang, dan tinggi. Dari hasil data yang telah di analisis di temukan bahwa kemampuan guru dalam TIK sangat rendah pada kemampuan penggunaan dan pemanfaatan aplikasi yaitu sebesar 52%. Selanjutnya indikator sangat rendah terdapat pada aspek pengalaman mengikuti pelatihan sebesar 57%. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan adalah faktor yang paling dominan menjadi penyebab rendahnya kemampuan guru dalam pemanfaatan TIK pada pembelajaran dan oleh karena itu menjadi solusi yang paling efektif untuk mengatasi hambatan yang ada.

Penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Mahyudin (2022) dengan judul “Persepsi Guru Tentang Kemampuan Digital dan Kemampuan Membuat Media Pembelajaran” hasil penelitiannya didapatkan persepsi guru tentang kemampuan digital dan kemampuan membuat media pada hasil jawaban dengan rata-rata 4,34-3,94 bahwa guru memiliki persepsi yang baik bahkan sangat baik tentang kemampuan digital untuk bagian pengetahuan digital dan pengguna digital, tidak

termasuk dalam kemampuan keamanan dan pemrograman digital. Untuk hasil analisis kemampuan membuat media pembelajaran guru pada sekolah/madrasah rata-rata guru sudah baik dan guru mampu membuat, hal ini dari faktor yang mendorong dari maraknya pembelajaran online dan PJJ yang sudah dialami guru. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survey. Tujuan penelitian yang dilakukan Ahmad Mahyudin adalah untuk mengetahui persepsi guru tentang kemampuan digital dalam kemampuan guru dan praktik membuat media pembelajaran di sekolah.

Perbedaan penelitian yang akan dilakukan dengan penelitian yang telah dipaparkan di atas terletak pada daftar pertanyaan dari kuesioner penelitiannya. Pada penelitian ini akan lebih berfokus pada penerapan multimedia interaktif dalam pembelajaran.

D. Hipotesis Penelitian

Menurut Creswell & Creswell (2018), hipotesis adalah pernyataan formal menyajikan hubungan yang diharapkan antara variable independend dan variable dependen. Hipotesis menurut Abdullah (2015) adalah jawaban sementara yang hendak diuji kebenarannya melalui penelitian. Berdasarkan uraian definisi dari beberapa ahli, bisa ditarik kesimpulan bahwa hipotesis terdapat beberapa komponen penting yakni dugaan sementara, hubungan antar variable dan uji kebenaran.

Berdasarkan teori dan kerangka yang diajukan, maka dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut : kemampuan professional guru di UPT SPF SMPN 21

Makassar terhadap penerapan multimedia interaktif dalam pembelajaran berada pada kategori baik.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dengan pendekatan kuantitatif dengan metode survei. Metode penelitian survei menurut Sugiyono (2022: 35) adalah metode penelitian kuantitatif yang digunakan untuk mengumpulkan data mengenai peristiwa di masa lampau atau saat ini. Metode ini mencakup informasi tentang keyakinan, pendapat, karakteristik, perilaku hubungan variabel dan untuk menguji beberapa hipotesis tentang variabel sosialogi dan psikologis dari sampel yang diambil dari populasi tertentu. Pengumpulan data dilakukan melalui pengamatan, seperti wawancara atau kuesioner yang tidak mendalam, dan hasil penelitian cenderung untuk digeneralisasikan.

B. Lokasi dan Waktu penelitian

Adapun tempat penelitian yang akan dilakukan adalah di UPT SPF SMPN 21 Makassar, Minasa Upa BI A/6, Jl. Minasa Karya, Karunrung, Kec. Rappocini, Kota Makassar. Waktu penelitian ini dilakukan mulai pada tanggal 20 Mei 2024 sampai dengan 20 Juni 2024.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Jika merujuk pada Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), maka populasi memiliki artian sebagai seluruh jumlah jiwa atau individu yang berada dalam satu wilayah atau daerah. Populasi juga merupakan sekelompok dari orang, benda, atau apa saja yang bisa dijadikan sumber dari pengambilan sampel. Oleh sebab itu, kumpulan ini memiliki kriteria yang memenuhi syarat untuk digunakan dalam memecahkan masalah penelitian.

Sugiyono (2022:130) menjelaskan bahwa populasi adalah suatu wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian diambil kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh guru di SMP Negeri 21 Makassar sebanyak 49 orang, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3.1 keadaan populasi

Jumlah Keseluruhan Guru	Guru Laki-laki	Guru Perempuan
49	8	41

2. Sampel

Menurut Sugiyono (2022:131), dalam penelitian kuantitatif, sampel ialah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Teknik sampling menurut Sugiyono (2022:133), ialah teknik pengambilan sampel, untuk menentukan sampel yang akan digunakan.

Teknik pengambilan sampel yang akan digunakan adalah sensus. Menurut Sugiyono (2022:140), jika penelitian yang dilakukan pada populasi di bawah 100 sebaiknya teknik pengambilan sampel dilakukan dengan sensus. Sensus atau *sampling* total adalah teknik pengambilan sampel di mana seluruh anggota populasi dijadikan sampel. Oleh karena jumlah populasi dalam penelitian ini kurang dari 100, maka seluruh populasi dalam penelitian ini akan dijadikan sampel yang berjumlah 49 orang guru.

D. Desain Penelitian

Desain penelitian menurut Moh. Pabundu Tika (20015: 12) adalah suatu rencana tentang cara mengumpulkan, mengolah, dan menganalisis data secara sistematis dan terarah agar penelitian dapat dilaksanakan secara efisien dan efektif sesuai dengan tujuan penelitian. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan menggunakan metode survei.

Penelitian deskriptif kuantitatif adalah salah satu jenis penelitian yang bertujuan mendeskripsikan secara sistematis, factual, dan akurat mengenai fakta dan sifat populasi tertentu, atau mencoba menggambarkan fenomena secara detail (Lehmann 1979). Penelitian deskriptif kuantitatif merupakan usaha sadar dan sistematis untuk memberikan jawaban terhadap suatu masalah dan/atau mendapatkan informasi lebih mendalam dan luas terhadap suatu fenomena dengan menggunakan tahap-tahap penelitian dengan pendekatan kuantitatif (Muri Yusuf. 2017 : 62). Metode survei menggunakan informasi yang dikumpulkan dari responden dengan menggunakan kuesioner (Bambang Sudaryana & Ricky Agusiady, 2022: 40).

E. Variabel Penelitian

Sugiyono (2022:57) mendefinisikan variabel penelitian sebagai suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya.

Dalam penelitian ini variabel yang akan digunakan adalah variabel bebas dan variabel terikat.

1. Variabel bebas (X) atau yang biasa juga disebut *independen variable* adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variable dependen (terikat).
2. Variabel terikat (Y) atau yang disebut juga *dependen variable* adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel independen.

Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah kemampuan professional guru, sedangkan variabel terikat (Y) adalah penerapan multimedia interaktif.



Gambar 3.1 hubungan antar variabel

F. Definisi Operasional Variabel

1. Kemampuan Profesional Guru

Kemampuan profesional adalah kemampuan untuk menguasai materi pembelajaran secara luas dan mendalam, yang mencakup penguasaan materi kurikulum mata pelajaran di sekolah dan substansi keilmuan yang mendasari materi tersebut, serta pemahaman terhadap struktur dan metodologi keilmuannya.

2. Penerapan Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif adalah sebuah teknologi baru dengan potensi yang sangat besar untuk mengubah cara belajar, cara untuk mendapatkan informasi dan cara untuk menghibur. Menurut Armawi, multimedia interaktif adalah sistem yang menggunakan lebih dari satu media presentasi (teks, suara, animasi, dan video) secara bersamaan dan melibatkan keikutsertaan pemakai untuk memberi perintah, mengendalikan, dan memanipulasi.

G. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan serangkaian langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian, yaitu: tahap persiapan, tahap pelaksanaan penelitian, dan tahap analisis data.

1. Tahap Persiapan

- a. Observasi awal ke sekolah dengan konsultasi kepada kepala sekolah dan guru perihal perizinan untuk melakukan penelitian
- b. Menentukan jumlah sampel penelitian
- c. Menyiapkan angket yang akan disebarakan kepada sampel penelitian

2. Tahap Pelaksanaan

Menyebarkan angket kepada para guru terkait bagaimana kemampuan guru terhadap penerapan multimedia interaktif dalam pembelajaran.

3. Tahap Analisis Data

Data yang diperoleh dari angket yang disebarakan selama penelitian, akan dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif kuantitatif untuk mengetahui bagaimana kemampuan profesional guru terhadap penerapan multimedia interaktif dalam pembelajaran.

H. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat-alat yang digunakan untuk memperoleh atau mengumpulkan data dalam rangka memecahkan masalah penelitian atau mencapai tujuan penelitian (Adhi Kusumastuti, dkk. 2020: 49).

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar angket/kuesioner. Menurut Sugiyono (2022:219) angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab.

Dalam penelitian ini, lembar kuesioner digunakan untuk mengukur kemampuan guru dalam penerapan multimedia interaktif dalam pembelajaran. Lembar kuesioner berisi pernyataan yang berkaitan dengan indikator -indikator kemampuan profesional guru terhadap penerapan multimedia interaktif dalam pembelajaran, seperti kemampuan dalam mengoperasikan perangkat lunak teknologi, kemampuan dan pengetahuan dalam membuat multimedia interaktif,

dan kemampuan dalam menyelaraskan multimedia interaktif dengan tujuan pembelajaran.

Sugiono (2022) mengatakan bahwa jawaban setiap item instrument yang menggunakan skala likert mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negative, yang dapat berupa kata-kata antara lain :

1. Sangat setuju
2. Setuju
3. Ragu-Ragu
4. Tidak setuju
5. Sangat tidak setuju

Untuk keperluan analisis kuantitatif, maka jawaban itu dapat diberi skor, seperti yang ada pada tabel berikut:

Tabel 3.2 skala likert

No.	Skala Likert	Skor
1.	Sangat setuju/selalu/sangat positif	5
2.	Setuju/sering/positif	4
3.	Ragu-ragu/kadang-kadang/netral	3
4.	Tidak setuju/hamper tidak pernah/negative	2
5.	Sangat tidak setuju/tidak pernah/	1

I. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2014: 224-225) teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis pada penelitian yang akan dilakukan, akan ada data

yang perlu untuk dikumpulkan yang disesuaikan dengan kebutuhan penelitian dan untuk menjawab pertanyaan yang ada pada penelitian.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menyebarkan angket/lembar kuesioner kepada para guru. Sugiyono (2022: 221), tipe pertanyaan dalam angket dibagi menjadi dua, yaitu: terbuka dan tertutup. Pertanyaan terbuka adalah pertanyaan yang mengharapkan responden untuk menuliskan jawabannya berbentuk uraian tentang sesuatu hal. Sebaliknya pertanyaan tertutup adalah pertanyaan yang mengharapkan jawaban singkat atau mengharapkan responden untuk memilih salah satu alternatif jawaban dari setiap pertanyaan yang telah tersedia. Setiap pertanyaan angket yang mengharapkan jawaban berbentuk data nominal, ordinal, interval, dan ratio, adalah bentuk pertanyaan tertutup.

Kuesioner atau angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis kuesioner atau angket tertutup, karena responden yaitu guru hanya tinggal memberikan tanda pada salah satu jawaban yang dianggap sesuai. Skala likert yang digunakan dalam penelitian ini yaitu minimum skor 1 dan maksimum skor 5, dikarenakan akan diketahui secara pasti jawaban dari setiap guru, apakah cenderung kepada jawaban yang setuju atau cenderung kepada jawaban yang tidak setuju. Sehingga hasil jawaban dari para responden diharapkan lebih relevan.

J. Teknik Analisis Data

Menurut Sugiyono (2019) teknik analisis data merupakan sebuah langkah dalam mencari dan proses penyusunan secara sistematis data yang didapatkan

berasal dari hasil wawancara, hasil catatan lapangan, dan hasil dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan dalam menyusun kedalam pola, memilih data mana yang di anggap penting dan data yang akan dipelajari, dan dibuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif. Analisis statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Bambang Sudaryana & Ricky Agusiady, 2022: 43).



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

UPT SPF SMPN 21 Makassar merupakan salah satu sekolah jenjang SMP berstatus Negeri yang berada di wilayah Kec. Rappocini, Kota Makassar, Sulawesi Selatan. UPT SPF SMPN 21 Makassar didirikan pada tanggal 4 April 1997 dengan Nomor SK Pendirian 16-IM yang berada dalam naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Dalam kegiatan pembelajaran, sekolah yang memiliki 700 siswa ini dibimbing oleh guru-guru yang profesional di bidangnya. Kepala Sekolah UPT SPF SMPN 21 Makassar saat ini adalah Marwis Bire. Operator yang bertanggung jawab adalah Sulsiani, S. Pd. , M. Pd. Sekolah ini telah terakreditasi A dengan Nomor SK Akreditasi 1343/BAN-SM/SK/2019 pada tanggal 30 November 2019. Selain itu, UPT SPF SMPN 21 Makassar juga telah tersertifikasi ISO 9001:20.

Penelitian ini dilaksanakan pada seluruh guru di UPT SPF SMPN 21 Makassar yang berjumlah 49 orang. Penelitian dilakukan mulai pada tanggal 20 Mei 2024 – 20 Juni 2024 dengan menyebarkan angket melalui media berupa google form kepada para guru.

Penelitian ini bertujuan untuk menilai kemampuan profesional guru terhadap penerapan multimedia interaktif dalam pembelajaran di UPT SPF SMPN 21 Makassar. Berdasarkan angket yang telah diisi oleh 49 guru di SMPN 21 Makassar, didapatkan hasil sebagai berikut :

Tabel 4.1 hasil angket kemampuan profesional guru terhadap penerapan multimedia interaktif dalam pembelajaran

No	Indikator	Pernyataan Kemampuan	Pilihan Jawaban					Total
			STS	TS	R	S	SS	
1.	Penguasaan materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan	a. Saya memahami materi dasar multimedia interaktif, termasuk elemen-elemen seperti teks, gambar, audio, dan video.	0	0	9	40	0	49
		b. Saya dapat menjelaskan struktur dan komponen dari multimedia interaktif dan bagaimana mereka terintegrasi untuk menciptakan pengalaman pengguna yang efektif.	0	0	3	44	2	49
		c. Saya mengetahui pola pikir keilmuan yang mendasari pengembangan multimedia interaktif, termasuk prinsip-prinsip desain interaktif dan keterlibatan pengguna.	0	0	9	39	1	49
2.	Penguasaan standar kompetensi dan kompetensi dasar	a. Saya memahami standar kompetensi yang relevan dengan penggunaan multimedia interaktif dalam kurikulum pendidikan.	0	0	12	37	0	49

		b. Saya dapat mengidentifikasi kompetensi dasar yang harus dicapai dalam pengembangan materi multimedia interaktif sesuai dengan tujuan pembelajaran.	0	0	9	39	1	49
		c. Saya tahu bagaimana menyelaraskan penggunaan multimedia interaktif dengan standar dan kompetensi dasar yang berlaku dalam pendidikan.	0	0	13	34	2	49
3.	Pengembangan materi pembelajaran secara kreatif	a. Saya mampu merancang dan memproduksi konten multimedia yang menarik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.	0	1	7	40	1	49
		b. Saya menggunakan teknik desain grafis dan multimedia yang inovatif untuk meningkatkan efektivitas materi pembelajaran.	0	0	10	37	2	49
		c. Saya secara aktif mencari dan menerapkan metode baru dalam pengembangan materi multimedia interaktif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.	0	1	10	30	8	49

4.	Pengembangan keprofesian secara berkelanjutan	a. Saya secara rutin melakukan refleksi terhadap penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran untuk memperbaiki praktik dan metodologi saya.	0	1	5	35	8	49
		b. Saya melakukan refleksi terhadap penggunaan multimedia interaktif dalam kelas untuk mengevaluasi efektivitas dan mencari cara perbaikan.	0	1	13	35	0	49
		c. Saya mengikuti pelatihan dan workshop terkait multimedia interaktif untuk terus mengembangkan keprofesian saya.	0	4	17	27	1	49
5.	Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi	a. Saya memanfaatkan teknologi informasi untuk mencari dan mengakses sumber daya yang mendukung pengembangan keterampilan multimedia interaktif saya.	0	2	16	28	3	49

		b. Saya mampu memanfaatkan perangkat lunak multimedia interaktif untuk membuat materi pembelajaran yang menarik dan efektif.	0	2	8	38	1	49
		c. Saya dapat mengatasi masalah teknis yang mungkin timbul saat menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran.	0	20	3	25	1	49

Berdasarkan tabel di atas, ditemukan bahwa guru umumnya memiliki pemahaman yang baik mengenai materi, struktur, dan konsep multimedia interaktif. Sebagian besar merasa mampu menjelaskan elemen-elemen dasar multimedia dan mengintegrasikannya secara efektif dalam pembelajaran. Hal ini terlihat pada indikator pertama, di mana mayoritas guru setuju dengan pernyataan tersebut. Penguasaan standar kompetensi dan kompetensi dasar juga cukup baik, meskipun beberapa guru masih ragu dalam menyelaraskan multimedia dengan standar pendidikan yang berlaku. Ini tercermin pada indikator kedua, di mana 34 hingga 39 guru setuju dengan pernyataan tersebut, namun ada beberapa yang ragu. Dalam pengembangan materi secara kreatif, banyak guru merasa mampu, namun ada keraguan dalam hal inovasi dan penerapan metode baru. Indikator ketiga menunjukkan bahwa 10 hingga 30 guru ragu-ragu dalam beberapa aspek pengembangan kreatif.

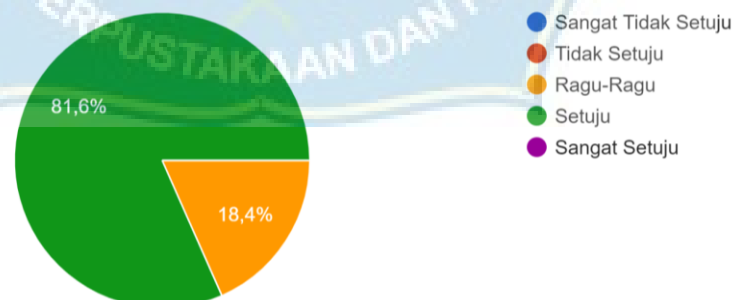
Refleksi terhadap penggunaan multimedia dan pengembangan keprofesian juga menjadi tantangan, terutama dalam hal partisipasi dalam pelatihan. Indikator keempat menunjukkan bahwa meskipun banyak guru yang rutin merefleksikan praktik mereka, 20 guru sangat tidak setuju dengan pernyataan terkait partisipasi dalam pelatihan. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk mendukung multimedia menunjukkan adanya kesulitan, terutama dalam mengatasi masalah teknis. Indikator kelima mencatat bahwa 17 hingga 20 guru ragu atau tidak mampu mengatasi masalah teknis.

Secara keseluruhan, meskipun guru menunjukkan kemampuan yang baik dalam banyak aspek, masih ada beberapa area yang perlu ditingkatkan, terutama dalam pelatihan profesional dan pemecahan masalah teknis, agar multimedia interaktif dapat digunakan secara lebih efektif dalam pembelajaran.

1. Indikator Menguasai Materi, Struktur, Konsep, dan Pola Pikir Keilmuan

Saya memahami materi dasar multimedia interaktif, termasuk elemen-elemen seperti teks, gambar, audio, dan video.

49 jawaban



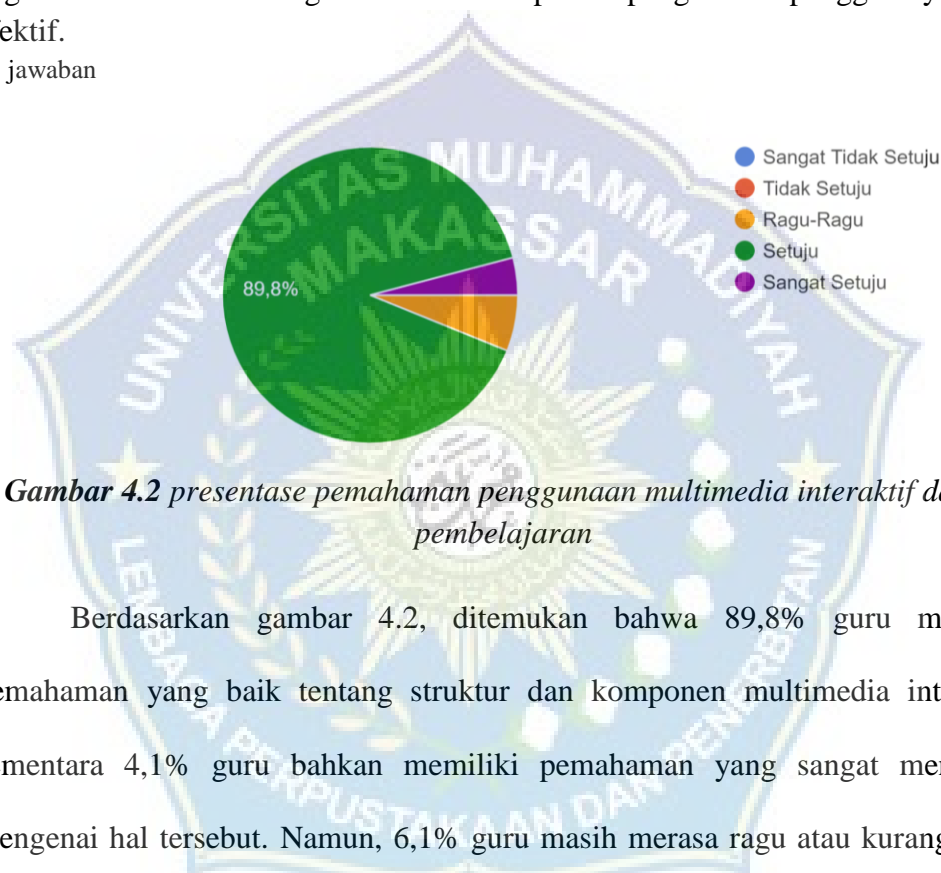
Gambar 4.1 presentase pengetahuan terkait multimedia interaktif

Berdasarkan data pada gambar di atas, sebanyak 81,6% guru telah memahami konsep dan elemen-elemen multimedia interaktif, seperti teks, gambar,

video, dan audio. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas guru sudah cukup familiar dengan penggunaan multimedia interaktif. Namun, masih ada 18,4% guru yang merasa ragu dengan pengetahuan mereka terkait multimedia interaktif.

Saya dapat menjelaskan struktur dan komponen dari multimedia interaktif dan bagaimana mereka terintegrasi untuk menciptakan pengalaman pengguna yang efektif.

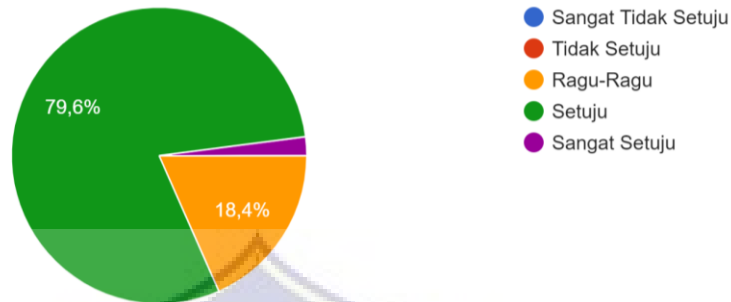
49 jawaban



Gambar 4.2 presentase pemahaman penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran

Berdasarkan gambar 4.2, ditemukan bahwa 89,8% guru memiliki pemahaman yang baik tentang struktur dan komponen multimedia interaktif, sementara 4,1% guru bahkan memiliki pemahaman yang sangat mendalam mengenai hal tersebut. Namun, 6,1% guru masih merasa ragu atau kurang yakin dengan pengetahuan mereka terkait struktur dan komponen multimedia interaktif. Dari data ini, dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan, 93,9% guru telah memahami struktur dan komponen multimedia interaktif serta cara mengintegrasikannya ke dalam proses pembelajaran.

Saya mengetahui pola pikir keilmuan yang mendasari pengembangan multimedia interaktif, termasuk prinsip-prinsip desain interaktif dan keterlibatan pengguna
49 jawaban



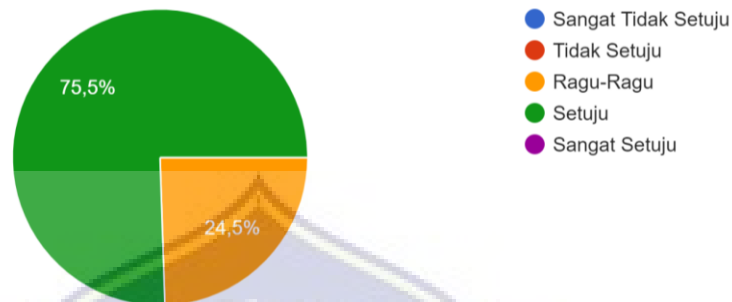
Gambar 4.3 presentase pengetahuan prinsip desain multimedia interaktif

Berdasarkan gambar 4.3, ditemukan bahwa 79,6% guru memiliki pengetahuan tentang prinsip penggunaan multimedia interaktif, dan 2% guru menunjukkan pemahaman yang sangat baik. Namun, masih terdapat 18,4% guru yang merasa ragu dengan pemahaman mereka. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan, 81,6% guru telah memahami prinsip-prinsip desain multimedia interaktif dan pentingnya keterlibatan pengguna dalam penerapannya.

2. Indikator Menguasai Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar

Saya memahami standar kompetensi yang relevan dengan penggunaan multimedia interaktif dalam kurikulum pendidikan.

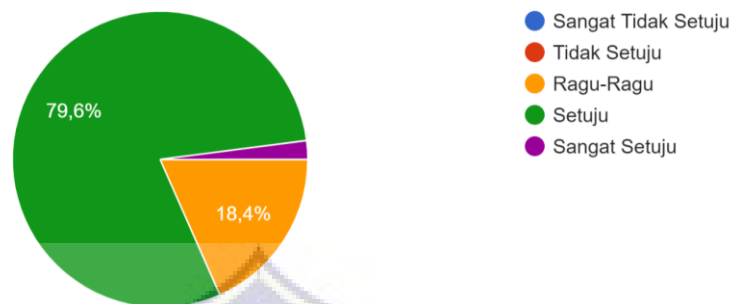
49 jawaban



Gambar 4.4 pemahaman terkait standar kompetensi yang relevan dengan penggunaan multimedia interaktif

Berdasarkan gambar 4.4, ditemukan bahwa 75,5% guru sudah memiliki pemahaman yang baik mengenai standar kompetensi yang relevan dengan penggunaan multimedia interaktif sesuai dengan kurikulum pendidikan. Namun, masih terdapat 24,5% guru yang merasa ragu atau tidak yakin dengan pemahaman mereka terkait hal ini.

Saya dapat mengidentifikasi kompetensi dasar yang harus dicapai dalam pengembangan materi multimedia interaktif sesuai dengan tujuan pembelajaran.
49 jawaban

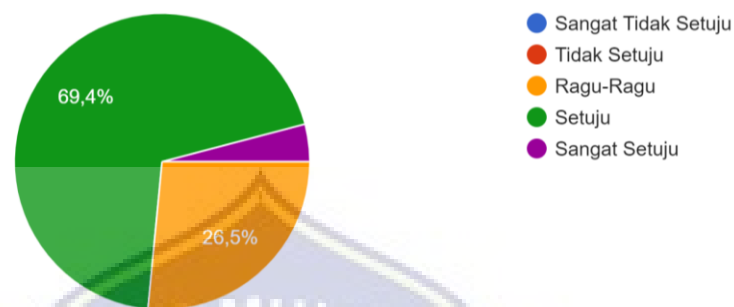


Gambar 4.5 presentase kemampuan mengidentifikasi kompetensi dasar dalam pengembangan multimedia nteraktif

Berdasarkan gambar 4.5, ditemukan bahwa 79,6% guru setuju bahwa mereka memiliki kemampuan mengidentifikasi kompetensi dasar yang harus dicapai dalam pengembangan materi multimedia interaktif. Selain itu, 2% guru sangat setuju dengan pernyataan tersebut, menunjukkan keyakinan yang tinggi terhadap kemampuan mereka. Namun, 18,4% guru masih ragu-ragu mengenai kemampuan mereka dalam melakukan penyesuaian ini. Sehingga dapat disimpulkan bahwa sebanyak 81,6% guru mampu mengidentifikasi kompetensi dasar yang harus dicapai dalam pengembangan multimedia interaktif sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Saya tahu bagaimana menelaraskan penggunaan multimedia interaktif dengan standar dan kompetensi dasar yang berlaku dalam pendidikan.

49 jawaban



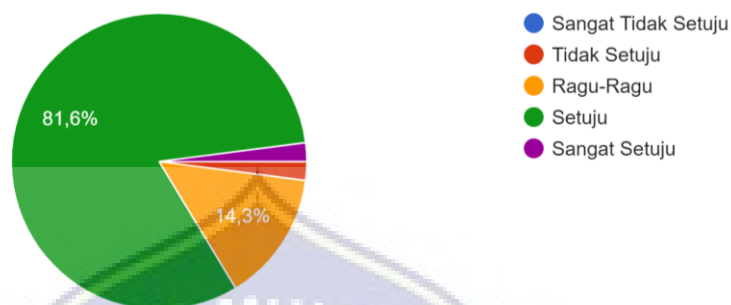
Gambar 4.6 presentase kemampuan menelaraskan penggunaan multimedia interaktif dengan kompetensi dasar

Berdasarkan gambar 4.6, ditemukan bahwa 69,4% guru setuju bahwa mereka memiliki kemampuan untuk menelaraskan penggunaan multimedia interaktif dengan kompetensi dasar. Selain itu, 4,1% guru sangat setuju, menunjukkan tingkat keyakinan yang lebih tinggi. Namun, 26,5% guru masih merasa ragu-ragu mengenai kemampuan mereka dalam menelaraskan multimedia interaktif dengan kompetensi dasar. Sehingga dapat dikatakan bahwa 73,5% guru atau mayoritas guru memiliki kemampuan dalam menelaraskan penggunaan multimedia interaktif dengan kompetensi dasar.

3. Indikator Mengembangkan Materi Pembelajaran Secara Efektif

Saya mampu merancang dan memproduksi konten multimedia yang menarik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

49 jawaban

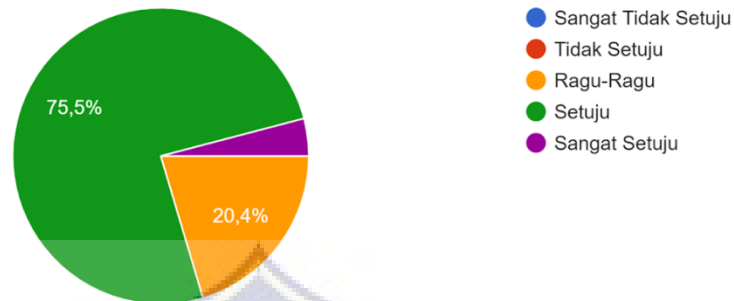


Gambar 4.7 presentase kemampuan merancang dan memproduksi konten multimedia sesuai dengan tujuan pembelajaran

Berdasarkan gambar 4.7, ditemukan bahwa 81,6% guru setuju bahwa mereka memiliki kemampuan untuk merancang dan memproduksi konten multimedia yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selain itu, 2% guru sangat setuju dengan pernyataan ini, menunjukkan keyakinan yang lebih kuat terhadap kemampuan mereka. Namun, terdapat 14,3% guru yang merasa ragu-ragu, dan 2% lainnya tidak setuju. Sehingga dapat disimpulkan bahwa 83,6% guru memiliki kemampuan yang baik dalam merancang dan memproduksi konten multimedia sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Saya menggunakan teknik desain grafis dan multimedia yang inovatif untuk meningkatkan efektivitas materi pembelajaran.

49 jawaban

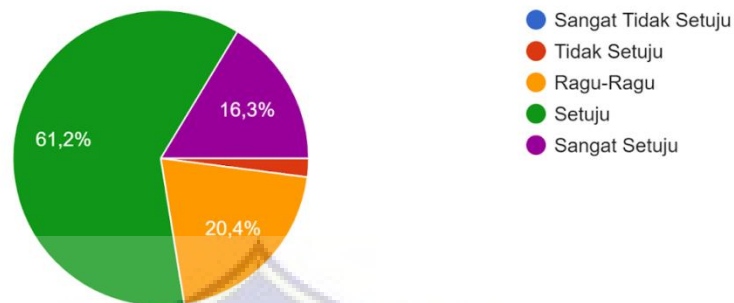


Gambar 4.8 presentase penggunaan teknik desain grafis dan multimedia inovatif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran

Berdasarkan gambar 4.8, ditemukan bahwa 75,5% guru setuju bahwa mereka memiliki kemampuan untuk menggunakan teknik desain grafis dan multimedia inovatif guna meningkatkan efektivitas pembelajaran, sementara 4,1% guru sangat setuju, menunjukkan keyakinan yang lebih kuat. Namun, 20,4% guru masih merasa ragu-ragu dengan kemampuan mereka dalam hal ini. Temuan ini menunjukkan bahwa mayoritas guru, yaitu sekitar 79,6%, memiliki kemampuan yang baik dalam menggunakan teknik desain grafis dan multimedia inovatif untuk mendukung pembelajaran, meskipun ada sebagian yang masih memerlukan penguatan lebih lanjut.

Saya secara aktif mencari dan menerapkan metode baru dalam pengembangan materi multimedia interaktif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

49 jawaban

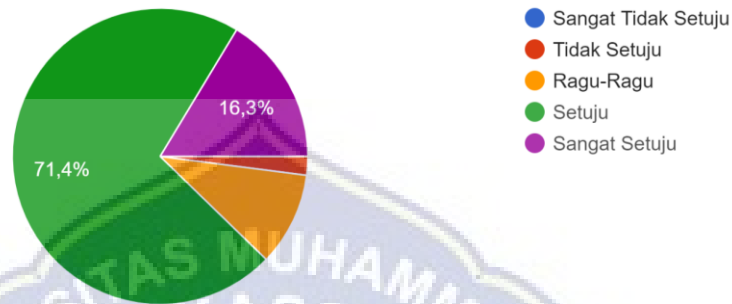


Gambar 4.9 presentase terkait pencarian dan penerapan metode baru dalam pengembangan multimedia interaktif

Berdasarkan gambar 4.9, ditemukan bahwa 61,2% guru setuju bahwa mereka aktif dalam mencari dan menerapkan metode baru dalam pengembangan multimedia interaktif. Sebanyak 16,3% guru sangat setuju, menunjukkan komitmen yang lebih kuat dalam upaya inovasi ini. Namun, terdapat 20,4% guru yang masih merasa ragu-ragu mengenai hal ini, dan 2% lainnya tidak setuju. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun mayoritas guru, yaitu 77,5%, merasa mampu dan berkomitmen untuk mengeksplorasi dan mengimplementasikan metode baru dalam pengembangan multimedia interaktif, masih ada sebagian yang memerlukan dukungan lebih lanjut untuk meningkatkan keterlibatan mereka dalam inovasi ini.

4. Indikator Mengembangkan Keprofesian Secara Berkelanjutan dengan Tindakan Reflektif

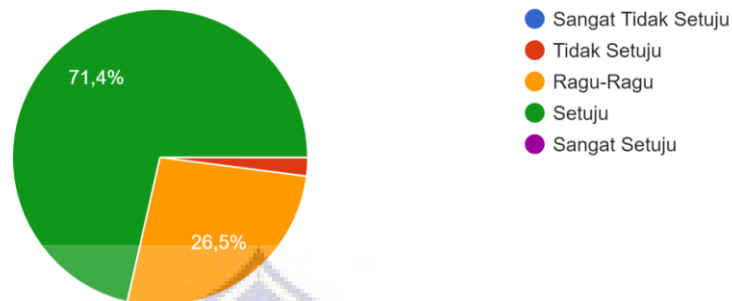
Saya secara rutin melakukan refleksi terhadap penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran untuk memperbaiki praktik dan metodologi saya
49 jawaban



Gambar 4.10 presentase pelaksanaan refleksi terhadap penggunaan multimedia interaktif untuk pebaikan praktik dan metodologi pembelajaran

Berdasarkan gambar 4.10, ditemukan bahwa 71,4% guru setuju bahwa mereka secara rutin melakukan refleksi terhadap penggunaan multimedia interaktif untuk memperbaiki praktik dan metodologi pembelajaran. Sebanyak 16,3% guru sangat setuju dengan pernyataan ini, menunjukkan komitmen yang lebih kuat terhadap praktik refleksi. Namun, 10,2% guru masih ragu-ragu, dan 2% lainnya tidak setuju. Sehingga dapat disimpulkan bahwa mayoritas guru, yakni 87,7%, telah melibatkan diri dalam proses refleksi untuk meningkatkan kualitas pengajaran dengan multimedia interaktif.

Saya melakukan refleksi terhadap penggunaan multimedia interaktif dalam kelas untuk mengevaluasi efektivitas dan mencari cara perbaikan
49 jawaban

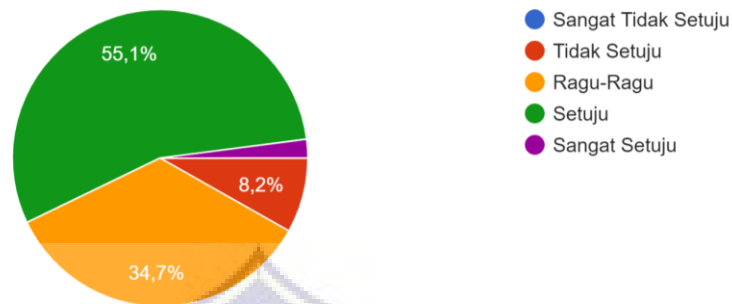


Gambar 4.11 presentase terkait refleksi penggunaan multimedia interaktif untuk mengevaluasi efektivitas dan perbaikan

Berdasarkan gambar 4.11, ditemukan bahwa 71,4% guru setuju bahwa mereka melakukan refleksi terhadap penggunaan multimedia interaktif untuk mengevaluasi efektivitas dan perbaikan dalam pembelajaran. Namun, 26,5% guru masih ragu-ragu mengenai praktik refleksi ini, dan 2% lainnya tidak setuju. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun mayoritas guru telah menyadari pentingnya refleksi untuk meningkatkan efektivitas penggunaan multimedia interaktif, masih ada sejumlah guru yang merasa kurang yakin atau belum sepenuhnya terlibat dalam proses ini, yang mengindikasikan perlunya peningkatan dukungan dan pemahaman terkait pentingnya evaluasi reflektif dalam pembelajaran.

Saya mengikuti pelatihan dan workshop terkait multimedia interaktif untuk terus mengembangkan keprofesian saya

49 jawaban

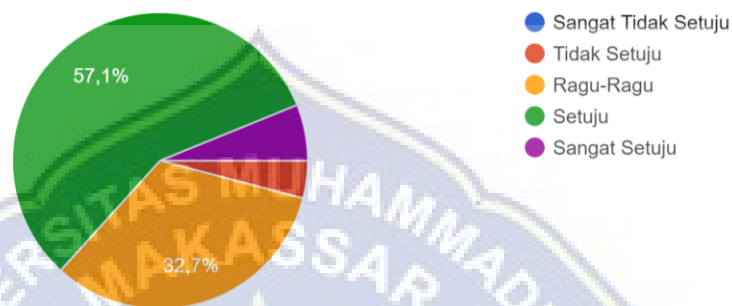


Gambar 4.12 presentase mengikuti pelatihan terkait multimedia interaktif untuk pengembangan keprofesian

Berdasarkan gambar 4.12, ditemukan bahwa 55,1% guru setuju bahwa mereka telah mengikuti pelatihan terkait multimedia interaktif untuk pengembangan keprofesian, dengan 2% guru yang sangat setuju. Namun, terdapat 34,7% guru yang masih merasa ragu-ragu, dan 8,2% lainnya tidak setuju, menunjukkan bahwa sebagian guru mungkin belum mendapatkan pelatihan yang cukup atau relevan untuk mendukung pengembangan keprofesian mereka dalam penggunaan multimedia interaktif.

5. Indikator Memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Mengembangkan Diri

Saya memanfaatkan teknologi informasi untuk mencari dan mengakses sumber daya yang mendukung pengembangan keterampilan multimedia interaktif saya
49 jawaban

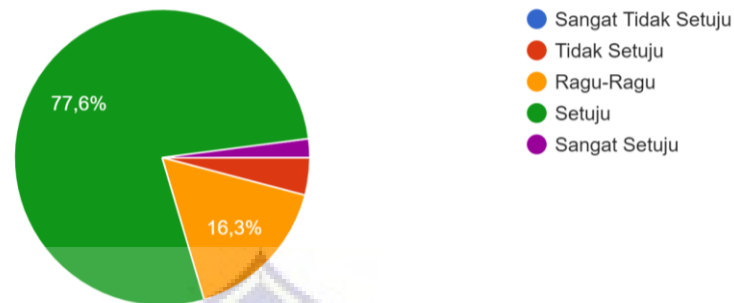


Gambar 4.13 presentase pemanfaatan teknologi untuk pengembangan multimedia interaktif

Berdasarkan gambar 4.13, ditemukan bahwa 57,1% guru setuju bahwa mereka memanfaatkan teknologi untuk pengembangan multimedia interaktif, sementara 6,1% guru sangat setuju dengan pernyataan ini, menunjukkan tingkat pemanfaatan teknologi yang cukup baik. Namun, terdapat 32,7% guru yang masih ragu-ragu mengenai pemanfaatan teknologi ini, dan 4,1% lainnya tidak setuju. Sehingga dapat disimpulkan bahwa mayoritas guru yakni sebanyak 63,2% telah memanfaatkan teknologi untuk mencari dan mengakses sumber daya yang mendukung pengembangan keterampilan multimedia interaktif.

Saya mampu memanfaatkan perangkat lunak multimedia interaktif untuk membuat materi pembelajaran yang menarik dan efektif

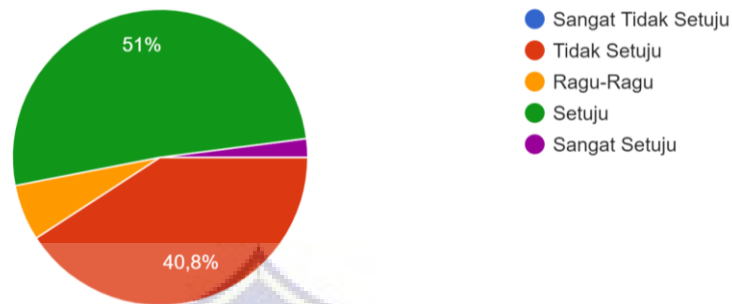
49 jawaban



Gambar 4.14 presentase kemampuan memanfaatkan perangkat lunak multimedia interaktif

Berdasarkan gambar 4.14, ditemukan bahwa 77,6% guru setuju bahwa mereka mampu memanfaatkan perangkat lunak multimedia interaktif untuk membuat materi pembelajaran yang menarik dan efektif. Sebanyak 2% guru sangat setuju, menunjukkan keyakinan yang lebih tinggi. Namun, 16,3% guru masih merasa ragu-ragu, dan 4,1% lainnya tidak setuju, menunjukkan bahwa ada sebagian guru yang mungkin belum sepenuhnya nyaman atau terampil dalam menggunakan perangkat lunak tersebut. Sehingga dapat disimpulkan bahwa mayoritas guru yakni sebanyak 79,6% guru telah mampu memanfaatkan perangkat lunak multimedia interaktif untuk membuat materi pembelajaran yang menarik dan efektif.

Saya dapat mengatasi masalah teknis yang mungkin timbul saat menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran
49 jawaban



Gambar 4.15 presentase kemampuan mengatasi masalah teknis dalam penggunaan multimedia interaktif

Berdasarkan gambar 4.15, ditemukan bahwa 51% guru setuju bahwa mereka memiliki kemampuan untuk mengatasi masalah teknis dalam penggunaan multimedia interaktif, dengan 2% guru yang sangat setuju, menunjukkan keyakinan yang lebih tinggi. Namun, 6,1% guru masih merasa ragu-ragu terhadap kemampuan mereka, dan 40,8% lainnya tidak setuju, mengindikasikan bahwa sejumlah besar guru mungkin belum merasa cukup percaya diri atau terampil dalam menangani masalah teknis yang muncul saat menggunakan multimedia interaktif.

B. Pembahasan

Hasil analisis yang telah diuraikan sebelumnya, menunjukkan bahwa secara umum mayoritas guru memiliki pemahaman dan kemampuan yang baik dalam penerapan multimedia interaktif dalam pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari hasil angket yang telah dipaparkan sebelumnya.

Menurut Abdurrahman Ginting (2008: 12), kompetensi profesional merupakan penguasaan materi pembelajaran secara luas dan mendalam, yang mencakup penguasaan materi kurikulum mata pelajaran di sekolah dan substansi keilmuan yang menaungi materinya, serta penguasaan terhadap struktur dan metodologi keilmuannya. Menurut Armawi (2018), multimedia interaktif adalah sistem yang menggunakan lebih dari satu media presentasi (teks, suara, animasi dan video) secara bersamaan dan melibatkan keikutsertaan pemakai untuk memberi perintah, mengendalikan dan memanipulasi.

Nurul Hidayah (2020) menyebutkan, kemampuan guru dalam menggunakan multimedia interaktif dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu : penguasaan teknologi, pelatihan dan pengembangan keprofesian, refleksi dan evaluasi, serta dukungan teknologi.

Pada indikator menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan, ditemukan mayoritas guru (sekitar 81,6% hingga 93,9%) telah memahami konsep, struktur, dan prinsip desain multimedia interaktif dengan baik. Namun, masih ada sebagian guru yang merasa ragu, terutama terkait dengan pemahaman dasar mereka tentang elemen-elemen multimedia interaktif dan prinsip-prinsip desain. Keraguan ini disebabkan oleh kurangnya penguasaan mendalam mengenai elemen multimedia dan metodologi keilmuan. Ini mengindikasikan perlunya penguatan pengetahuan dasar dan metodologi yang lebih mendalam. Abdurrahman Ginting (2008) menekankan bahwa kompetensi profesional mencakup penguasaan materi pembelajaran dan metodologi yang

mendalam, yang penting untuk mengintegrasikan teknologi secara efektif dalam pembelajaran.

Kemudian pada indikator ke 2 yakni menguasai standar kompetensi dan kompetensi dasar, ditemukan sebagian besar guru (sekitar 73,5% hingga 81,6%) mampu memahami dan mengidentifikasi standar kompetensi serta menyelaraskan penggunaan multimedia dengan kompetensi dasar. Namun, ada sekitar 24,5% hingga 26,5% guru yang masih ragu, terutama dalam menyelaraskan multimedia interaktif dengan kompetensi dasar. Keraguan ini dapat disebabkan oleh kesulitan dalam mengintegrasikan teknologi dengan tujuan pembelajaran kurikulum, yang berarti membutuhkan dukungan tambahan dan pelatihan terkait dengan pengintegrasian teknologi dengan tujuan pembelajaran. Sebagaimana yang telah dikemukakan oleh Abdurrahman Ginting (2008) bahwa kompetensi profesional mencakup penguasaan kurikulum dan kompetensi dasar, yang penting untuk memastikan bahwa teknologi dapat digunakan untuk mencapai standar kompetensi yang diharapkan

Selanjutnya pada indikator ke 3 yakni mengembangkan materi pembelajaran secara efektif, telah ditemukan bahwa sebagian besar guru (sekitar 77,5% hingga 83,6%) merasa mampu merancang, memproduksi, dan menerapkan metode inovatif dalam pengembangan multimedia untuk pembelajaran. Namun, sekitar 14,3% hingga 20,4% guru masih merasa ragu dalam penggunaan teknik desain grafis dan eksplorasi metode baru. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan keterampilan teknis, yang artinya diperlukan adanya peningkatan keterampilan dan kepercayaan diri. Keraguan guru juga dapat disebabkan karena kurangnya

keyakinan atau pengalaman dalam memanfaatkan semua elemen multimedia interaktif secara efektif dan interaktif, yang menunjukkan kebutuhan akan lebih banyak pelatihan dan pengalaman praktis. Sebagaimana yang telah dikemukakan oleh Armawi (2018) bahwa desain grafis yang efektif merupakan bagian penting dari multimedia interaktif, maka keterampilan ini perlu dikuasai untuk menciptakan materi pembelajaran yang inovatif.

Selanjutnya pada indikator ke 4 yakni mengembangkan keprofesian secara berkelanjutan dengan tindakan reflektif, telah ditemukan bahwa sebagian besar guru (sekitar 71,4% hingga 87,7%) telah terlibat dalam proses refleksi rutin untuk meningkatkan praktik pembelajaran dengan multimedia interaktif. Namun, terdapat sekitar 26,5% hingga 34,7% guru yang masih ragu, terutama dalam hal mengikuti pelatihan dan melakukan refleksi untuk evaluasi. Keraguan ini bisa berarti bahwa para guru masih jarang mengikuti pelatihan terkait multimedia interaktif, juga jarang melakukan refleksi untuk evaluasi. Hal ini disebabkan oleh kurangnya akses dan atau dukungan dalam pelatihan yang relevan, yang mana hal ini mengindikasikan perlunya pelatihan berkualitas dan dukungan reflektif. Abdurrahman Ginting (2008) telah menggarisbawahi pentingnya tindakan reflektif dalam pengembangan keprofesian berkelanjutan, yang mendukung peningkatan praktik pembelajaran melalui refleksi dan evaluasi.

Kemudian pada indikator memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk mengembangkan diri, telah didapati meskipun mayoritas guru (sekitar 51% hingga 79,6%) telah memanfaatkan teknologi dan perangkat lunak multimedia untuk pembelajaran, namun masih ada sekitar 32,7% hingga 40,8%

guru yang merasa ragu atau tidak setuju dengan hal ini, terutama dalam hal mengatasi masalah teknis. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan keterampilan teknis atau kurangnya dukungan, sehingga dibutuhkan pelatihan teknis yang lebih intensif, akses yang lebih baik terhadap teknologi, dan dukungan berkelanjutan dalam implementasi multimedia interaktif. Penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Mahyudin (2022) menekankan pentingnya penguasaan teknis dan keamanan digital sebagai bagian integral dari kompetensi profesional guru dalam era digital. Nurul Hidayah (2020) juga menyatakan bahwa keterampilan teknis dan dukungan merupakan kunci dalam pemanfaatan teknologi secara efektif. Oleh karena itu, pelatihan yang memadai dan dukungan teknis sangat diperlukan untuk meningkatkan keterampilan teknis guru dan memastikan bahwa mereka mampu mengatasi kendala teknis yang mungkin terjadi saat menggunakan multimedia interaktif.

Berdasarkan hasil analisis yang telah diuraikan, meskipun mayoritas guru sudah memiliki pemahaman dan kemampuan yang baik terhadap penerapan multimedia interaktif yang mencakup tentang konsep, struktur, dan prinsip desain multimedia interaktif, masih terdapat keraguan dalam beberapa aspek kunci. Keraguan ini berkaitan dengan kurangnya penguasaan mendalam tentang elemen multimedia, kesulitan dalam menyelaraskan teknologi dengan tujuan pembelajaran, keterbatasan keterampilan teknis, serta kurangnya dukungan dan pelatihan. Untuk meningkatkan kemampuan profesional guru dalam penerapan multimedia interaktif, diperlukan penguatan pengetahuan, peningkatan keterampilan teknis, pelatihan yang lebih intensif, dan dukungan berkelanjutan,

sebagaimana didukung oleh teori-teori yang menyebutkan pentingnya penguasaan materi, metodologi keilmuan, dan keterampilan teknis dalam penggunaan teknologi untuk pembelajaran.



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada BAB IV, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan professional guru terhadap penerapan multimedia interaktif di UPT SPF SMP Negeri 21 Makassar berada pada kategori baik, namun dengan beberapa poin yang perlu diperhatikan dan ditingkatkan seperti pada poin kemampuan mengatasi masalah teknis saat penggunaan multimedia interaktif.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, maka dikemukakan saran sebagai berikut :

1. Bagi sekolah ; sekolah harus menyediakan program pelatihan yang komprehensif dan berkelanjutan, mencakup berbagai aspek seperti pemahaman elemen multimedia interaktif, penggunaan teknik desain grafis, penyesuaian dengan kompetensi dasar, dan keterampilan teknis. Sekolah juga harus memastikan bahwa infrastruktur teknologi seperti perangkat keras, perangkat lunak, dan akses internet sudah memadai dan mendukung kegiatan pembelajaran interaktif.
2. Bagi guru ; disarankan untuk secara aktif mengikuti pelatihan dan workshop yang berfokus pada teknologi pendidikan dan desain multimedia. Mengembangkan kemampuan teknis dan keterampilan desain secara

berkelanjutan akan membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran dan keterlibatan siswa.

3. Bagi peneliti selanjutnya ; diharapkan melalui penelitian ini dapat memberikan referensi bagi peneliti selanjutnya untuk dapat menggali lebih dalam terkait faktor penyebab dan solusi atas kekurangan yang teridentifikasi pada penelitian ini.



DAFTAR PUSTAKA

- A.Muri Yusuf. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, & Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana.
- Ahmad Mahyudin 2022. Persepsi Guru Tentang Kemampuan Digital dan Kemampuan Membuat Media Pembelajaran. *Edusaintek: Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi*. (Online). (<https://www.journalstkipgrisitubondo.ac.id/index.php/EDUSAINTEK/article/view/568> , diakses pada 18 Juni 2023).
- Ahmad Nurhakim. 2023. Ketahui 5 Jenis Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dan Cara Memilih yang Tepat. (<https://www.quipper.com/id/blog/info-guru/jenis-media-pembelajaran-berbasis-teknologi/> , diakses pada 26 Februari 2024).
- Akram, dkk. 2022. Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Multimedia dalam Meningkatkan Kompetensi Guru di Desa Anrihua Kab. Bulukumba. *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia*. (Online). Vol. 2, No. 1. 223-226. (<https://doi.org/10.54082/jamsi.210>, diakses pada 21 Agustus 2024).
- Baharullah, dkk. 2021. *Panduan Penulisan Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar*. Makassar: FKIP Unismuh Makassar.
- Bambang S. & Ricky A. 2022. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish.
- Benny, A. P. 2017. *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Desy Putri A. 2017. *Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Sistem Pernafasan*. Skripsi tidak diterbitkan. Bandung: Universitas Pasundan.
- Dewi Yulmasita Bagou, dkk. 2020. Analisis Kemampuan Profesional Guru. *Jambura Journal of Educational Management*, (Online), Vol. 1, No. 2. 122-130, (<https://ejournal-fip-ung.ac.id/ojs/index.php/JJEM/article/view/522/99>, diakses pada 8 Januari 2024)

- Efendi, A. 2018. *Hubungan Kemampuan Guru Menggunakan Media Gambar Dengan Hasil Belajar Peserta Didik Bidang Pai Di Sdn 014 Kecamatan Sukajadi Kota Pekanbaru* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Riau), (Online). (<https://repository.uir.ac.id/3362/> diakses pada 20 Juni 2023).
- Fifit Firmadani. 2020. Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*. (Online). (https://Ejurnal.Mercubuana-Yogya.Ac.Id/Index.Php/Prosiding_Kopen/Article/View/1084 , Diakses Pada 25 Februari 2024)
- Hadi, R. I., Suhirwan, S., & Simatupang, H. 2018. Implementasi Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru Dan Dosen (Studi Kasus Kemampuan Tenaga Pendidik di Wing Pendidikan Teknik dan Pembekalan Kalijati Dalam Mempersiapkan Sumber Daya Manusia Pertahanan TNI AU Tahun 2017). *Strategi Pertahanan Udara*, 4(3). (Online). (<https://jurnalprodi.idu.ac.id/index.php/SPU/article/view/339>, diakses pada 19 Juni 2023)
- Ishak Abdullhak & Deni Darmawan. 2013. *Teknologi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Kristanto, 2022. V. H. (2018). *Metodologi Penelitian Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah:(KTI)*. Deepublish.
- Marinasari Fithry Hasibuan (2021), Analisis Kemampuan Guru Madrasah Ibtidaiyah Dalam Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi Pada Pembelajaran (Studi Kasus Pada MIN 4 Langkat. *Jurnal Analisa Pemikiran Insan Cendekia. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. Vol. 15 No. 1. (Online). (<https://apicbdkmedan.kemenag.go.id/index.php/apic/article/view/63> , diakses pada 17 Juni 2023)
- Muhammad Muliya Al-Amien, dkk. 2023. Analisis Kemampuan Guru dalam Penggunaan Teknologi untuk Pembelajaran di SMK. (Online). (<https://ejournal.unisbablitar.ac.id/index.php/konstruktivisme/article/view/2164> , diakses pada 17 Juni 2023)
- Mukhni, dkk. 2020. Penggunaan Teknologi Informasi Sebagai Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Matematika SMA. *Journal of Research Mathematics Education*. (Online). Vol.3 No.1.

(<https://journal.uml.ac.id/HT/article/view/181> , diakses pada 25 Februari 2024)

Nurul Hidayah. 2020. *Pengembangan Multimedia Interaktif Flash Berbasis Problem Based Learning Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas V SDN Kalibanteng Kidul 02 Semarang*. Skripsi tidak diterbitkan. Semarang: Universitas Negeri Semarang.

Syafril, S., dkk. 2018. *Teknologi Pendidikan: Peningkatan Kualitas dan Akses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

Yohannes, M.J. 2018, Dampak Teknologi Terhadap Pendidikan, *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio*, (Online), Vol. 10, No. 1, 1-136, (<https://jurnal.unikastpaulus.ac.id/index.php/jpkm/article/view/54>, diakses pada 21 Desember 2023)

Yopi Makdori. 2021. 60 Persen Guru di Indonesia Terbatas Kuasai Teknologi Informasi dan Komunikasi. (<https://www.merdeka.com/peristiwa/60-persen-guru-di-indonesia-terbatas-kuasai-teknologi-informasi-dan-komunikasi.html>, diakses pada 8 Januari 2024)





LAMPIRAN



Lampiran 1

DAFTAR NAMA GURU DI UPT SPF SMPN 21 MAKASSAR

Daftar Guru UPT SPF SMPN 21 Makassar

No	Nama	NUPTK	JK	Status Kepegawaian
1	A. Hermawati	8837755656300102	P	PNS
2	Abdullah	7544750653200032	L	PNS
3	Andi Mustikarini	8834751653300062	P	PPPK
4	Andi Sompaa	0354756657300043	P	PNS
5	Andi Suryawati	5962747649300072	P	PNS
6	Andi Yanuari Ardi	1446769670130072	L	PPPK
7	Anis Marlina	8837750651200032	P	PNS
8	Arifin M	0558748650200023	L	PNS
9	Dasri	7563742643200893	L	PNS
10	Elvi	2040757659300083	P	PNS
11	Fithri Yenny	2941764665220002	P	PNS
12	FITRIANI	9344774675230043	P	PPPK
13	Halimah B	4836755657130132	P	PPPK
14	HAMRIANI	8039764665131133	P	PNS
15	Hasanuddin	5740744646200052	L	PNS
16	Hasmawati	6233749654300003	P	PNS
17	Krismesy Tolanda	6557744646300063	P	PNS
18	Marlinda Taha	1646754654220002	P	PPPK
19	MEILANI HARJO	6747771672130102	P	PPPK
20	Munirah	1340746648300083	P	PNS
21	Narham	6551752654200013	P	PNS
22	Nirmawati	5754746647300022	P	PNS
23	NUR ISLAMIYAH		P	Guru Honor Sekolah
24	Nur Utari	8133743646300073	P	PNS
25	Nurani	2555743645300012	P	PNS
26	NURASMIATI		P	PPPK
27	Nurbaya	8952749650300022	P	PNS
28	NURFITRA RAMADANI	4536774675130002	P	PNS
29	Nurhaedah	1455757659300073	P	PNS
30	Nursyam	8644748650200062	L	PNS
31	Ratnawati	5563745648300503	P	PNS
32	Ratnawati	3248748650300073	P	PNS
33	Retno Sulistiyowati	9235742644300043	P	PNS
34	RISMA	8861775676230192	P	PPPK
35	Rosmiati	1045745648300053	P	PNS
36	Rostina	1162762664220003	P	PNS
37	Ruslina	2057756658300053	P	PNS
38	Rusnipati Lis Anggriani	1439747656300002	P	PNS
39	SITTI RUKIAH	4539745647300072	P	PNS
40	Sri Bahriaty R	2255745648300003	P	PNS

41	ST.SADARIYAH SYARIF,SPD	6337747648300013	P	PPPK
42	Sulsiani	2233764666130123	P	Guru Honor Sekolah
43	SUNARYANTI NAJIB		P	PPPK
44	Syamsuarni S.	7953764666300022	P	PPPK
45	Tasmiah	5860752653300022	P	PNS
46	Wa Ode Fidiyawati H	4242769670130093	P	PPPK
47	Wirayanti	1051767668130103	P	PPPK
48	Zaenal	7350768669130063	L	CPNS
49	ZULKIFLI RAMLI		L	Guru Honor Sekolah



The logo of Universitas Muhammadiyah Makassar is a large, light blue watermark in the background. It features a central sunburst with Arabic calligraphy, surrounded by a laurel wreath and two stars. The text 'UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR' is arched across the top, and 'LEMBAGA PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN' is arched across the bottom.

Lampiran 2

**LEMBAR ANGKET KEMAMPUAN PROFESIONAL GURU TERHADAP
PENERAPAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN**

Lembar Angket Kemampuan Profesional Guru Terhadap Penerapan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran

B. Identitas Responden

Nama Guru :

Jenis Kelamin :

C. Petunjuk Pengisian

a. Petunjuk pengisian

- i. Isilah identitas pada bagian atas yang telah di sediakan
- ii. Bacalah dengan seksama setiap butir pertanyaan
- iii. Jawablah semua pertanyaan atau pernyataan dibawah ini dengan memberikan tanda ceklis (\checkmark) pada alternatif jawaban yang sesuai dengan kondisi anda yang sebenar-benarnya.

b. Alternatif jawaban

STS : Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

N : Netral

S : Setuju

SS : Sangat Setuju

No	Indikator	Pernyataan Kemampuan	Pilihan Jawaban				
			STS	TS	R	S	SS
1.	Penguasaan materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan	a. Saya memahami materi dasar multimedia interaktif, termasuk elemen-elemen seperti teks, gambar, audio, dan video.					

		<p>b. Saya dapat menjelaskan struktur dan komponen dari multimedia interaktif dan bagaimana mereka terintegrasi untuk menciptakan pengalaman pengguna yang efektif.</p>					
		<p>c. Saya mengetahui pola pikir keilmuan yang mendasari pengembangan multimedia interaktif, termasuk prinsip-prinsip desain interaktif dan keterlibatan pengguna.</p>					
2.	Penguasaan standar kompetensi dan kompetensi dasar	<p>a. Saya memahami standar kompetensi yang relevan dengan penggunaan multimedia interaktif dalam kurikulum pendidikan.</p>					
		<p>b. Saya dapat mengidentifikasi kompetensi dasar yang harus dicapai dalam pengembangan materi multimedia interaktif sesuai dengan tujuan pembelajaran.</p>					

		c. Saya tahu bagaimana menyelaraskan penggunaan multimedia interaktif dengan standar dan kompetensi dasar yang berlaku dalam pendidikan.					
3.	Pengembangan materi pembelajaran secara kreatif	a. Saya mampu merancang dan memproduksi konten multimedia yang menarik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.					
		b. Saya menggunakan teknik desain grafis dan multimedia yang inovatif untuk meningkatkan efektivitas materi pembelajaran.					
		c. Saya secara aktif mencari dan menerapkan metode baru dalam pengembangan materi multimedia interaktif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.					
4.	Pengembangan keprofesian secara berkelanjutan	a. Saya secara rutin melakukan refleksi terhadap penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran untuk memperbaiki praktik dan metodologi saya.					

		<p>b. Saya melakukan refleksi terhadap penggunaan multimedia interaktif dalam kelas untuk mengevaluasi efektivitas dan mencari cara perbaikan.</p>					
		<p>c. Saya mengikuti pelatihan dan workshop terkait multimedia interaktif untuk terus mengembangkan keprofesian saya.</p>					
5.	Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi	<p>a. Saya memanfaatkan teknologi informasi untuk mencari dan mengakses sumber daya yang mendukung pengembangan keterampilan multimedia interaktif saya.</p>					
		<p>b. Saya mampu memanfaatkan perangkat lunak multimedia interaktif untuk membuat materi pembelajaran yang menarik dan efektif.</p>					
		<p>c. Saya dapat mengatasi masalah teknis yang mungkin timbul saat menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran.</p>					



Lampiran 3

HASIL ANGKET PENELITIAN



Surat Izin Penelitian ke Gubernur dan Kepala Dinas Penanaman Modal & PTSP Provinsi Sulawesi Selatan



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

LEMBAGA PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Jl. Sultan Alauddin No. 259 Telp.866972 Fax (0411)865588 Makassar 90221 e-mail :lp3m@unismuh.ac.id

Nomor : 4244/05/C.4-VIII/V/1445/2024

08 May 2024 M

Lamp : 1 (satu) Rangkap Proposal

29 Syawal 1445

Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth,

Bapak Gubernur Prov. Sul-Sel

Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal & PTSP Provinsi Sulawesi Selatan

di -

Makassar

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Berdasarkan surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, nomor: 16305/FKIP/A.4-II/V/1445/2024 tanggal 7 Mei 2024, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : FATHIHATUS SHOLIHAH

No. Stambuk : 10531 1103320

Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Jurusan : Pendidikan Teknologi

Pekerjaan : Mahasiswa

Bermaksud melaksanakan penelitian/pengumpulan data dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul :

"KEMAMPUAN PROFESIONAL GURU TERHADAP PENERAPAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN DI UPF SPF SMPN 21 MAKASSAR"

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 14 Mei 2024 s/d 14 Juni 2024.

Sehubungan dengan maksud di atas, kiranya Mahasiswa tersebut diberikan izin untuk melakukan penelitian sesuai ketentuan yang berlaku.

Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan Jazakumullahu khaeran

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Ketua LP3M,

Dr. Muhi. Arief Muhsin, M.Pd.
 NPM 1127761

Surat Izin Penelitian ke Kepala Dinas Pendidikan Provinsi Sulawesi Selatan



**PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**

Jl. Bougenville No.5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448936
Website : <http://simap-new.sulselprov.go.id> Email : ptsp@sulselprov.go.id
Makassar 90231

Nomor	: 12631/S.01/PTSP/2024	Kepada Yth.
Lampiran	: -	Walikota Makassar
Perihal	: <u>Izin penelitian</u>	

di-
Tempat

Berdasarkan surat Ketua LP3M UNISMUH Makassar Nomor : 4244/05/C.4-VIII/V/1445/2024 tanggal 08 Mei 2024 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

Nama	: FATHIHATUS SHOLIAH
Nomor Pokok	: 105311103320
Program Studi	: Teknologi Pendidikan
Pekerjaan/Lembaga	: Mahasiswa (S1)
Alamat	: Jl. Sit Alauddin No 259, Makassar

PROVINSI SULAWESI SELATAN
Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka menyusun SKRIPSI, dengan judul :

**" KEMAMPUAN PROFESIONAL GURU TERHADAP PENERAPAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
DALAM PEMBELAJARAN DI UPT SPF SMPN 21 MAKASSAR "**

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. 20 Mei s/d 20 Juni 2024

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami *menyetujui* kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar
Pada Tanggal 20 Mei 2024

KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU
SATU PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN



ASRUL SANI, S.H., M.Si.
Pangkat : PEMBINA TINGKAT I
Nip : 19750321 200312 1 008

Tembusan Yth
1. Ketua LP3M UNISMUH Makassar di Makassar;
2. *Pertinggal.*

Nomor: 12631/S.01/PTSP/2024

KETENTUAN PEMEGANG IZIN PENELITIAN :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan, kepada yang bersangkutan melapor kepada Bupati/Walikota C q. Kepala Bappelitbangda Prov. Sulsel, apabila kegiatan dilaksanakan di Kab/Kota
2. Penelitian tidak menyimpang dari izin yang diberikan
3. Mentaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku dan mengindahkan adat istiadat setempat
4. Menyerahkan 1 (satu) eksampulard hardcopy dan softcopy kepada Gubernur Sulsel. Cq. Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Penelitian dan Pengembangan Daerah Prov. Sulsel
5. Surat izin akan dicabut kembali dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat izin ini tidak mentaati ketentuan tersebut diatas.

REGISTRASI ONLINE IZIN PENELITIAN DI WEBSITE :
<https://izin-penelitian.sulselprov.go.id>



NOMOR REGISTRASI 20240520303377



Catatan :
• UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 'Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti yang sah.'
• Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSR
• Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan melakukan scan pada QR Code



Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan



PEMERINTAH KOTA MAKASSAR DINAS PENDIDIKAN

Jl. Anggrek No. 2 Kel. Paropo Kec. Panakkukang
Kota Makassar 90231, Sulawesi Selatan

laman: <https://disdik.makassar.go.id> email: disdikkotamks@gmail.com

IZIN PENELITIAN

NOMOR :070/493/K/Umkep/VI/2024

Dasar : Surat Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Makassar Nomor : 070/2366/SKP/SB/DPMPTSP/5/2024 Tanggal 27 Mei 2024 Maka Kepala Dinas Pendidikan Kota Makassar :

MENGIZINKAN

Kepada : Nama : **FATHIHATUS SHOLIHAH**
NIM/Jurusan : 105311103320 / Teknologi Pendidikan
Pekerjaan : Mahasiswa (S.1)
Alamat : Jl. Sultan Alauddin No.259, Makassar

Untuk : Mengadakan *Penelitian di UPT SPF SMPN 21 Kota Makassar* dalam rangka *Penyusunan Skripsi* pada Universitas Muhammadiyah Makassar dengan judul penelitian:

“KEMAMPUAN PROFESIONAL GURU TERHADAP PENERAPAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN DI UPT SPF SMPN 21 MAKASSAR”

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Harus melapor pada Kepala Sekolah yang bersangkutan.
2. Tidak mengganggu proses kegiatan belajar mengajar di Sekolah.
3. Harus mematuhi tata tertib dan peraturan di Sekolah yang berlaku.
4. Hasil 1 (satu) exemplar di laporkan kepada Kepala Dinas Pendidikan Kota Makassar.

Demikian izin penelitian ini di berikan untuk di gunakan seb.gaimana mestinya.

Dikeluarkan di : Makassar
Pada Tanggal : 27 Mei 2024

An.KEPALA DINAS
Sekretaris
Plt. Kasubag Umum Dan Kepegawaian

MOH. ARWAN UMAR, S.Pd.M.M
Pangkat : Penata Tk.I
NIP. 196010012003121009

Surat Keterangan Selesai Penelitian



SURAT KETERANGAN

Nomor :233/421.3/UPT SPF SMPN 21/VIII/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: H. Marwis Bire, S.Pd., M.Si
NIP.	: 19671008 199103 1 014
Pangkat/Gol.	: Pembina Tk.I, IV/b
Jabatan	: Kepala UPT SPF SMP Negeri 21 Makassar

Menerangkan bahwa:

Nama	: FATHIHATUS SHOLIHAIH
Nama Lembaga	: Universitas Muhammadiyah Makassar
Nim/ Jurusan	: 105311103320/Teknologi Pendidikan
Pekerjaan	: Mahasiswa S1)
Alamat	: Jl. Sultan Alauddin No. 259, Makassar

Benar Mahasiswa tersebut diatas telah melaksanakan Penelitian di UPT SPF SMPN 21 Makassar. Pada tanggal 20 Mei s/d 20 Juni 2024. dengan judul :

"KEMAMPUAN PROFESIONAL GURU TERHADAP PENERAPAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN DI UPT SPF SMPN 21 MAKASSAR"

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Makassar, 01 Agustus 2024

Kepala UPT SPF SMPN 21 Makassar



H. Marwis Bire, S.Pd., M.Si

Pangkat: Pembina Tk.I

Nip. 19671008 199103 1 014



Lampiran 5
DOKUMENTASI



Kegiatan penyebaran angket kepada para guru



Mengurus surat selesai penelitian







**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN**

Alamat kantor: Jl.Sultan Alauddin NO.259 Makassar 90221 Tlp.(0411) 866972,881593, Fax.(0411) 865588

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

**UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,
Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:**

Nama : Fathihatus Sholihah

Nim : 105311103320

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	9 %	10 %
2	Bab 2	24 %	25 %
3	Bab 3	9 %	10 %
4	Bab 4	2 %	10 %
5	Bab 5	4 %	5 %

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang diadakan oleh UPT- Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Makassar, 22 Agustus 2024

Mengetahui,

Kepala UPT - Perpustakaan dan Penerbitan,


Nuzuliah S. Hum., M.I.P.
NBM. 964 591

BAB I Fathihatus Sholihah

105311103320

by TahapTutup



Submission date: 22-Aug-2024 08:07AM (UTC+0700)

Submission ID: 2435817468

File name: SKRIPSI_fatiha_BAB_I.docx (23.81K)

Word count: 796

Character count: 5492

BAB I Fathihatus Sholihah 105311103320

ORIGINALITY REPORT

9%	8%	4%	3%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	comserva.publikasiindonesia.id Internet Source	2%
2	digilib.iain-palangkaraya.ac.id Internet Source	2%
3	id.123dok.com Internet Source	2%
4	Submitted to Keimyung University Student Paper	2%
5	caramenyusunskripsi12.blogspot.com Internet Source	2%
6	docplayer.info Internet Source	2%

Exclude quotes Off Exclude matches < 2%

Exclude bibliography Off

BAB II Fathihatus Sholihah

105311103320

by TahapTutup



Submission date: 22-Aug-2024 08:08AM (UTC+0700)

Submission ID: 2435818080

File name: SKRIPSI_fatiha_BAB_II.docx (41.2K)

Word count: 2105

Character count: 14370

BAB II Fathihatus Sholihah 105311103320

ORIGINALITY REPORT

24%	24%	16%	15%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	journalstkipgrisitubondo.ac.id Internet Source	5%
2	repository.umsu.ac.id Internet Source	3%
3	www.jptam.org Internet Source	3%
4	ecampus.iainbatusangkar.ac.id Internet Source	2%
5	jurnal.uinbanten.ac.id Internet Source	2%
6	repository.uinsaizu.ac.id Internet Source	2%
7	repository.unj.ac.id Internet Source	2%
8	repository.unja.ac.id Internet Source	2%
9	repository.um-surabaya.ac.id Internet Source	2%

Exclude quotes Off

Exclude matches < 2%

Exclude bibliography Off



BAB III Fathihatus Sholihah

105311103320

by TahapTutup



Submission date: 22-Aug-2024 08:09AM (UTC+0700)

Submission ID: 2435818697

File name: SKRIPSI_fatiha_BAB_III.docx (29.6K)

Word count: 1332

Character count: 8932

BAB III Fathihatus Sholihah 105311103320

ORIGINALITY REPORT

9%	14%	6%	13%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repo.iainbatusangkar.ac.id Internet Source	2%
2	Submitted to Universitas Diponegoro Student Paper	2%
3	etheses.iainponorogo.ac.id Internet Source	2%
4	HASRAT A AIMANG. "MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MELALUI LEARNING COMMUNITY", Open Science Framework, 2018 Publication	2%
5	repository.radenintan.ac.id Internet Source	2%

Exclude quotes Off Exclude matches < 2%
 Exclude bibliography Off

BAB IV Fathihatus Sholihah

105311103320

by TahapTutup



Submission date: 22-Aug-2024 08:10AM (UTC+0700)

Submission ID: 2435819210

File name: SKRIPSI_fatiha_BAB_IV.docx (2.68M)

Word count: 2841

Character count: 18970

BAB IV Fathihatus Sholihah 105311103320

ORIGINALITY REPORT

2%	2%	0%	0%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	eprints.uny.ac.id Internet Source	2%
----------	---	-----------

Exclude quotes Off
Exclude bibliography Off

Exclude matches < 2%



BAB V Fathihatus Sholihah 105311103320

by TahapTutup



Submission date: 22-Aug-2024 08:11AM (UTC+0700)

Submission ID: 2435819595

File name: SKRIPSI_fatiha_BAB_V.docx (16.46K)

Word count: 193

Character count: 1308

BAB V Fathihatus Sholihah 105311103320

ORIGINALITY REPORT

4%	4%	0%	0%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	fib.undip.ac.id Internet Source	4%
----------	---	-----------

Exclude quotes Off Exclude matches < 2%
Exclude bibliography Off





Lampiran 6
RIWAYAT HIDUP



Fathihatus Sholihah, lahir di Tuban pada 12 Juni 2000, anak pertama dari empat bersaudara. Mulai menempuh pendidikan dasar di SD Muhammadiyah Bojonegoro pada tahun 2006, kemudian pada tahun 2007 penulis bermigrasi ke Sulawesi Selatan dan melanjutkan sekolah di MIN 01 Laro hingga lulus pada tahun 2012. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan menengah di PPTQ Ulul Albab Sukoharjo, dengan program SMP selama empat tahun dan menyelesaikan pendidikan SMA pada tahun 2019. Setelah menjalani satu tahun masa pengabdian, penulis melanjutkan studi S1 (strata satu) di Universitas Muhammadiyah Makassar pada tahun 2020, memilih Program Studi Teknologi Pendidikan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Dengan Rahmat Allah *Subhanahu wa Ta'ala* serta dukungan dari keluarga, teman-teman, terutama mahasiswa Teknologi Pendidikan angkatan 20, dan dorongan dari dosen jurusan Teknologi Pendidikan, penulis dapat menyelesaikan studi pada tahun 2024 dengan tersusunnya skripsi yang berjudul **“Kemampuan Profesional Guru Terhadap Penerapan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran di UPT SPF SMPN 21 Makassar”**.



SURAT KETERANGAN PENERBITAN ARTIKEL

Nomor Surat : 3153 / DR / Didaktik / VIII / 2024

Saya yang bertandatangan di bawah ini sebagai Pemimpin Redaksi Didaktik : Jurnal Ilmiah FKIP Universitas Mandiri, menyatakan dengan sesungguhnya bahwa artikel dengan judul : **Kemampuan Profesional Guru Terhadap Penerapan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran di UPT SPF SMPN 21 Makassar** dan identitas penulis sebagai berikut.

Nama Penulis: : **Fathihatus Sholihah, Nurdin, Akram**
Asal Institusi : **Universitas Muhammadiyah Makassar**
Penerbitan : **Volume 10 No. 3, September 2024**

Artikel yang bersangkutan akan diterbitkan pada jurnal Didaktik : Jurnal Ilmiah FKIP Universitas Mandiri paling lambat **September 2024**.

Demikian agar yang berkepentingan maklum. Terima kasih.

Subang, 23 Agustus 2024

Ketua Dewan Redaksi Didaktik : Jurnal Ilmiah FKIP Universitas Mandiri



Dr. Asep Priatna, M.Pd.
NIDN. 0422126301

INDEXING



ISSN Cetak : 2477 - 5673 (SK ISSN CETAK PDII LIPI 0005.24775673/JI.3.1/SK.ISSN/2015.12)
<http://u.lipi.go.id/1448663302> |

SSN Online : 2614-722X / (SK ISSN ONLINE PDII LIPI : SK no. 0005.2614722X/JI.3.1/SK.ISSN/2017.01)
URL LIPI : <http://u.lipi.go.id/1516404882>