



SKRIPSI

**PENGARUH WORKSHOP MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP
KEMAMPUAN GURU DALAM MEMANFAATKAN
TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI
DI SMP NEGERI 26 MAKASSAR**

SUPRI YANTO

**PRODI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
2019**



**PENGARUH WORKSHOP MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP
KEMAMPUAN GURU DALAM MEMANFAATKAN
TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI
DI SMP NEGERI 26 MAKASSAR**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Pada Program Studi Teknologi Pendidikan
Strata Satu Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Makassar

**Oleh:
SUPRI YANTO
1541041003**

**PRODI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
2019**



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
Alamat: Kampus UNM Tidung II, Tamalate I Makassar
Telepon (0411) 883076 – (0411) 884457 Laman: www.unm.ac.id

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul **"PENGARUH WORKSHOP MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP KEMAMPUAN GURU DALAM MEMANFAATKAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI DI SMP NEGERI 26 MAKASSAR**

Atas nama:

Nama : Supri Yanto
NIM : 1541041003
Prodi : Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti serta diadakan ujian skripsi pada hari Senin 02 Desember 2019 dan dinyatakan LULUS

Makassar, 04 Desember 2019

Pembimbing I

Dr. H. Abd. Haling, M.Pd
NIP.19620516 199003 1 006

Pembimbing II

Dr. Arnidah, S. Pd, M.Si
NIP.19750512 200312 2 001

Disahkan
Ketua Prodi Teknologi Pendidikan FIP UNM

Dr. H. Abd. Haling, M. Pd
NIP.19620516 199003 1 006

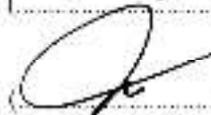
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi diterima oleh Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar dengan SK Dekan Nomor 8177/UN564/PP/2019, tanggal 21 November 2019 untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan/Prodi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar pada hari Senin 02 Desember 2019.

Ditandatangani oleh
Ketua Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan UNM

Dr. Abdul Saman, M.Si, Kons
NIP. 19720817 200212 1 001

Panitia Ujian:

- | | | |
|------------------|-------------------------------|---|
| 1. Ketua | : Dr. Pattaufi, M.Si |  |
| 2. Sekretaris | : Dr. Abdul Hakim, M.Si |  |
| 3. Pembimbing I | : Dr. H. Abdul Haling, M.Pd |  |
| 4. Pembimbing II | : Dr. Arnidah, S.Pd, M.Si |  |
| 5. Penguji I | : Dr. Nurhikmah H, S.Pd, M.Si |  |
| 6. Penguji II | : Dr. Andi Makkasau, M.Si |  |

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

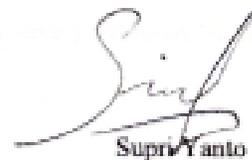
Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Supri Yanto
Nim : 1541041003
Jurusan/Prodi : Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Workshop Media Pembelajaran Terhadap Kemampuan Guru dalam Memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMP Negeri 26 Makassar

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar merupakan hasil karya saya sendiri dan bukan merupakan pengambil alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai ketentuan yang berlaku.

Makassar, 02 Desember 2019

Yang membuat pernyataan


Supri Yanto

MOTO

Hidup tak akan menjadi lebih baik hanya dengan membandingkannya dengan orang lain.

(Supri Yanto)

Puji syukur saya ucapkan atas kehadiran Allah SWT karena atas berkat dan rahmat detak jantung, nafas dan putaran roda kehidupan yang diberikan-Nya hingga saat ini saya dapat mempersembahkan skripsi saya pada orang-orang tersayang.

Kedua orang tua saya tercinta yang tak pernah lelah membesarkan saya dengan penuh kasih sayang serta memberi dukungan, motivasi dan pengorbanan dalam hidup ini. Terima kasih buat Papa dan Mama serta kakak ku yang selalu memberikan dukungan. Sahabat seperjuangan yang selalu memberi semangat dan dukungan serta canda tawa yang sangat mengesankan selama masa perkuliahan, susah senang dirasakan bersama.

ABSTRAK

SUPRI YANTO, 2019, “Pengaruh Workshop Media Pembelajaran Terhadap Kemampuan Guru dalam Memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMP Negeri 26 Makassar.” Dibimbing oleh Dr. H. Abdul Haling, M.Pd dan Dr. Arnidah, S. Pd, M. Si; Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.

Permasalahan dalam penelitian ini yaitu media yang digunakan oleh guru masih kurang inovatif, guru menggunakan media presentasi *powerpoint* namun dalam penggunaannya guru kurang memaksimalkan penggunaan fitur – fitur yang terdapat dalam *Microsoft Office PowerPoint* sehingga media yang dibuat oleh guru kurang maksimal. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah gambaran pelaksanaan *workshop* media pembelajaran?”, “Bagaimanakah gambaran kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi?”, “Apakah ada pengaruh *workshop* media pembelajaran terhadap kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi?”. Tujuan penelitian ini yaitu menggambarkan pelaksanaan *workshop* media pembelajaran, menggambarkan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, dan mengetahui apakah terdapat pengaruh *workshop* media pembelajaran terhadap kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Pendekatan yang digunakan yaitu penelitian kuantitatif desain deskriptif sedangkan jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Pre-Eksperimen*. Populasi penelitian ini ialah guru yang berjumlah 23 orang, terdiri atas 18 orang perempuan dan 5 orang laki-laki. Sampel dalam penelitian ini yaitu seluruh populasi yaitu 23 orang yang dipilih menggunakan teknik pengambilan sampel *nonprobability sampling* dengan teknik *sampling purposive* yaitu pengambilan sampel bukan didasarkan pada strata, random atau daerah tetapi didasarkan atas adanya tujuan tertentu. Pengumpulan data dengan menggunakan observasi, tes, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan analisis deskriptif dan analisis statistik inferensial. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa proses pelaksanaan *workshop* media pembelajaran menunjukkan sangat efektif berdasarkan hasil observasi narasumber dan peserta pelatihan. Hasil *pretest* dan *posttest* menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan. Hal ini sekaligus menjawab hipotesis $H_1 =$ Ada Pengaruh *Workshop* Media Pembelajaran Terhadap Kemampuan Guru dalam Memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMP Negeri 26 Makassar.

PRAKATA

Bismillahirrohmanirrohim

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Syukur alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi yang berjudul “Pengaruh *Workshop* Media Pembelajaran Terhadap Kemampuan Guru dalam Memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMP Negeri 26 Makassar” dapat terselesaikan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar, shalawat dan salam penulis kirimkan kepada Nabi Muhammad SAW, Beserta para sahabat dan keluarga beliau yang telah memberikan tauladan dalam menjalani kehidupan di dunia dan di akhirat.

Penyusunan skripsi ini tidak akan terselesaikan tanpa adanya bantuan serta kemurahan hati dari berbagai pihak. Oleh karena itu, disamping rasa syukur yang tak terhingga atas nikmat yang telah diberikan oleh ALLAh SWT penulis juga menyampaikan rasa terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada Dr. H. Abdul Haling, M.Pd sebagai pembimbing I dan Dr. Arnidah, S. Pd, M. Si. sebagai pembimbing II yang telah membimbing mulai dari awal hingga selesainya penyusunan skripsi ini. Serta penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Prof. Dr. H. Husain Syam, MTP selaku Rektor Universitas Negeri Makassar, yang telah memberi peluang untuk mengikuti proses perkuliahan pada Program Studi Teknologi Pendidikan.
2. Dr. Abdul Saman, M.Si, Kons sebagai Dekan, Dr. Mustafa, M.Si selaku Wakil Dekan I, Dr. Pattaufi S, Pd, M.Pd. selaku Wakil Dekan II, Dr. H. Ansar, M.Pd selaku Wakil Dekan III Fakultas Ilmu Pendidikan, yang telah memberikan layanan akademik, administrasi dan kemahasiswaan selama proses pendidikan dan penyelesaian studi.
3. Dr. H. Abdul Haling, M.Pd dan Dr. Abdul Hakim S.Pd, M.Si, masing-masing sebagai Ketua dan Sekretaris Program Studi Teknologi Pendidikan FIP UNM, yang dengan penuh perhatian memberikan bimbingan dan memfasilitasi penulis selama proses perkuliahan.
4. Bapak dan Ibu Dosen serta pegawai/Tata Usaha FIP UNM, atas segala perhatiannya dan layanan akademik, administrasi, dan kemahasiswaan sehingga perkuliahan dan penyusunan skripsi berjalan lancar.
5. Ibu Nur Rahma, S.Pd, M.Pd selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 26 Makassar, beserta guru-guru yang telah mengizinkan dan membantu penulis melakukan penelitian dalam rangka penyelesaian skripsi.
6. Terkhusus kepada yang tercinta dan saya banggakan Ayahanda Suparman, AMK dan ibunda Dra. Hj. Sunardiani yang telah banyak berkorban dalam mengasuh, mendidik, mendukung dan mendoakan penulis dengan penuh kasih sayang yang tulus dan ikhlas.

7. Kepada kakanda Muh. Faqih Agung Nuh, S.Pd yang telah bersedia menjadi pemateri *Workshop* media pembelajaran.
8. Kepada sahabat-sahabatku Nur Indah Sari, Nasrul, Hardiansyah Bahar, Ade Rahmat Yusa, Syauqiah Amalia Ramlah, Irma Wardani, Ekayanti Ramli, Sri Wahyuni Yusmin dan semua teman-teman angkatan 2015 (INTELEGENSIA) serta kakanda dan adinda Prodi Teknologi Pendidikan tanpa terkecuali yang telah memberi bantuan, saran, dan bersedia berbagi pengalaman dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Kepada mereka yang tidak sempat terukir namanya dalam skripsi ini, penulis ucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih kurang sempurna sehingga kepada pembaca, kiranya dapat memberikan saran yang sifatnya membangun agar kekurangan-kekurangan yang ada dapat diperbaiki. Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat berguna pada diri pribadi penulis, almamater, bangsa dan agama khususnya dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan di masa yang akan datang. Amin.

Makassar, 02 Desember 2019

Penulis,

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SRIPSI	iv
MOTTO	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	8
BAB II. KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS	
A. Kajian Pustaka	
1. Profesionalisme Guru	9
2. Kompetensi Guru	11
a. Kompetensi Pedagogik	12
b. Kompetensi Kepribadian Guru	13
c. Kompetensi Profesional Guru	15
d. Kompetensi Sosial Guru	17
3. Media Pembelajaran	18

a. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	19
b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran	21
c. Pemilihan Media Pembelajaran	22
4. Multimedia Berbasis Simulasi	23
a. Mutimedia	23
b. Simulasi	24
5. <i>Microsoft Office Power Point</i>	25
B. Kerangka Pikir	27
C. Hipotesis	29
BAB III. METODE PENELITIAN	
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	30
B. Desain Penelitian	30
C. Variabel Penelitian	31
D. Defenisi Operasional Variabel	32
E. Populasi dan Sampel Penelitian	32
F. Prosedur Pengumpulan Data	33
G. Teknik Analisis Data	34
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	40
B. Pembahasan Hasil Penelitian	49
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	54
B. Saran	55
DAFTAR PUSTAKA	56
LAMPIRAN-LAMPIRAN	58
RIWAYAT HIDUP	115

DAFTAR TABEL

No.		Halaman
3.1	Tabel Klasifikasi Skor	36
3.2	Indikator Keberhasilan Proses Pembelajaran	36
4.1	Tabel Rekapitulasi Hasil Observasi Pada Kegiatan <i>Workshop</i> Media Pembelajaran	41
4.2	Tabel Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Peserta Pada Kegiatan <i>Workshop</i> Media Pembelajaran	43
4.3	Tabel Distribusi Frekuensi dan Presentase Pemahaman Peserta	45
4.4	Tabel Nilai Statistik Deskriptif <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	46
4.5	Tabel Analisis Data Inferensial <i>Posttest</i> (x) dan <i>Pretest</i> (y)	48

DAFTAR GAMBAR

No.		Halaman
2.1	Unsur multimedia yang diintegrasikan melalui <i>Microsoft office power point</i>	26
2.2	Kerangka Pikir	28

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Skenario Pelatihan	59
2. Daftar Hadir Peserta Workshop	65
3. Hasil Observasi Aktivitas Narasumber	66
4. Hasil Observasi Aktivitas Peserta Workshop	72
5. Rincian Hasil Observasi Aktivitas Peserta Workshop	78
6. Soal <i>Pretest</i>	84
7. Soal <i>Posttest</i>	88
8. Kunci Jawaban <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	92
9. Hasil Analisis <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	93
10. Analisis Data Statistik	96
11. Titik Presentase Distribusi	99
12. Judul Penelitian	101
13. SK Pembimbing	102
14. Persetujuan Seminar Proposal	103
15. Persetujuan Penelitian	104
16. Surat Izin Penelitian Fakultas	105
17. Surat Izin Penelitian Permodalan	106
18. Surat Izin Penelitian Walikota Makassar	107
19. Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan Kota Makassar	108
20. Surat Keterangan Selesai Meneliti	109
21. Dokumentasi Penelitian	110

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat di era globalisasi ini telah memberikan banyak manfaat dalam kemajuan diberbagai aspek kehidupan. Penggunaan teknologi oleh manusia dalam membantu menyelesaikan pekerjaan merupakan hal yang menjadi keharusan dalam kehidupan. Perkembangan teknologi ini juga harus diikuti dengan perkembangan pada Sumber Daya Manusia (SDM). Menurut Roger (Rusman dkk, 2013: 78) mengemukakan bahwa:

Teknologi adalah suatu rencana atau desain untuk alat bantu tindakan yang mengurangi ketidakpastian dalam hubungan sebab akibat dalam mencapai suatu hasil yang diinginkan. Teknolgi biasanya memiliki dua aspek, yaitu aspek *hardware* dan *software*.

Perkembangan teknologi meliputi perkembangan *hardware* (perangkat keras) dan *software* (perangkat lunak) pada alat – alat elektronik. Adaptasi manusia dengan teknologi yang telah berkembang wajib untuk dilaksanakan melalui pendidikan. Hal ini dilakukan agar generasi penerus tidak tertinggal dalam hal teknologi baru. Dengan demikian, teknologi dan pendidikan mampu berkembang bersama seiring dengan adanya generasi baru sebagai penerus generasi lama.

Pendidikan merupakan sebuah sarana yang efektif dalam mendukung perkembangan serta peningkatan sumber daya manusia menuju ke arah yang lebih positif. Seperti yang telah tertulis dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003

tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 ayat (1) yang isinya membahas mengenai pendidikan merupakan “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara.”

Amanat konstitusi tentang hakekat dan tujuan pendidikan dalam Pasal 28 ayat (1) Undang-Undang Dasar 1945 bahwa “Setiap orang berhak mengembangkan diri melalui pemenuhan kebutuhan dasarnya, berhak mendapatkan pendidikan dan manfaat dari ilmu pengetahuan dan teknologi, seni dan budaya demi meningkatkan kualitas hidupnya demi kesejahteraan umat manusia.” Pendidikan tidak hanya merupakan pilar terpenting dalam upaya mencerdaskan bangsa, tetapi juga merupakan syarat mutlak bagi peningkatan kesejahteraan masyarakat yang berkeadilan.

Upaya agar proses pendidikan dapat terlaksana sebagaimana diamanatkan oleh Undang-Undang Dasar 1945, maka diperlukan guru yang profesional. Guru yang profesional adalah kunci untuk melaksanakan pendidikan yang berkualitas di sekolah. Kompetensi guru di Indonesia telah diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Akademik dan Kompetensi Guru, yang menyatakan bahwa “standar kompetensi guru dikembangkan secara utuh dari empat kompetensi utama, yaitu kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial, dan profesional.” Kompetensi profesional guru yang diatur dalam peraturan menteri adalah menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata

pelajaran yang diampu, menguasai standar kompetensi dan kompetensi dasar mata pelajaran/bidang pengembangan yang diampu, mengembangkan materi pembelajaran yang diampu secara kreatif, mengembangkan keprofesionalan secara berkelanjutan dengan melakukan tindakan reflektif, memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk berkomunikasi dan mengembangkan diri.

Berdasarkan data dari Direktorat Jendral Guru dan Tenaga Kependidikan, program peningkatan kompetensi guru yang diselenggarakan oleh Direktorat Jendral Guru dan Tenaga Kependidikan dalam bentuk Program Peningkatan Kompetensi Guru Pembelajar pada tahun 2016 dan dilanjutkan dengan Program Pengembangan Keprofesional Berkelanjutan pada tahun 2017 memberikan dampak signifikan yang ditunjukkan dengan kenaikan hasil Uji Kompetensi Guru melalui tes akhir pada tahun 2017. Pada tahun 2018, Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan menyelenggarakan Program Pengembangan Keprofesional Berkelanjutan (PKB) melalui Pendidikan dan Pelatihan Guru berbasis komunitas GTK. Tujuannya untuk meningkatkan kompetensi pedagogik dan profesional yang dilakukan melalui Uji Kompetensi Guru (UKG) bagi guru kelas, guru mapel dan guru Bimbingan Konseling (BK) untuk semua jenjang pendidikan dengan rata-rata nasional yaitu 75 dan melalui Uji Kompetensi Keahlian (UKK) bagi guru kejuruan.

Penyelenggaraan Program Pengembangan Keprofesional Berkelanjutan melalui Pendidikan dan Pelatihan Guru melibatkan Pemerintah serta partisipasi publik yang meliputi pemerintah daerah, asosiasi profesi, perguruan tinggi, dunia usaha dan dunia industri, organisasi kemasyarakatan, serta orangtua siswa. Bentuk pelibatan publik

lainnya dapat dilakukan dengan berbagai cara seperti memberikan dukungan bagi terselenggaranya Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan melalui Pendidikan dan Pelatihan Guru.

Pendidikan dan pelatihan guru sebagai salah satu strategi pembinaan guru diharapkan dapat menjamin guru yang mampu secara terus menerus memelihara, meningkatkan dan mengembangkan kemampuan guru dalam hal pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi khususnya dalam mengembangkan media pembelajaran. Pelatihan guru diharapkan dapat mengurangi kesenjangan kemampuan guru dengan tuntutan profesional yang dipersyaratkan. Pelatihan guru perlu dirancang agar memberikan dampak yang nyata. Pelatihan pembuatan media pembelajaran dapat guru aplikasikan dalam membuat media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Sejalan dengan perkembangan teknologi yang pesat, media pembelajaran pun berkembang dengan berbagai inovasi didukung dengan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin canggih salah satunya media pembelajaran berbasis simulasi.

Menurut Nurdin dan Adriantoni (2016: 120) mengemukakan bahwa:

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan dalam komunikasi antara pendidik dengan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar dan pembelajaran.

Melalui media, pengiriman pesan atau materi pelajaran yang dikirim oleh komunikator (guru) akan lebih mudah sampai ke komunikan (siswa). Media

pembelajaran dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan materi agar siswa lebih mudah memahami materi dan termotivasi.

Menurut Arsyad (2017: 162) “Multimedia adalah berbagai macam kombinasi grafik, teks, suara, video, dan animasi.”. Multimedia pada dasarnya suatu *software* untuk menggabungkan teks, audio, grafik, gambar, video dan animasi dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai untuk melakukan navigasi. Pemanfaatan media pembelajaran multimedia telah digunakan di sekolah-sekolah menengah, untuk memudahkan proses belajar mengajar. Dengan memanfaatkan media pembelajaran multimedia, siswa lebih semangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Salah satu aplikasi yang digunakan untuk membuat media pembelajaran multimedia yaitu, *microsoft office powerpoint*. Menurut Rusman, dkk (2013: 301) mengemukakan bahwa:

Program *powerpoint* adalah salah satu *software* yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan dan relatif murah, karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk penyimpanan data (data storage).

Berdasarkan hasil pengumpulan data awal tahun 2019 di SMP Negeri 26 Makassar, peneliti memperoleh informasi dari hasil wawancara dengan guru bahwa kendala yang dihadapi guru dalam proses pembelajaran yaitu media yang digunakan masih kurang inovatif, guru menggunakan media presentasi *powerpoint* namun dalam penggunaannya guru kurang memaksimalkan penggunaan fitur – fitur yang terdapat dalam *Microsoft Office PowerPoint* sehingga media yang dibuat oleh guru kurang maksimal. Selain itu, ada beberapa guru yang menggunakan media presentasi

powerpoint namun media tersebut tidak dibuat langsung oleh guru tersebut karena keterbatasan kemampuan guru dalam membuat media presentasi *powerpoint*. Adapun nilai Uji Kompetensi Guru (UKG) pada kegiatan karya inovatif berupa menemukan/ mengembangkan karya teknologi tepat guna. Berdasarkan data dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan berupa hasil Uji Kompetensi Guru (UKG) untuk Kota Makassar Provinsi Sulawesi Selatan adapun nilai UKG untuk tingkat SMP yaitu 56,56. Adapun fasilitas yang dimiliki sekolah pun memenuhi untuk pelaksanaan pelatihan media pembelajaran berupa listrik, *digital light projector* dan laptop.

Berdasarkan hasil pengumpulan data tersebut diharapkan dengan adanya pelatihan-pelatihan yang diikuti oleh guru dapat mengembangkan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran di kelas. Berdasarkan uraian diatas maka penulis melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh *Workshop* Media Pembelajaran Terhadap Kemampuan Guru dalam Memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMP Negeri 26 Makassar”.

Adapun penelitian sebelumnya yang menjadi acuan atau referensi peneliti dalam melakukan penelitian ini yaitu “Pengaruh Pendidikan dan Pelatihan Terhadap Kinerja Guru di SMK Negeri 1 Bungoro Kabupaten Pangkep” oleh Murniati Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Makassar. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa pendidikan dan pelatihan di SMK Negeri 1 Bungoro Kabupaten Pangkep dalam kategori sangat baik, ditinjau dari segi indikator reaksi, pembelajaran (pengetahuan), perilaku dan hasil penelitian. Untuk kinerja guru di SMK Negeri 1 Bungoro termasuk dalam kategori sangat tinggi ditinjau dari indikator kompetensi pedagogik,

kepribadian, sosial dan profesional. Berdasarkan analisis korelasi *product moment* dinyatakan ada hubungan yang signifikan pendidikan dan pelatihan terhadap kinerja guru di SMK Negeri Bungoro sebesar 31,30 persen berarti tingkat hubungannya dalam kategori sedang. Analisis regresi linear menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pendidikan dan pelatihan yang positif dan signifikan terhadap kinerja guru di SMK Negeri 1 Bungoro.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, adapun rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimanakah gambaran pelaksanaan *Workshop* Media Pembelajaran di SMP Negeri 26 Makassar?
2. Bagaimanakah gambaran kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi di SMP Negeri 26 Makassar?
3. Apakah terdapat Pengaruh *Workshop* Media Pembelajaran Terhadap Kemampuan Guru dalam Memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMP Negeri 26 Makassar?

C. Tujuan Penelitian

1. Menggambarkan pelaksanaan *Workshop* Media Pembelajaran di SMP Negeri 26 Makassar.
2. Menggambarkan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi di SMP Negeri 26 Makassar.

3. Mendeskripsikan apakah terdapat Pengaruh *Workshop* Media Pembelajaran Terhadap Kemampuan Guru dalam Memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMP Negeri 26 Makassar.

D. Manfaat Penelitian

Sesuai dengan tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini, adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Teoretis:
 - a. Bagi kepala sekolah, sebagai referensi bagi sekolah untuk memperbaiki kualitas tenaga pendidik agar pembelajaran semakin baik dan hasil belajar peserta didik meningkat.
 - b. Bagi guru, meningkatkan kemampuan sebagai pendidik, terutama meningkatkan kemampuan dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi khususnya dalam mengembangkan media pembelajaran agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.
 - c. Bagi peneliti selanjutnya, menjadi masukan dan referensi bagi peneliti lain yang ingin melakukan penelitian yang relevan dengan penelitian ini.
2. Praktis:
 - a. Bagi kepala sekolah, sebagai salah satu kebijakan dalam peningkatan keprofesionalan tenaga pendidik.
 - b. Bagi guru, dapat menjadi salah satu cara meningkatkan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi khususnya dalam mengembangkan media pembelajaran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

A. Kajian Pustaka

1. Profesionalisme Guru

Secara etimologi profesi (Mudlofir, 2014: 1) berasal dari kata *profession* yang berarti “pekerjaan”. Menurut Sanusi dkk (Mudlofir, 2014: 17) profesi adalah suatu jabatan atau pekerjaan yang menuntut keahlian (*experties*) dari para anggotanya.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa profesi adalah pekerjaan yang membutuhkan suatu keahlian tertentu. Pekerjaan tersebut tidak bisa dilakukan oleh sembarangan orang yang tidak dilatih dan tidak disiapkan secara khusus untuk melakukan pekerjaan tersebut.

Profesional artinya orang yang ahli atau tenaga ahli. Menurut Ahmad Tafsir (Mudlofir, 2014: 6) “profesionalisme sebagai paham yang mengajarkan bahwa setiap pekerjaan harus dilakukan oleh orang yang profesional”. Profesional menurut rumusan Undang – Undang No. 14 Tahun 2005 Bab I Pasal I Ayat 4 digambarkan sebagai “pekerjaan atau kegiatan yang dilakukan oleh seorang yang menjadi sumber penghasilan kehidupan yang memerlukan keahlian, kemahiran, dan kecakapan yang memenuhi standar mutu dan norma tertentu serta memerlukan pendidikan profesi”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa profesionalisme adalah pekerjaan yang dilakukan oleh seseorang yang memerlukan keahlian khusus yang memenuhi standar.

Undang – Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 39 Ayat 2 (Mudlofir, 2014: 8) jabatan guru dinyatakan sebagai jabatan profesional sebagai berikut “Pendidik merupakan tenaga profesional yang bertugas merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran, menilai hasil pembelajaran, melakukan pembimbingan dan pelatihan, serta melakukan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat, terutama bagi pendidik pada perguruan tinggi”.

Adapun prinsip – prinsip profesional guru yang tertera dalam Undang – Undang Nomor 14 Tahun 2005 (Mudlofir, 2014: 8-9) sebagai berikut:

- a. Memiliki bakat, minat, panggilan, dan idealisme
- b. Memiliki kualifikasi pendidikan dan latar belakang pendidikan sesuai dengan bidang tugas
- c. Memiliki kompetensi yang diperlukan sesuai dengan bidang tugas
- d. Memiliki ikatan kesejawatan dan kode etik profesi
- e. Bertanggung jawab atas pelaksanaan tugas keprofesionalan
- f. Memperoleh penghasilan yang ditentukan sesuai dengan prestasi kerja
- g. Memiliki kesempatan untuk mengembangkan profesi secara berkelanjutan
- h. Memiliki jaminan perlindungan hukum dalam melaksanakan keprofesionalan
- i. Memiliki organisasi profesi yang mempunyai kewenangan mengatur hal-hal yang berkaitan dengan tugas keprofesionalan guru

Guru yang profesional adalah guru yang memiliki seperangkat kompetensi (pengetahuan, keterampilan, dan perilaku) yang harus dimiliki, dihayati, dan dikuasai oleh guru dalam melaksanakan tugas keprofesiannya. Kompetensi yang harus dimiliki oleh guru berdasarkan Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen pada Bab IV Pssal 10 ayat 91, yang menyatakan bahwa “Kompetensi guru

meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi.”

2. Kompetensi Guru

Kompetensi dalam Hosnan (2016: 146) berasal dari bahasa Inggris “*Competency*” yang berarti “kecakapan, kemampuan dan wewenang.” Kompetensi menurut Nana Syaodih (Hosnan, 2016: 146) adalah “performa yang mengarah kepada pencapaian tujuan secara tuntas menuju kondisi yang diinginkan.”

Menurut Spencer (Hosnan, 2016: 146) kompetensi sebagai berikut:

Kompetensi adalah menunjukkan karakteristik yang mendasari perilaku yang menggambarkan motif, karakteristik pribadi (ciri khas), konsep diri, nilai-nilai, pengetahuan atau keahlian yang dibawa seseorang yang berkinerja unggul (*superior performer*) di tempat kerja.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa kompetensi adalah kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk mencapai tujuan dan kondisi yang diinginkan. Standar kompetensi guru sesuai dengan Permendiknas Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2007 Tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru (Hosnan, 2016: 150) menyatakan bahwa “setiap guru wajib memenuhi standar kualifikasi akademik dan kompetensi guru yang berlaku secara nasional.” Standar kompetensi yang dikembangkan yaitu kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial dan profesional.

a. Kompetensi Pedagogik

Kompetensi pedagogik merupakan kemampuan untuk mengelola proses pembelajaran peserta didik. Menurut Hosnan, 2016: 150 kompetensi pedagogik sebagai berikut:

Kompetensi pedagogik adalah kemampuan mengelola pembelajaran peserta didik yang meliputi pemahaman terhadap peserta didik, perancangan dan pelaksanaan pembelajaran, evaluasi hasil belajar, dan pengembangan peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimilikinya, serta pengevaluasian hasil belajar.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan kompetensi pedagogik adalah kemampuan untuk mengelola proses pembelajaran seperti mengelola pemahaman dari peserta didik, mengelola pelaksanaan pembelajaran, hingga evaluasi pembelajaran. Memahami peserta didik mencakup perkembangan kognitif, afektif dan psikomotorik dan mengetahui bekal awal peserta didik.

Kompetensi pedagogik menurut Hosnan, 2016: 151 yang harus dimiliki oleh seorang guru sebagai berikut:

- 1) Menguasai karakteristik peserta didik dan aspek fisik, moral, sosial, kultural, emosional dan intelektual
- 2) Menguasai teori belajar dan prinsip-prinsip pembelajaran yang mendidik
- 3) Mengembangkan kurikulum yang terkait dengan mata pelajaran
- 4) Menyelenggarakan pembelajaran yang mendidik
- 5) Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran
- 6) Memfasilitasi pengembangan potensi peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimiliki
- 7) Berkomunikasi secara efektif, empatik dan santun dengan peserta didik
- 8) Menyelenggarakan penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar
- 9) Memanfaatkan hasil penilaian dan evaluasi untuk kepentingan pembelajaran

- 10) Melakukan tindakan reflektif untuk peningkatan kualitas pembelajaran.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kompetensi pedagogik yang harus dimiliki oleh guru yaitu mampu menguasai karakteristik peserta didik, menguasai teori belajar dan mampu mengembangkan kurikulum, mampu mengelola pembelajaran, mampu memanfaatkan teknologi guna kepentingan proses pembelajaran, mampu berkomunikasi dengan baik, dan mampu menyelenggarakan penilaian hasil belajar.

b. Kompetensi Kepribadian Guru

Kompetensi kepribadian adalah kompetensi yang berkaitan dengan perilaku guru dalam kehidupan sehari-hari. Kompetensi kepribadian menurut Hosnan, 2016: 152 sebagai berikut:

Kompetensi kepribadian adalah kemampuan personal yang mencerminkan kepribadian yang bermental sehat dan stabil, dewasa, arif, berwibawa, kreatif, sopan santun, disiplin, jujur, rapi, serta menjadi *uswatun hasanah* bagi peserta didik.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan kompetensi kepribadian adalah kemampuan personal dari guru yang mencakup kepribadian. Kompetensi kepribadian guru mencakup sikap, nilai-nilai, kepribadian dan perilaku dalam kaitannya dengan proses pembelajaran.

Kepribadian guru merupakan perilaku seorang guru yang berkaitan dengan kemampuan guru dalam mewujudkan diri sebagai pribadi yang mandiri dan memiliki nilai-nilai yang luhur sehingga terpancar dalam kehidupan sehari-hari.

Kompetensi kepribadian yang perlu dimiliki oleh guru menurut Hosnan, 2015 sebagai berikut:

- 1) Guru sebagai ciptaan Tuhan Yang Maha Esa berkewajiban meningkatkan iman dan ketakwaannya sesuai dengan kepercayaan yang dianutnya. Guru mesti beribadah dan taat dalam menjalankan ibadahnya sesuai dengan agama dan kepercayaan yang dianutnya.
- 2) Guru perlu mengembangkan rasa percaya diri, tanggung jawab yang besar terhadap persoalan yang dihadapi.
- 3) Guru senantiasa berhadapan dengan berbagai macam orang dari lingkup masyarakat yang berbeda oleh karena itu guru perlu mengembangkan sikap tenggang rasa dan toleransi dalam menyikapi perbedaan yang ditemuinya.
- 4) Guru diharapkan mampu menjadi fasilitator dalam menumbuhkembangkan budaya berpikir kritis dalam masyarakat dan saling menerima perbedaan pendapat oleh karena itu guru diharapkan memiliki sikap yang demokratis dalam menyampaikan dan menerima pendapat.
- 5) Guru diharapkan memiliki sifat yang sabar dan tekun dalam melaksanakan proses pendidikan.
- 6) Guru diharapkan mampu mengembangkan diri sesuai dengan pembaharuan dalam bidang profesinya.
- 7) Guru mampu menghayati tujuan-tujuan pendidikan baik secara nasional, kelembagaan, kurikuler, sampai tujuan mata pelajaran yang dimilikinya.

- 8) Guru diharapkan dapat berhubungan dengan orang lain dengan saling menghormati satu sama lain.
- 9) Guru diharapkan memiliki kemampuan untuk memahami berbagai aspek dirinya baik positif maupun negatif.
- 10) Guru diharapkan mampu melakukan perubahan dalam mengembangkan profesinya sebagai inovator dan kreator.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kesepuluh kompetensi kepribadian tersebut harus dimiliki oleh guru setiap tindakan dan tingkah laku seseorang merupakan cerminan dari kepribadian seseorang selama hal tersebut dilakukan dengan penuh kesadaran. Setiap perkataan dan tindakan yang positif akan meningkatkan citra diri dan kepribadian seseorang.

c. Kompetensi Profesional Guru

Kompetensi profesional merupakan salah satu dari empat kompetensi yang harus dikuasai oleh guru. Kompetensi profesional menurut Surya (Hosnan, 2016: 158) adalah “berbagai kemampuan yang diperlukan agar dapat mewujudkan dirinya sebagai guru profesional.” Sedangkan menurut Gumelar dan Dahyat (Hosnan, 2016: 158) merujuk kepada pendapat *Asian Institut for Teacher Education* mengemukakan kompetensi profesional guru mencakup kemampuan dalam hal:

- 1) Mengerti dan dapat menerapkan landasan pendidikan baik filosofis, psikologis, dan sebagainya
- 2) Mengerti dan menerapkan teori belajar sesuai dengan tingkat perkembangan perilaku peserta didik
- 3) Mampu menangani mata pelajaran atau bidang studi yang ditugaskan kepadanya
- 4) Mengerti dan dapat menerapkan metode mengajar yang sesuai

- 5) Mampu menggunakan berbagai alat pelajaran dan media serta fasilitas belajar lain
- 6) Mampu mengorganisasikan dan melaksanakan program pengajaran
- 7) Mampu melaksanakan evaluasi belajar
- 8) Mampu menumbuhkan motivasi peserta didik

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan kompetensi profesional adalah kompetensi berbagai kemampuan yang perlu dimiliki oleh guru dalam menunjang diri sebagai guru profesional. Sikap profesional guru merupakan sikap seorang guru dalam menjalankan pekerjaannya yang mencakup keahlian, kemahiran, dan kecakapan yang memenuhi standar mutu atau norma tertentu serta memerlukan pendidikan profesi keguruan.

Adapun kompetensi profesional yang harus dimiliki oleh seorang guru menurut Hosnan (2016) sebagai berikut:

- 1) Guru diharapkan mampu menguasai materi, struktur, konsep dan pola pikir keilmuan mata pelajaran yang diampuh.
- 2) Guru diharapkan mampu standar kompetensi dan kompetensi dasar mata pelajaran yang diampuh.
- 3) Guru mampu mengembangkan materi pembelajaran yang dikuasai secara kreatif.
- 4) Guru mampu mengembangkan keprofesionalan secara berkelanjutan dengan melakukan tindakan reflektif.
- 5) Guru diharapkan mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk berkomunikasi dan mengembangkan diri.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan kompetensi profesional yang harus dimiliki oleh guru mencakup lima aspek di atas dan mampu menguasai serta

mengembangkan mata pelajaran yang diampuh dengan kreatif dan mampu mengembangkan keprofesionalan secara berkelanjutan dan mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

d. Kompetensi Sosial

Kompetensi sosial merupakan kemampuan guru untuk bergaul dan berkomunikasi secara efektif dengan pendidik, peserta didik, dan masyarakat. Kompetensi sosial guru berkaitan dengan kemampuan guru dalam berkomunikasi dengan masyarakat di sekitar sekolah dan dilingkungan tempat tinggal guru tersebut. Adapun kompetensi sosial yang harus dimiliki oleh guru menurut Hosnan (2016: 161) sebagai berikut:

- 1) Bersikap inklusif, bertindak objektif, serta tidak diskriminatif karena pertimbangan jenis kelamin, agama, ras, kondisi fisik, latar belakang keluarga, dan status sosial ekonomi.
- 2) Berkomunikasi secara efektif, empatik dan santun dengan sesama pendidik, tenaga kependidikan, orang tua dan masyarakat.
- 3) Beradaptasi ditempat bertugas diseluruh wilayah Republik Indonesia yang memiliki keragaman sosial budaya.
- 4) Berkomunikasi dengan komunitas profesi sendiri dan profesi lain secara lisan dan tulisan atau bentuk lain.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kompetensi sosial yang harus dimiliki oleh guru yaitu tidak membeda-bedakan karena perbedaan, mampu berkomunikasi dengan efektif, mampu beradaptasi dan berkomunikasi dengan komunitas profesi. Kualitas pendidikan di Indonesia harus mampu bersaing didunia internasional. Sikap dan perilaku seorang pendidik profesional harus mampu membawa pendidikan di Indonesia.

Sejalan dengan penjelasan empat kompetensi guru diatas, penggunaan dan penguasaan media pembelajaran merupakan salah satu kompetensi profesional yang harus dimiliki oleh guru. Penggunaan media pembelajaran yang mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dapat menghasilkan media pembelajaran yang inovatif.

3. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti “perantara” atau “pengantar”. Menurut Degeng (Uno, 2016: 2) bahwa “Pembelajaran atau pengajaran adalah upaya untuk membelajarkan siswa”. Pada proses pembelajaran terdapat kegiatan memilih, menetapkan, mengembangkan metode untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan. Memperjelas tentang definisi pembelajaran, menurut Sudjana (Rusman dkk, 2013: 16) mengemukakan bahwa:

Pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap upaya yang sistematis dan disengaja untuk menciptakan agar terjadi kegiatan interaksi *edukatif* antara dua pihak, yaitu antara peserta didik (warga belajar) dan pendidik (sumber belajar yang melakukan kegiatan membelajarkan).

Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Arsyad (2017: 10) media pembelajaran adalah “segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar”. Lebih

lanjut menurut Rusman dkk (2013: 170) berpendapat bahwa hakikatnya media pembelajaran sebagai berikut:

Media pembelajaran sebagai wahana untuk menyampaikan pesan atau informasi dari sumber pesan diteruskan pada penerima. pesan atau bahan ajar yang disampaikan adalah materi pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran atau sejumlah kompetensi yang telah dirumukan, sehingga dalam prosesnya memerlukan media sebagai subsistem pembelajaran.

Sejalan dengan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah Segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif.

a. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Pada dasarnya fungsi dan manfaat media pembelajaran adalah sebagai sumber belajar. Keberadaan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran merupakan suatu kenyataan yang tidak bisa dipungkiri. Guru sebagai penyampai pesan memiliki kepentingan yang besar untuk memudahkan tugasnya dalam menyampaikan pesan – pesan atau materi pembelajaran kepada peserta didik. Guru juga menyadari bahwa tanpa media, materi pembelajaran akan sulit untuk dapat dicerna dan dipahami oleh siswa, apalagi bila materi pembelajaran yang harus disampaikan tergolong rumit dan kompleks. Untuk itu penggunaan media mutlak harus dilakukan agar materi dapat sampai ke peserta didik secara efektif dan efisien.

Menurut Nurdin & Adrianoni (2016: 120-121) secara umum media pembelajaran berfungsi sebagai berikut:

- 1) memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas, sehingga mempermudah siswa dalam memahami pesan tersebut.
- 2)

mengatasi keterbatasan ruang waktu dan daya indra. 3) menarik perhatian siswa dalam proses belajar mengajar. 4) menimbulkan gairah belajar pada siswa. 5) memungkinkan terjadinya interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dengan lingkungan dan kenyataan. 6) memungkinkan peserta didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya. 7) mempersamakan pengalaman dan persepsi antar siswa dalam menerima pesan.

Sejalan dengan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki fungsi yang beragam yaitu: memperjelas penyajian pesan dengan menggunakan media pembelajaran maka materi yang disampaikan dapat lebih jelas karena tidak bersifat verbalitas, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, menarik perhatian siswa, memungkinkan terjadinya interaksi, memungkinkan peserta didik belajar mandiri, dan mempersamakan pengalaman dan persepsi. Ketujuh fungsi media pembelajaran mampu mengatasi masalah-masalah dalam proses pembelajaran.

Selain memiliki fungsi yang beragam media pembelajaran juga memiliki manfaat yang sangat besar untuk mendukung proses pembelajaran di kelas. Manfaat media pembelajaran menurut Rusman dkk (2013: 172) sebagai berikut:

1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. 2) materi pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik. 3) metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru kehabisan tenaga, apalagi bila guru harus mengajar untuk setiap jam pelajaran. 4) siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Sejalan dengan pendapat tersebut, dapat disimpulkan media pembelajaran sangat dirasakan manfaatnya dalam proses pembelajaran. Secara umum, media pembelajaran

dapat menarik perhatian siswa, membangkitkan motivasi siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan data. Media pembelajaran membuat metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata guru, sehingga siswa tidak bosan. Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran serta penyampaian pesan atau isi pelajaran pada saat itu.

b. Jenis – Jenis Media Pembelajaran

Terdapat beberapa jenis media pembelajaran yang ada saat ini yang dipengaruhi oleh perkembangan zaman yang ada. Berbagai jenis media pembelajaran bermunculan untuk mendukung proses pembelajaran. Secara garis besar media pembelajaran menurut Rusman dkk (2013) dapat dikelompokkan menjadi tiga yaitu: (1) media visual, (2) media audio, dan (3) media audio visual, dapat digambarkan sebagai berikut.

- 1) Media audio adalah media yang hanya dapat didengar dengan menggunakan indra pendengaran saja. Menurut Rusman dkk (2013: 183) mengemukakan bahwa “media audio mengandung pesan auditif sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, kreativitas dan inovasi siswa tetapi tetapi menuntut kemampuan daya dengar dan menyimak siswa.”
- 2) Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan. Menurut Sanjaya (2016: 118) mengemukakan bahwa yang “termasuk kedalam media visual adalah film slide, foto, transparansi, lukisan, gambar dan berbagai bentukbahan yang dicetak seperti media grafis dan lain sebagainya.”

- 3) Media audio visual adalah media yang dapat digunakan melalui pendengaran dan penglihatan. Kemampuan media dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua.

Berdasarkan pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki berbagai jenis yaitu media audio yang dapat didengar dengan menggunakan indra pendengaran, media visual yaitu media yang dapat dilihat dengan indra penglihatan dan media audio visual yang dapat digunakan melalui dua indra yaitu indra pendengar dan penglihatan.

c. Pemilihan Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki berbagai jenis, namun berbagai jenis media tersebut tidak akan digunakan secara bersamaan dalam proses pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran penting dilakukan agar media yang digunakan sesuai dengan kebutuhan.

Pemilihan media pembelajaran perlu mempertimbangkan berbagai faktor. Menurut Dick dan Carey (Sadiman dkk, 2014: 86) faktor-faktor yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media pembelajaran sebagai berikut:

Disamping kesesuaian dengan tujuan perilaku belajarnya, setidaknya masih ada empat factor lagi yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media. Pertama adalah ketersediaan sumber setempat. Kedua adalah apakah untuk membeli atau memproduksi sendiri tersebut ada dana, tenaga dan fasilitasnya. Ketiga adalah faktor yang menyangkut keluwesan, kepraktisan dan ketahanan media yang bersangkutan untuk waktu yang lama. Faktor terakhir adalah efektifitas biayanya dalam jangka waktu yang panjang.

Sejalan dengan pendapat ahli dapat disimpulkan dalam memilih media pembelajaran perlu mempertimbangkan berbagai faktor yaitu kesesuaian dengan tujuan perilaku belajarnya, ketersediaan sumber setempat jika media tidak terdapat pada sumber yang ada maka media harus dibeli ataupun dibuat sendiri, apakah untuk membeli atau memproduksi media ada dana, tenaga dan fasilitasnya, faktor yang menyangkut keluwesan, kepraktisan, dan ketahanan media dalam jangka waktu yang lama yang artinya media dapat digunakan dimanapun dengan peralatan yang ada disekitarnya dan mudah dijinjing dan dipindahkan, dan efektifitas biaya dalam jangka waktu yang panjang.

4. Multimedia Berbasis Simulasi

a. Multimedia

Multimedia berasal dari 2 kata "*multi*" dan "*media*". Multi berarti "*banyak*" sedangkan media berarti "*medium*". Multimedia merupakan perpaduan teks, gambar, audio dan visual serta animasi (gambar bergerak). Perpaduan ini merupakan satu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan atau isi pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Hofsteter (Rusman dkk, 2013: 296) mengemukakan bahwa:

Multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai untuk melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi.

Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan multimedia adalah perpaduan berbagai macam kombinasi berupa teks, gambar, grafik, audio, visual,

animasi, dan lain-lain. Bagi komputer, bentuk informasi tersebut semuanya diolah dari data digital. Penggunaan multimedia akan sangat membantu dalam upaya meningkatkan motivasi siswa, eksplorasi dan peningkatan materi pelajaran di sekolah ataupun kurikulum. multimedia dapat berupa tutorial, simulasi, virtualisasi dan semuanya yang dianggap sebagai penunjang untuk mempermudah mendapatkan informasi.

b. Simulasi

Simulasi merupakan salah satu bentuk pembelajaran multimedia menurut Computer Based Instruction (CBI) (Darmawan, 2014: 60) terdapat empat bentuk pembelajaran multimedia, yaitu:

- (a) Model Drills merupakan salah satu strategi pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret melalui penyediaan latihan-latihan soal yang bertujuan untuk menguji penampilan siswa melalui kecepatan menyelesaikan soal-soal latihan yang diberikan program.
- (b) Meode Tutorial merupakan program pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan perangkat lunak berupa program komputer yang berisi materi pelajaran.
- (c) Model Simulasi merupakan salah satu strategi pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret melalui penciptaan tiruan-tiruan bentuk pengalaman yang mendekati suasana sebenarnya.
- (d) Model Games merupakan model yang dikembangkan berdasarkan atas pembelajaran yang menyenangkan, peserta didik akan dihadapkan pada beberapa petunjuk dan aturan permainan.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat di simpulkan secara sederhana bahwa bentuk multimedia dapat juga dipandang sebagai upaya pemanfaatan komputer membuat dan menggabungkan teks, gambar, audio, animasi, dan video untuk menyajikan informasi berupa materi pelajaran, soal latihan, tiruan-tiruan betuk atau

objek yang mendekati aslinya, dan menyenangkan peserta didik serta memberikan kemudahan untuk melakukan navigasi, berinteraksi, berkereasi, dan berkomunikasi.

Adapun pengertian simulasi menurut Darmawan (2014: 65) adalah sebagai berikut:

Model simulasi dalam CBI pada dasarnya merupakan salah satu strategi pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret melalui penciptaan tiruan – tiruan bentuk pengalaman yang mendekati suasana yang sebenarnya.

Model simulasi dalam presentasi dapat mendesain dan memperlihatkan proses komunikasi dalam bentuk animasi-animasi yang detail. Menurut Sanjaya (2016: 204) model simulasi terdiri atas:

- 1) Pendahuluan, memuat tentang identitas mata pelajaran, judul materi yang akan dibahas, petunjuk langkah pembelajaran.
- 2) Pokok materi dalam bentuk simulasi tentang proses terjadinya sesuatu, cara atau prosedur kerja tertentu dan mengerjakan sesuatu dengan menggunakan atau tanpa alat-alat khusus.
- 3) Tersedianya fasilitas berupa ikon-ikon tertentu untuk melakukan pengulangan simulasi.
- 4) Adanya ilustrasi dalam bentuk animasi yang dapat memperjelas materi yang disimulasikan.
- 5) Evaluasi disajikan secara terpisah dari materi yang disimulasikan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media presentasi berbasis simulasi dapat digunakan dalam berbagai kegiatan khususnya dalam proses pembelajaran. Media presentasi berbasis simulasi memudahkan penyampaian pesan atau informasi yang mirip dengan situasi sebenarnya.

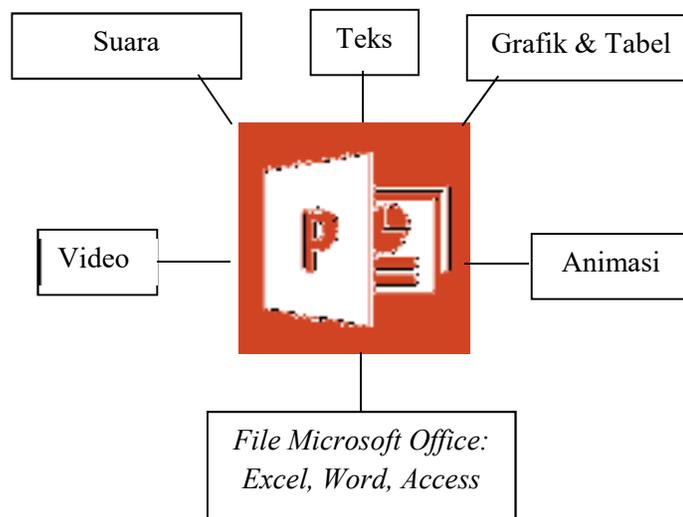
5. *Microsoft Office Powerpoint*

Powerpoint ini pertama kali dikembangkan oleh Bob Gaskins dan Dennis Austin sebagai presenter untuk perusahaan bernama Forethought, Inc yang kemudian mereka

ubah namanya menjadi *powerpoint*. *Powerpoint* selanjutnya dibeli oleh perusahaan ternama saat yaitu *Microsoft corporation* yang bergerak di bidang jasa pembuatan produk *software* maupun *hardware*. *Powerpoint* digunakan untuk merepresentasikan pesan atau informasi yang akan disampaikan dalam bentuk tampilan slide. Slide presentasi dalam *powerpoint* berisi muatan materi pembelajaran yang dikemas lebih menarik.

Powerpoint merupakan aplikasi yang mampu memuat komponen media seperti, teks, audio, video, gambar dan animasi yang dikombinasikan dalam satu format presentasi multimedia. Presentasi dengan menggunakan aplikasi *powerpoint* dengan menggunakan model simulasi dapat menjadi solusi bagi pendidik untuk menghasilkan media pembelajaran yang real dan interaktif.

MICROSOFT OFFICE POWER POINT 2013



Gambar 2.1 Unsur Multimedia yang Diintegrasikan Melalui Microsoft Office Powerpoint.

Seiring perkembangan teknologi informasi dan komunikasi *Microsoft cooperation* terus melakukan pembaharuan terhadap aplikasi *powerpoint*. Berbagai versi telah dirilis untuk mengikuti tuntutan pemakaian para pengguna media presentasi agar presentasi yang ditampilkan semakin baik. Dengan adanya fitur-fitur tambahan dalam aplikasi ini dapat menambah kualitas presentasi multimedia yang dihasilkan.

Media presentasi *powerpoint* berbasis simulasi sangat cocok digunakan untuk menjelaskan materi-materi dan memberi pengalaman belajar yang lebih konkret melalui penciptaan tiruan-tiruan bentuk yang mendekati aslinya, namun tanpa resiko yang nyata.

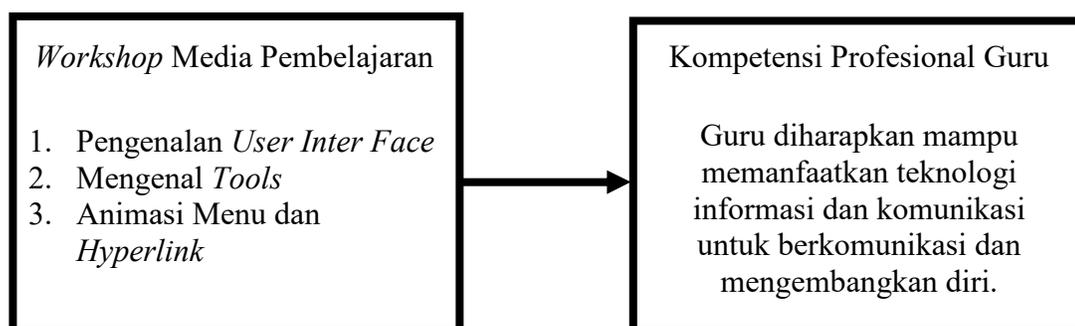
B. Kerangka Pikir

Pendidik dalam menjalankan aktivitas belajar-mengajarnya tidak lepas dari penggunaan media pembelajaran dalam hal ini penggunaan media presentasi. Guru memanfaatkan multimedia sebagai fasilitas penunjang dalam kegiatan pembelajaran. Kendala yang dihadapi guru dalam proses pembelajaran yaitu media yang digunakan masih kurang inovatif, guru menggunakan media presentasi *powerpoint* namun dalam penggunaannya guru kurang memaksimalkan penggunaan fitur – fitur yang terdapat dalam *Microsoft Office PowerPoint* sehingga media yang dibuat oleh guru kurang maksimal. Selain itu guru belum sepenuhnya bisa menciptakan atau membuat sendiri media presentasi yang dapat digunakan untuk mengajar. Pendidik masih membutuhkan keterampilan dan kreativitas untuk membuat media yang interaktif. Pendidik dalam hal ini Guru mendapatkan media pembelajaran dari *download* atau bantuan dari dinas

setempat (*media by utilization*). Sehingga terkadang media yang digunakan tidak sepenuhnya sesuai dengan materi yang diajarkan.

Hal utama yang peneliti pahami dalam penelitian ini yaitu masih rendahnya kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran, oleh karena itu dikembangkanlah media presentasi berbasis simulasi digital yang akan digunakan dalam kegiatan *workshop*. Namun sebelum melaksanakan *workshop* dilakukan pengujian tahap awal yaitu *pretest* yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal guru mengenai aplikasi *powerpoint*. Setelah itu media presentasi berbasis simulasi digital dengan materi *powerpoint* digunakan dalam kegiatan *workshop*. Dalam proses pelatihan dilakukan observasi pada instruktur dan peserta *workshop* untuk mengukur apakah kegiatan *workshop* berjalan dengan efektif. Setelah *workshop* selesai, dilakukan pengujian kembali yaitu *posttest* untuk mengetahui apakah kemampuan guru mengalami perubahan sebelum dan sesudah *workshop*.

Adapun skema kerangka pikir Pengaruh *Workshop* Media Pembelajaran Terhadap Kemampuan Guru dalam Memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMP Negeri 26 Makassar sebagai berikut:



Gambar 2.2 Kerangka Pikir

C. Hipotesis

Hipotesis Penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

“Ada Pengaruh *Workshop* Media Pembelajaran Terhadap Kemampuan Guru dalam Memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMP Negeri 26 Makassar.”

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif desain deskriptif. Menurut Prasetyo dan Jannah (2016) pendekatan kuantitatif desain deskriptif adalah penelitian yang dilaksanakan guna memberikan gambaran yang detail mengenai gejala yang diteliti yaitu mendeksripsikan pelaksanaan *workshop* media pembelajaran dengan menggunakan media presentasi berbasis simulasi digital untuk melihat pengaruh *workshop* media pembelajaran terhadap kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi di SMP Negeri 26 Makassar.

2. Jenis Penelitian

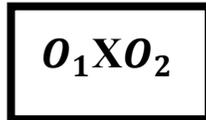
Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Pre-experimen*. Jenis penelitian ini menerapkan perlakuan kepada satu kelompok tanpa adanya kelompok kontrol (pembanding). Fokus penelitian *Pre-experimen* yaitu pada dampak perubahan dari perlakuan kelompok yang diamati.

B. Desain Penelitian

Desain Penelitian yang digunakan adalah *The One Group Pretest-Posttest Design*. Pada desain penelitian ini peneliti melakukan pengukuran awal pada suatu obyek yang diteliti, kemudian peneliti memberikan perlakuan tertentu. Setelah itu dilakukan pengukuran kembali pada obyek yang diteliti untuk kedua kalinya. Desain

penelitian ini terdiri dari satu kelompok (tidak ada kelompok kontrol) untuk diberikan perlakuan dan dilakukan tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*). Perbedaan hasil antara *pretest* dan *posttest* merupakan hasil perlakuan.

The One Group Pretest-Posttest Design



(Sumber: Yusuf, 2017)

Keterangan:

O_1 = Pengukuran awal sebelum diberikan perlakuan/ *Pretest*

X = *Treatment* atau perlakuan (Penggunaan Media Presentasi Pelatihan Berbasis Simulasi Digital)

O_2 = Pengukuran kedua setelah diberikan perlakuan/ *Posttest*

C. Variabel penelitian

Variabel penelitian pada dasarnya merupakan sesuatu hal yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga ditemukan informasi tentang hal tersebut kemudian ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian ini terdapat dua jenis variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi, menjelaskan atau menerangkan variabel lain. Variabel bebas menyebabkan perubahan pada variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pelaksanaan *workshop* media pembelajaran. Sedangkan, Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau variabel yang diterangkan oleh variabel lain tetapi tidak

dapat mempengaruhi variabel yang lain. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

D. Definisi Operasional Variabel

Variabel yang akan dikaji dalam penelitian ini yaitu “*Workshop* Media Pembelajaran” sebagai variabel bebas dan “Kemampuan Guru dalam Memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi” sebagai variabel terikat. Agar tidak terjadi perbedaan pengertian terhadap variabel yang akan dikaji, maka variabel tersebut perlu dioperasikan.

1. *Workshop* media pembelajaran adalah kegiatan pelatihan media pembelajaran yang akan dilaksanakan di SMP Negeri 26 Makassar, yang berisi kegiatan pelatihan media pembelajaran menggunakan power point berisi pengenalan *user interface*, pengenalan *tools powerpoint*, animasi menu dan *hyperlink*.
2. Kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi adalah kemampuan guru dalam memanfaatkan dan mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan jenis media yang dilatihkan dalam kegiatan *workshop*.

E. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah seluruh elemen dari suatu wilayah yang menjadi sasaran penelitian. Adapun populasi keseluruhan dalam penelitian ini adalah seluruh guru di SMP Negeri 26 Makassar yang berjumlah 23 orang. Diantaranya 5 laki-laki dan 18 perempuan.

2. Sampel

Sampel adalah sejumlah anggota dari populasi yang terpilih. Adapun teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *nonprobability sampling* dengan teknik *sampling purposive*, yaitu pengambilan sampel bukan didasarkan pada strata, random atau daerah tetapi didasarkan atas adanya tujuan tertentu. Teknik ini dilakukan karena peneliti mempunyai pertimbangan, misalnya alasan keterbatasan waktu, tenaga, sehingga tidak dapat mengambil sampel yang besar dan jauh.

F. Prosedur Pengumpulan Data

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data agar memperoleh data yang objektif. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan sebagai berikut:

1. Teknik Observasi

Observasi menurut Noor (2014) dilakukan untuk menyajikan gambaran realistis perilaku atau suatu kejadian, menjawab pertanyaan dan membantu mengerti perilaku manusia. Observasi awal dilakukan untuk menentukan objek penelitian. Apakah sekolah yang dipilih layak atau tidak untuk dijadikan sebagai tempat penelitian. Dalam kegiatan observasi, peneliti bertindak sebagai observer yakni melakukan pengamatan secara langsung mengenai kondisi obyektif yang terjadi di sekolah. Observasi dilaksanakan sebelum dan selama penelitian berlangsung. Observasi sebelum penelitian dilakukan untuk memperoleh data awal berupa hasil Ujian Kompetensi Guru dan bagaimana pemahaman guru dalam memanfaatkan teknologi informasi dan

komunikasi. Observasi pada saat penelitian berlangsung untuk memperoleh data terkait pelaksanaan *workshop* media pembelajaran.

2. Teknik Tes

Tes adalah pemberian beberapa pertanyaan yang jawabannya dapat benar maupun salah. Tes dapat berupa tes tertulis, tes lisan, dan tes praktik atau tes kinerja. Tes digunakan untuk mencari data tentang pemahaman guru ssebelum dan setelah pelaksanaan *workshop* media pembelajaran. Tes yang dimaksudkan dalam penelitian ini yaitu *pretest* dan *posttest*. Tes awal atau *pretest* dimaksudkan untuk mengetahui pemahaman awal guru tentang aplikasi *power point* sebelum mengikuti kegiatan *workshop*. Tes akhir atau *posttest* dimaksudkan untuk mengetahui pemahaman guru tentang aplikasi *power point* setelah mengikuti *workshop*.

3. Dokumentasi

Dokumen adalah sejumlah data yang tersimpan dalam bahan yang berbentuk dokumentasi seperti surat, catatan harian, dan dokumen lainnya yang relevan. Teknik ini dilakukan untuk memperoleh kelengkapan data yang dibutuhkan pada saat dan setelah pelaksanaan pelatihan dan memperkuat data tentang pelaksanaan *workshop* media pembelajaran bagi guru yang diteliti di SMP Negeri 26 Makassar.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial.

1. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif non parametik dimaksudkan untuk mengetahui apakah ada pengaruh *workshop* media pembelajaran terhadap kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi di SMP Negeri 26 Makassar. Untuk itu dibuatkanlah tabel distribusi frekuensi kemudian dilakukan perhitungan rata-rata untuk mengukur bagaimanakah hasil dari subyek penelitian menanggapi perlakuan dengan menggunakan media pada kelas eksperimen.

Adapun rumus nilai rata-rata dan persentase yang dikemukakan oleh Sudjana (2013: 109) sebagai berikut nilai rata-rata:

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{N}$$

Dimana :

$$\begin{aligned} \bar{X} &= \text{rata-rata (Mean)} \\ \sum x &= \text{jumlah seluruh skor} \\ N &= \text{banyaknya subjek} \end{aligned}$$

Dengan perhitungan persentase sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

$$\begin{aligned} P &= \text{Persentase} \\ f &= \text{Frekuensi} \\ N &= \text{Jumlah subjek (sampel)} \end{aligned}$$

Data yang diperoleh selanjutnya di kategorikan dalam kategori baik sekali, baik, cukup, kurang dan gagal. Klasifikasi skor maksimal yang digunakan adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1 Klasifikasi Skor

Nilai Angka	Nilai Huruf	Kategori
8 keatas	A	Baik Sekali
6,6 – 7,9	B	Baik
5,6 – 6,5	C	Cukup
4,6 – 5,5	D	Kurang
4,5 kebawah	E	Gagal

Sumber: Sudijono (2011:35)

Kemudian indikator keberhasilan keefektifan dalam proses pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.2 Indikator Keberhasilan Proses Pembelajaran

No	Skor	Kategori
1	< 20%	Sangat kurang efektif
2	21% - 40%	Kurang efektif
3	41%- 60%	Cukup efektif
4	61%- 80%	Efektif
5	81%-100%	Sangat efektif

Sumber: Arikunto (2010)

Arikunto menjelaskan indikator keberhasilan yang memiliki lima skor dan kategori yang digunakan oleh peneliti untuk melihat tingkat persentase pencapaian guru melalui observasi pada saat proses pelatihan.

2. Analisis Statistik Inferensial

Analisis statistik inferensial dimaksudkan untuk menguji hipotesis dengan menggunakan uji *t-test* yaitu untuk membandingkan apakah ada pengaruh *workshop* media pembelajaran terhadap kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi di SMP Negeri 26 Makassar sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) perlakuan. Data tersebut kemudian ditabulasikan dan dianalisis dengan menggunakan teknik statistik inferensial yaitu dengan teknik persentase rata-rata dan standar deviasi. Selanjutnya hipotesis diuji dengan menggunakan uji *t-test* dengan rumus sebagai berikut :

$$t\text{-test} = \frac{M_x - M_y}{SD_{bm}}$$

(Hadi 2015: 235)

Keterangan :

M_x = mean dari sampel x

M_y = mean dari sampel y

SD_{bm} = Standar kesalahan perbedaan mean

Untuk menggunakan rumus tersebut harus ditempuh langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Mencari mean kelompok *posttest* (X) dan kelompok *pretest* (Y) dengan rumus:

$$1) M_x = \frac{\sum fX}{N_x}$$

$$2) M_y = \frac{\sum fY}{N_y}$$

(Hadi 2015: 232)

- b. Mencari Standar deviasi kuadrat kelompok X dan Y dengan rumus:

$$1) SD_x^2 = \frac{\sum fX^2}{N_x} - M_x^2$$

$$2) SD_y^2 = \frac{\sum fY^2}{N_y} - M_y^2$$

(Hadi 2015: 232)

- c. Mencari standar deviasi mean kuadrat dari kedua kelompok dengan rumus:

$$1) SD^2 M_x = \frac{SD_x^2}{N-1}$$

$$2) SD^2 M_y = \frac{SD_y^2}{N-1}$$

(Hadi 2015: 233)

- d. Mencari SD_{bm} dengan rumus

$$SD_{bm} = \sqrt{SD^2 M_x + SD^2 M_y}$$

(Hadi 2015: 233)

Selanjutnya, setelah memperoleh hasil perhitungan di atas, maka dimasukkan dalam rumus t-test dan mencari interpretasinya untuk menguji hipotesis menggunakan rumus t – test

$$a. \quad t - \text{test} = \frac{M_x - M_y}{SD_{bm}}$$

$$b. \quad d.b = (N_x + N_y) - 2$$

Hipotesis penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

H_0 : Tidak ada pengaruh *workshop* media pembelajaran terhadap kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi di SMP Negeri 26 Makassar.

H_1 : Ada pengaruh *workshop* media pembelajaran terhadap kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi di SMP Negeri 26 Makassar.

Kriteria pengujian adalah hipotesis nol (H_0) diterima apabila nilai t_{hitung} lebih kecil dari nilai t_{tabel} pada taraf signifikan 5% dengan db tertentu, dan hipotesis alternatif (H_1) diterima apabila nilai t_{hitung} lebih besar atau sama dengan nilai t_{tabel} pada taraf signifikan 5% atau 1% dengan db.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang dilaksanakan di SMP Negeri 26 Makassar dengan materi membuat media pembelajaran dengan menggunakan *software powerpoint*. Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan jenis penelitian *Pre-Experimen* yang hanya menggunakan satu kelompok yaitu kelompok eksperimen, tanpa menggunakan kelompok pembanding. Jadi, *pretest* dan *posttest* diberikan kepada satu kelompok yaitu guru SMP Negeri 26 Makassar yang berjumlah 23 orang tanpa kelas pembanding. Hasil *pretest* dan *posttest* kemudian akan di analisis secara statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial dengan *t-test* untuk pengujian hipotesis.

Berdasarkan hasil observasi sebelumnya bahwa dari 23 guru yang menjadi sampel penelitian diketahui bahwa hanya beberapa guru yang pernah mengikuti kegiatan pelatihan penggunaan *software powerpoint*, jadi ada beberapa guru yang belum tahu dan tidak paham membuat media pembelajaran menggunakan *software powerpoint* dengan baik.

1. Gambaran Pelaksanaan *Workshop* Media Pembelajaran

Pelaksanaan *workshop* media pembelajaran menggunakan *software powerpoint*, subjek yang diobservasi adalah guru, jadi penelitian ini dilaksanakan selama tiga kali pertemuan untuk mengetahui kemampuan guru. Gambaran hasil penelitian diperoleh melalui hasil observasi narasumber dan observasi peserta pelatihan.

a. Hasil Observasi Aktivitas Narasumber

Aktivitas narasumber diobservasi selama proses *workshop* media pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media presentasi berbasis simulasi digital pada materi pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan *software powerpoint*. Adapun pelaksanaan *workshop* dilaksanakan selama tiga kali pertemuan dengan estimasi waktu tiap pertemuan yaitu 8 jam dimulai pukul 08:00 WITA sampai dengan pukul 17:00 WITA dan pemberian tugas yang dikerjakan di rumah yaitu selama 2 jam 40 menit. Komponen tersebut terbagi atas empat kegiatan yakni kegiatan awal yaitu pembukaan *workshop* yang dilaksanakan selama 30 menit, kegiatan inti dilaksanakan selama 420 menit, kegiatan isihoma dilaksanakan selama 60 menit pada waktu dhuhur, kegiatan penutup selama 30 menit dan 160 menit untuk mengerjakan tugas yang diberikan di rumah.. Hasil observasi aktivitas narasumber dapat dilihat melalui tabel berikut:

Tabel 4.1 Rekapitulasi Hasil Observasi Pada Kegiatan *Workshop* Media Pembelajaran

No.	Aspek yang diamati	Kegiatan Observasi	
		Ya	Tidak
		1	0
1.	Kondisi Objektif	24	1
2.	Skor Maksimal		25
3.	Skor Pencapaian		24
4.	Presentase Tingkat Pencapaian		96%

Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa pada kegiatan observasi aktivitas narasumber, kondisi objektif atau langkah kegiatan yang terlaksana selama tiga kali pertemuan yaitu:

- 1) Apersepsi sehubungan dengan pengalaman awal peserta dalam pengembangan media khususnya pada media presentasi.
- 2) Penyampaian tujuan *workshop* media pembelajaran dilanjutkan pemberian motivasi tentang pentingnya media dalam mendukung proses pembelajaran.
- 3) Menyiapkan materi dan bahan dalam bentuk media presentasi berbasis simulasi digital menggunakan *software powerpoint* dan tutorial.
- 4) Penyajian media presentasi berbasis simulasi digital dengan rincian materi: Pengenalan *user interface* yaitu pengenalan tampilan awal *software powerpoint*, Pengenalan *tools powerpoint* yaitu pengenalan menu-menu dan fungsi dari menu yang terdapat dalam *software powerpoint*, dan Animasi menu dan *hyperlink* yaitu pengenalan penggunaan animasi dalam membuat media presentasi agar presentasi menjadi lebih menarik dan penggunaan *hyperlink* untuk mendukung media presentasi yang dikembangkan.
- 5) Mempersilahkan peserta selama proses *workshop* mengajukan pertanyaan tentang materi pelatihan.
- 6) Penugasan sesuai materi yang diajarkan.
- 7) Pembimbingan selama proses penyelesaian tugas.
- 8) Refleksi kegiatan *workshop*.

Adapun langkah kegiatan yang tidak terlaksana pada pertemuan ketiga yaitu pemberian kesempatan presentasi media yang telah dikembangkan oleh perwakilan peserta. Kegiatan tersebut tidak terlaksana dikarenakan ada kegiatan lain yang

pelaksanaannya bersamaan dengan kegiatan *workshop* media pembelajaran yang kegiatan tersebut melibatkan guru di SMP Negeri 26 Makassar sehingga ada langkah kegiatan yang tidak dapat terlaksana. Bentuk presentase dari skor perolehan diperoleh presentase tingkat pencapaian 96% yang berada pada kategori sangat efektif.

b. Hasil Observasi Aktivitas Peserta *Workshop* Media Pembelajaran

Aktivitas peserta *workshop* media pembelajaran diobservasi selama proses *workshop* menggunakan media pembelajaran berbasis simulasi digital dengan materi *software powerpoint*. Adapun pelaksanaan *workshop* dilaksanakan selama tiga kali pertemuan dengan estimasi waktu tiap pertemuan yaitu 8 jam dimulai pukul 08:00 WITA sampai dengan pukul 17:00 WITA dan pemberian tugas yang dikerjakan di rumah yaitu selama 2 jam 40 menit. Komponen tersebut terbagi atas empat kegiatan yakni kegiatan awal yaitu pembukaan *workshop* yang dilaksanakan selama 30 menit, kegiatan inti dilaksanakan selama 420 menit, kegiatan isihoma dilaksanakan selama 60 menit pada waktu dhuhur, kegiatan penutup selama 30 menit dan 160 menit untuk mengerjakan tugas yang diberikan di rumah. Pembahasan masing-masing komponen sebagai berikut:

Tabel 4.2 Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Peserta Pada Kegiatan *Workshop* Media Pembelajaran

No.	Aspek yang diamati	Kegiatan Observasi	
		Ya 1	Tidak 0
1.	Kondisi Objektif	483	23
2.	Skor Maksimal	506	
3.	Skor Pencapaian	483	
4.	Presentase Tingkat Pencapaian	95,4%	

Adapun langkah kegiatan yang tidak terlaksana yaitu pada pertemuan ketiga berupa pemberian kesempatan presentasi media yang telah dikembangkan oleh perwakilan peserta . Kegiatan tersebut tidak terlaksana dikarenakan ada kegiatan lain yang pelaksanaannya bersamaan dengan kegiatan *workshop* media pembelajaran yang kegiatan tersebut melibatkan guru di SMP Negeri 26 Makassar sehingga ada langkah kegiatan yang tidak dapat terlaksana. Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa pada saat kegiatan observasi yang dilaksanakan diperoleh hasil dengan presentase tingkat pencapaian 95,4%berada pada kategori sangat efektif.

2. Gambaran Kemampuan Guru dalam Memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi

Gambaran kemampuan peserta dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dari analisis data statistik deskriptif yang diperoleh melalui hasil *pretest* yaitu untuk mengetahui pemahaman awal peserta tentang media presentasi *software powerpoint* sebelum mengikuti kegiatan *workshop* dan *posttest* untuk mengetahui pemahaman peserta tentang media presentasi *software powerpoint* setelah mengikuti kegiatan *workshop*.

Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi dan Presentase Pemahaman Peserta Setelah Mengikuti *Workshop* Media Pembelajaran (*Posttest*) dan Pemahaman Awal Peserta *Workshop* Media Pembelajaran (*Pretest*) dan Pada Materi *Software PowerPoint* SMP Negeri 26 Makassar

Skor	Kategori	Nilai Huruf	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
			Frekuensi	Presentase	Frekuensi	Presentase
8-10	Baik Sekali	A	0	0	22	95.7%
6,6-7,9	Baik	B	0	0	1	4.3%
5,6-6,5	Cukup	C	4	17.4%	0	0
4,6-5,5	Kurang	D	13	56.5%	0	0
0-4,5	Gagal	E	6	26.1%	0	0
Jumlah			23	100%	23	100%

Berdasarkan tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa pemahaman peserta *workshop* dengan materi *software powerpoint* di SMP Negeri 26 Makassar sebelum (*pretest*) dan setelah (*posttest*) mengikuti *workshop* pembuatan media pembelajaran yaitu:

- a. Hasil *pretest* pemahaman awal peserta sebelum mendapatkan materi *software powerpoint* pada *workshop* pembuatan media pembelajaran yaitu: terdapat 4 guru (17.4%) yang berada pada kategori cukup, 13 guru (56.5%) berada pada kategori kurang dan 6 guru (26.1%) berada pada kategori gagal dan tidak terdapat guru yang berada pada kategori sangat baik dan baik.
- b. Hasil *posttest* pemahaman peserta setelah mendapatkan materi *software powerpoint* pada *workshop* pembuatan media pembelajaran yaitu: terdapat 22 guru (95.7%) yang berada pada kategori sangat baik, 1 guru (4.3%) yang berada pada kategori baik, dan tidak terdapat guru yang berada pada kategori cukup, kurang dan gagal.

Berdasarkan data di atas dapat diketahui bahwa hasil *posttest* memiliki lebih banyak peserta yang berada pada kategori sangat baik sedangkan pada hasil *pretest* terdapat beberapa peserta yang berada pada kategori kurang. Sehingga perlakuan yang diterapkan berupa pelaksanaan *workshop* media pembelajaran dengan materi *software powerpoint* memiliki hasil yang sangat baik dibandingkan dengan tidak melaksanakan *workshop* media pembelajaran dengan materi *software powerpoint*.

3. Pengaruh *Workshop* Media Pembelajaran

Data yang didapatkan dari hasil penelitian berupa tes yang meliputi *pretest* dan *posttest* akan diolah menggunakan rumus statistik. Setelah memperoleh hasil dari analisis data statistik selanjutnya diadakan hipotesis untuk mendapatkan jawaban dari penelitian yang dilaksanakan.

a. Analisis Statistik Deskriptif

Gambaran pemahaman peserta terhadap materi *software powerpoint* didapatkan melalui analisis statistik deskriptif. Penelitian ini dilaksanakan melalui kegiatan *workshop* media pembelajaran dengan pemahaman guru sebelum dan sesudah mengikuti kegiatan *workshop* media pembelajaran dengan materi *software powerpoint*:

Tabel 4.4 Nilai Statistik Deskriptif *Pretest* dan *Posttest*

Statistik	Nilai Statistik	
	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>
Jumlah Sampel	23	23
Nilai Terendah	7	4
Nilai Tertinggi	10	6
Nilai Rata-Rata	9	4.91
Standar Deviasi	0.797	0.668

Berdasarkan data diatas, dapat dilihat bahwa pada *posttest* nilai terendah adalah 7 yang merupakan nilai minimum dan nilai tertinggi adalah 10 yang merupakan nilai maksimum dengan nilai rata-rata adalah 9 dan standar deviasi adalah 0.797 sedangkan pada *pretest* nilai terendah adalah 4 yang merupakan nilai minimum dan nilai tertinggi adalah 6 yang merupakan nilai maksimum dengan nilai rata-rata adalah 4.91 dan standar deviasi adalah 0.668.

b. Analisis Statistik Inferensial

Data yang diperoleh dari hasil penelitian berupa hasil tes (*pretest* dan *posttest*) akan diolah dengan menggunakan rumus statistik, setelah mendapatkan hasil dari data statistik selanjutnya diadakan pengujian hipotesis.

Hipotesis pada hasil *posttest* nihil (H_0) diterima apabila nilai t_{hitung} lebih kecil dari pada nilai t_{tabel} pada taraf signifikan dengan db tertentu, dan hipotesis alternatif (H_1) diterima apabila nilai t_{hitung} lebih besar atau sama dengan nilai t_{tabel} pada taraf signifikan dengan db tertentu.

Data yang diperoleh berupa hasil test (*pretest* dan *posttest*) diolah menggunakan rumus statistika. Setelah memperoleh hasil dari analisis data statistik selanjutnya diadakan pengujian hipotesis untuk memperoleh jawaban dari penelitian yang dilaksanakan.

Tabel 4.5 Analisis Data Inferensial *Posttest* (x) dan *Pretest* (y)

Analisis Data	X	Y
Mean (M)	9	4.91
Standar Deviasi Kuadrat	0.6	0.46
Standar Deviasi Mean Kuadrat	0.02727	0.02090
SDbm	0.21947	
t-test	18.63580	
d.b	44	

Variabel X pada tabel diatas yaitu hasil *posttest* dan variabel Y adalah hasil *pretest*, dari data di atas dapat dilihat bahwa nilai rata-rata hasil *posttest* lebih besar dibandingkan dengan hasil *pretest*, tetapi besar kecilnya hasil *pretest* dan *posttest* belum dapat menjawab pertanyaan penelitian sebelum melakukan pengujian hipotesis. Oleh karena itu, perlu diketahui nilai dari t_{tabel} dari derajat bebas yang didapatkan yaitu 44 pada taraf signifikan 5% atau jika didesimalkan yaitu 0.05% maka diperoleh t_{tabel} yaitu 1.68023, selanjutnya akan diadakan pengujian hipotesis.

Berdasarkan hasil dari pengolahan data diperoleh t_{hitung} sebesar 18.63580 sedangkan nilai t_{tabel} dengan db= 44 pada taraf signifikan diperoleh nilai tabel 1.68023. Karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka hipotesis nihil (H_0) yaitu “tidak ada pengaruh *workshop* media pembelajaran terhadap kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi di SMP Negeri 26 Makassar” dinyatakan ditolak dan hipotesis kerja (H_1) yaitu: “ada pengaruh *workshop* media pembelajaran terhadap kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi di SMP Negeri 26 Makassar” dinyatakan diterima.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan untuk menggambarkan implementasi *workshop* media pembelajaran, menggambarkan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, pengaruh *workshop* media pembelajaran terhadap kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. penelitian ini hanya menggunakan satu kelas yaitu kelas eksperimen tanpa kelas pembanding. Jadi semua sampel mendapatkan materi *software powerpoint* menggunakan media presentasi berbasis simulasi digital.

Pada bagian ini, akan dibahas mengenai hasil penelitian yang dilaksanakan di SMP Negeri 26 Makassar pada guru sebagai peserta *workshop* dengan jumlah 23 orang sebagai responden penelitian maka diperoleh hasil penelitian melalui observasi aktivitas narasumber dan observasi aktivitas peserta. Observasi dilaksanakan dengan tujuan untuk memperoleh gambaran pelaksanaan penelitian secara keseluruhan mulai dari awal hingga akhir proses penelitian.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh nilai *pretest* dan *posttest*, kemudian hasil tersebut dianalisis secara deskriptif dan inferensial. Hasil analisis tersebut menunjukkan adanya pengaruh *workshop* media pembelajaran terhadap kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi di SMP Negeri 26 Makassar. Penggunaan media presentasi berbasis simulasi digital pada penelitian ini membuat peserta *workshop* tertarik dan bersemangat mengikuti kegiatan *workshop*. Selain itu peserta lebih mudah dalam memahami materi karena penggunaan media yang langsung mensimulasikan penggunaan *software powerpoint*. Hal ini dibuktikan dari

hasil *posttest* yang menunjukkan kemampuan peserta *workshop* dalam memahami materi *software powerpoint* mengalami peningkatan baik dari segi materi pengenalan *user interface*, pengenalan *tools*, animasi menu dan *hyperlink*. Adapun pemahaman yang dimaksud adalah:

1. Dapat menjelaskan menu-menu yang terdapat dalam *software powerpoint*.
2. Mampu menjelaskan fungsi dari *software powerpoint*.
3. Mampu mengaplikasikan fungsi-fungsi yang terdapat dalam *software powerpoint* kedalam lembar kerja yang dibuat.
4. Dapat mengaplikasikan animasi, menu dan *hyperlink* kedalam lembar kerja yang dibuat.

Manfaat media pembelajaran menurut Rusman dkk (2013) sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar dari peserta pelatihan.
2. Materi pembelajaran akan lebih jelas dan mudah dipahami oleh peserta pelatihan dan memungkinkan peserta pelatihan menguasai tujuan pembelajaran lebih baik.
3. Metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh narasumber, sehingga peserta pelatihan tidak bosan dan narasumber tidak kehabisan tenaga.
4. Peserta pelatihan lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab peserta pelatihan tidak hanya mendengarkan uraian narasumber, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Pemanfaatan media dalam kegiatan *workshop* media pembelajaran mampu meningkatkan semangat dan antusias peserta pelatihan dalam mempelajari *software powerpoint*. Selain meningkatkan semangat dan antusias peserta pelatihan, media pembelajaran yang digunakan juga memudahkan peserta pelatihan memahami materi *software powerpoint* karena media yang digunakan yaitu media presentasi berbasis simulasi digital yaitu media yang dapat mensimulasikan secara langsung penggunaan *software powerpoint* secara detail. Adapun pengertian simulasi menurut Darmawan (2014) adalah sebagai berikut:

Model simulasi dalam *Computer Based Instruction* merupakan salah satu strategi pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret kepada peserta didik melalui penciptaan tiruan – tiruan bentuk pengalaman yang mendekati suasana yang sebenarnya. Dalam kegiatan *workshop* ini penggunaan media presentasi berbasis simulasi digital sangat tepat karena media ini mampu mensimulasikan secara langsung penggunaan *software powerpoint* secara detail.

Model simulasi dalam presentasi dapat mendesain dan memperlihatkan proses komunikasi dalam bentuk animasi-animasi yang detail. Menurut Sanjaya (2016:204) model simulasi terdiri atas:

- 1) Pendahuluan, memuat tentang identitas maata pelajaran, judul materi yang akan dibahas, petunjuk langkah pembelajaran.
- 2) Pokok materi dalam bentuk simulasi tentang proses terjadinya sesuatu, cara atau prosedur kerja tertentu dan mengerjakan sesuatu dengan menggunakan atau tanpa alat-alat khusus.
- 3) Tersedianya fasilitas berupa ikon-ikon tertentu untuk melakukan pengulangan simulasi.
- 4) Adanya ilustrasi dalam bentuk animasi yang dapat memperjelas materi yang disimulasikan.

5) Evaluasi disajikan secara terpisah dari materi yang disimulasikan.

Media presentasi berbasis simulasi digital memuat pendahuluan yang terdiri dari judul materi *workshop*, sub-sub materi dan tujuan pelaksanaan *workshop*. Adapun bagian-bagian pokok materi terdiri atas pengenalan *User Interface*, *tools powerpoint*, animasi menu dan *hyperlink* yang masing-masing dari materi tersebut dilengkapi dijelaskan dengan teknik simulasi dan materi tersebut juga dilengkapi dengan video.

Selama proses penelitian, media presentasi berbasis simulasi digital ditampilkan dihadapan peserta *workshop* agar proses penyampaian materi lebih mudah dimengerti oleh peserta. Hasil dari *workshop* media pembelajaran menggunakan media presentasi berbasis simulasi digital menjadi kesimpulan terjadinya peningkatan pemahaman guru dan membenarkan hipotesis yakni “ada pengaruh *workshop* media pembelajaran terhadap kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi di SMP Negeri 26 Makassar.” Seperti halnya dalam penelitian “Pengaruh Pendidikan dan Pelatihan Terhadap Kinerja Guru di SMK Negeri 1 Bungoro Kabupaten Pangkep” oleh Murniati Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Makassar. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa pendidikan dan pelatihan di SMK Negeri 1 Bungoro Kabupaten Pangkep dalam kategori sangat baik, ditinjau dari segi indikator reaksi, pembelajaran (pengetahuan), perilaku dan hasil penelitian. Untuk kinerja guru di SMK Negeri 1 Bungoro termasuk dalam kategori sangat tinggi ditinjau dari indikator kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial dan profesional. Berdasarkan analisis korelasi *product moment* dinyatakan ada hubungan yang signifikan pendidikan dan pelatihan terhadap kinerja guru di SMK Negeri Bungoro sebesar 31,30 persen berarti tingkat hubungannya

dalam kategori sedang. Analisis regresi linear menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pendidikan dan pelatihan yang positif dan signifikan terhadap kinerja guru di SMK Negeri 1 Bungoro.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Gambaran pelaksanaan *workshop* media pembelajaran yang berlangsung dengan menggunakan media presentasi berbasis simulasi digital pada materi pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan *software powerpoint* yang dilaksanakan selama tiga kali pertemuan. Komponen tersebut terbagi atas empat kegiatan yakni kegiatan awal, kegiatan inti, kegiatan isihoma, kegiatan penutup. Pelaksanaan *workshop* pembelajaran berlangsung sangat efektif karena hanya satu kegiatan yang tidak terlaksana berhubung karena ada kegiatan lain yang pelaksanaannya bersamaan.
2. Gambaran kemampuan peserta dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi diperoleh melalui hasil *pretest* dan *posttest*. Hasil *pretest* pemahaman awal peserta sebelum mendapatkan materi *software power point* pada *workshop* pembuatan media pembelajaran yaitu: terdapat guru yang berada pada kategori cukup, guru berada pada kategori kurang dan guru berada pada kategori gagal dan tidak terdapat guru yang berada pada kategori sangat baik dan baik. Hasil *posttest* pemahaman peserta setelah mendapatkan materi *software power point* pada *workshop* pembuatan media pembelajaran yaitu: terdapat guru yang berada pada

kategori sangat baik, guru yang berada pada kategori baik, dan tidak terdapat guru yang berada pada kategori cukup, kurang dan gagal.

3. Hasil yang diperoleh dari pengolahan data yaitu t hitung $>$ t table yang menunjukkan terdapat pengaruh *workshop* media pembelajaran terhadap kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi di SMP Negeri 26 Makassar.

B. Saran

Penelitian yang telah dilakukan, maka penulis menyarankan:

1. Bagi kepala sekolah, dapat mempertimbangkan untuk melaksanakan pelatihan untuk terus meningkatkan kemampuan guru.
2. Bagi guru, untuk lebih mempertimbangkan dan menerapkan penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran
3. Bagi peneliti selanjutnya perlu diadakan penelitian lebih lanjut mengenai pengaruh *workshop* media pembelajaran terhadap kemampuan guru, dan lokasi penelitian lebih diperluas lagi menjadi beberapa sekolah sehingga hasil penelitian ini lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Admadja, Ismalik Perwira. 2016. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Praktik Individu Instrumen Pokok Dasar Siswa Smk di Bidang Keahlian Karawitan* (online), Vol. VI No 2, <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpv/article/download/8107/8014> (diakses 20 Februari 2019).
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Pendekatan Praktek*. Yogyakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Darmawan, Deni. 2014. *Inovasi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Direktorat Jendral Guru dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2018. *Pedoman Umum Program Pengembangan Keprofesional Berkelanjutan Melalui Pendidikan dan Pelatihan Guru* (online), <https://drive.google.com/file/d/1n3m7n82JouJewTVQ2T-ilmNn9Df4DUul/view> (diakses 03 Mei 2019)
- Hadi, Sutrisno. 2015. *Statistik*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Haling, Abdul. dkk., 2007. *Belajar dan Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar.
- Hosnan, M. 2016. *Etika Profesi Pendidik*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Indrawan, Rully & Yaniawati, Poppy. 2017. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT. Refika Aditama
- Kamilati, Nurul. 2016. *Pengembangan Keprofesional Berkelanjutan Mewujudkan Guru yang Profesional* (online), <https://bdksemarang.kemenag.go.id/pengembangan-keprofesional-berkelanjutan-mewujudkan-guru-yang-profesional/> (diakses 03 Mei 2019)
- LPMP Jogja. 2015. *Pengembangan Keprofesional Berkelanjutan Bagi Guru* (online), lpmjogja.kemdikbud.go.id/wp-content/uploads/.../pengembangan-keprofesional.pdf (diakses 03 Mei 2019)

- Mudlofir, Ali. 2014. *Pendidik Profesional*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Nurdin, Syafruddin & Adriantoni. 2016. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Noor, Juliansyah. 2014. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 Pasal 1 Ayat (13) (online); luk.staff.ugm.ac.id/atur/PP17-2010Lengkap.pdf (diakses 20 Februari 2019).
- Prasetyo, Bambang & Jannah, Lina Miftahul. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Rusman, dkk. 2013. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2016. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sitepu, B.P. 2014. *Pengembangan Sumber Belajar*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Sudjana, Nana. 2013. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakara
- Sudijono, Anas. 2011. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers
- Soenarto, Sunaryo. 2011. *Multimedia Pembelajaran* (online), <http://staffnew.uny.ac.id/upload/131568300/pendidikan/MULTIMEDIA+PEMBELAJARAN-23Mei2011.pdf> (diakses 10 Februari 2019).
- Tirtarahardja Umar & Sulo, S.L.La 2010. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Uno, Hamzah B. 2016. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Wahyudi, Dedi. 2013. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pendidikan Akhlak Dengan Program Prezi* (online), <https://media.neliti.com/media/publications/71183-ID-pengembangan-multimedia-pembelajaran-int.pdf> (diakses 20 Februari 2019).
- Yusuf, Muri. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: PT. Fajar Interpratama Mandiri.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 Skenario Pelaksanaan Workshop
--

SKENARIO PELAKSANAAN WORKSHOP MEDIA PEMBELAJARAN

Lokasi Workshop : SMP Negeri 26 Makassar

Alokasi Waktu : 1 X 60 Menit

Pertemuan : I

Tujuan Pelaksanaan Workshop :

Tujuan kegiatan *workshop* ini memperkenalkan kepada guru SMP Negeri 26 Makassar aplikasi *Microsoft Office Powerpoint* Berbasis Simulasi Digital dan sebagai upaya untuk kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi khususnya mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Microsoft Office Powerpoint*.

Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	
1. Pembukaan oleh MC	± 30 Menit
2. Narasumber mengucapkan salam.	
3. Narasumber dan peserta pelatihan berdoa sesuai dengan keyakinan dan kepercayaan masing – masing.	
4. Narasumber memperkenalkan diri dan menyampaikan judul materi pelatihan.	
5. Narasumber melakukan apersepsi.	
6. Narasumber menyampaikan tujuan pelatihan dan pemberian motivasi kepada guru sebagai peserta pelatihan.	

Kegiatan Inti	
7. Persiapan materi pelatihan oleh narasumber dalam bentuk media presentasi berbasis simulasi digital.	± 420 Menit
8. Penyajian media presentasi berbasis simulasi digital dengan rincian materi: Pengenalan <i>user interface</i>	
9. Tanya jawab tentang materi pelatihan.	
Kegiatan Akhir	
10. Pemberian tugas berupa pengembangan media sesuai materi.	± 30 Menit
11. Pembimbingan selama proses penyelesaian tugas.	
12. Melakukan refleksi kegiatan.	
13. Kegiatan ishoma dilaksanakan masing-masing selama 30 menit pada waktu dhuhur dan ashar	

SKENARIO PELAKSANAAN WORKSHOP MEDIA PEMBELAJARAN

Lokasi Workshop : SMP Negeri 26 Makassar

Alokasi Waktu : 1 X 640 Menit

Pertemuan : II

Tujuan Pelaksanaan Workshop :

Tujuan kegiatan *workshop* ini memperkenalkan kepada guru SMP Negeri 26 Makassar aplikasi *Microsoft Office Powerpoint* Berbasis Simulasi Digital dan sebagai upaya untuk kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi khususnya mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Microsoft Office Powerpoint*.

Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	
1. Narasumber mengucapkan salam.	± 30 Menit
2. Narasumber dan peserta pelatihan berdoa sesuai dengan keyakinan dan kepercayaan masing – masing.	
3. Narasumber memperkenalkan diri dan menyampaikan judul materi pelatihan.	
4. Narasumber melakukan apersepsi.	
5. Narasumber menyampaikan tujuan pelatihan dan pemberian motivasi kepada guru sebagai peserta pelatihan.	
Kegiatan Inti	
6. Persiapan materi pelatihan oleh narasumber dalam bentuk media presentasi berbasis simulasi digital.	± 420 Menit

7. Penyajian media presentasi berbasis simulasi digital dengan rincian materi: Pengenalan <i>tools power point</i>	
8. Tanya jawab tentang materi pelatihan.	
Kegiatan Akhir	
9. Pemberian tugas berupa pengembangan media sesuai materi.	± 30 Menit
10. Pembimbingan selama proses penyelesaian tugas.	
11. Melakukan refleksi kegiatan.	
12. Kegiatan ishoma dilaksanakan masing-masing selama 30 menit pada waktu dhuhur dan ashar	

SKENARIO PELAKSANAAN WORKSHOP MEDIA PEMBELAJARAN

Lokasi Workshop : SMP Negeri 26 Makassar

Alokasi Waktu : 1 X 640 Menit

Pertemuan : III

Tujuan Pelaksanaan Workshop :

Tujuan kegiatan *workshop* ini memperkenalkan kepada guru SMP Negeri 26 Makassar aplikasi *Microsoft Office Powerpoint* Berbasis Simulasi Digital dan sebagai upaya untuk kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi khususnya mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Microsoft Office Powerpoint*.

Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	
1. Narasumber mengucapkan salam.	± 30 Menit
2. Narasumber dan peserta pelatihan berdoa sesuai dengan keyakinan dan kepercayaan masing – masing.	
3. Narasumber memperkenalkan diri dan menyampaikan judul materi pelatihan.	
4. Narasumber melakukan apersepsi.	
5. Narasumber menyampaikan tujuan pelatihan dan pemberian motivasi kepada guru sebagai peserta pelatihan.	
Kegiatan Inti	
6. Persiapan materi pelatihan oleh narasumber dalam bentuk media presentasi berbasis simulasi digital.	± 420 Menit

7. Penyajian media presentasi berbasis simulasi digital dengan rincian materi: Animasi menu dan <i>hyperlink</i>	
8. Tanya jawab tentang materi pelatihan.	
Kegiatan Akhir	
9. Pemberian tugas berupa pengembangan media sesuai materi.	± 30 Menit
10. Pembimbingan selama proses penyelesaian tugas.	
11. Presentasi media yang telah dikembangkan oleh perwakilan peserta.	
12. Melakukan refleksi kegiatan.	
13. Kegiatan ishoma dilaksanakan masing-masing selama 30 menit pada waktu dhuhur dan ashar	

Lampiran 2 Daftar Hadir Peserta Workshop

No	Nama Lengkap	Jabatan	TTD
1.	SANAWITA	GURU	[Signature]
2.	Dra. Dina Pagalla	-	[Signature]
3.	FIRMANI	Pegawai I	[Signature]
4.	Hj Rosdiana	GURU	[Signature]
5.	Zaenal Abidin	GURU	[Signature]
6.	MARTI ASIA	GURU	[Signature]
7.	Rostanacar	GURU	[Signature]
8.	Muryati	GURU	[Signature]
9.	Setyaningsih	GURU	[Signature]
10.	Syainurroddin	GURU	[Signature]
11.	Rizki	GURU	[Signature]
12.	Naimillah	GURU	[Signature]
13.	H. Marhyah	GURU	[Signature]
14.	Ibte. Faisy	GURU	[Signature]
15.	Et. Nauriah	GURU	[Signature]
16.	Hj. Pustawaty	GURU	[Signature]
17.	Ranati	GURU	[Signature]
18.	Sinar Kumala Sari	GURU	[Signature]
19.	Yuliana	GURU	[Signature]
20.	Mursyidati	GURU	[Signature]
21.	Muti. Anam	GURU	[Signature]
22.	MUGNIATI	GURU	[Signature]
23.	Muscipak	GURU	[Signature]

Lampiran 3 Lembar Aktivitas Narasumber
--

HASIL OBSERVASI AKTIVITAS NARASUMBER PADA KEGIATAN WORKSHOP MEDIA PEMBELAJARAN

Pengaruh Workshop Media Pembelajaran Terhadap Kemampuan Guru dalam Memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMP Negeri 26 Makassar

Satuan Pendidikan	: SMP Negeri 26 Makassar
Materi Pelatihan	: <i>Software Power Point</i>
Hari/ Tanggal	: Jumat/ 13 September 2019
Alokasi Waktu	: 1 X 640 Menit
Pertemuan	: I
Tujuan Pelaksanaan Workshop	:

Tujuan kegiatan *workshop* ini memperkenalkan kepada guru SMP Negeri 26 Makassar aplikasi *Microsoft Office Powerpoint* Berbasis Simulasi Digital dan sebagai upaya untuk kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi khususnya mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Microsoft Office Powerpoint*.

Deskriptor yang diamati	Observasi Kegiatan	
	Y	T
	1	0
1. Apersepsi	√	
2. Menyampaikan tujuan pelatihan dan pemberian motivasi kepada guru sebagai peserta pelatihan.	√	
3. Persiapan materi pelatihan dalam bentuk media presentasi berbasis simulasi digital.	√	
4. Penyajian media presentasi berbasis simulasi digital dengan rincian materi: <i>Pengenalan user interface</i>	√	
5. Tanya jawab tentang materi pelatihan.	√	
6. Pemberian tugas berupa pengembangan media sesuai materi.	√	
7. Pembimbingan selama proses penyelesaian tugas.	√	
8. Melakukan refleksi kegiatan.	√	
Jumlah	8	0
Skor Maksimal	8	

Skor Pencapaian	8
Persentase Tingkat Pencapaian	100%

$$\text{Persentase Tingkat Pencapaian} = \frac{\text{Skor Pencapaian}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Makassar, 13 September 2019

Observer,

Supri Yanto

**HASIL OBSERVASI AKTIVITAS NARASUMBER PADA KEGIATAN
WORKSHOP MEDIA PEMBELAJARAN**

**Pengaruh Workshop Media Pembelajaran Terhadap Kemampuan Guru dalam
Memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMP Negeri 26
Makassar**

Satuan Pendidikan	: SMP Negeri 26 Makassar
Materi Pelatihan	: <i>Software Power Point</i>
Hari/ Tanggal	: Sabtu/ 14 September 2019
Alokasi Waktu	: 1 X 60 Menit
Pertemuan	: II
Tujuan Pelaksanaan Workshop	:

Tujuan kegiatan *workshop* ini memperkenalkan kepada guru SMP Negeri 26 Makassar aplikasi *Microsoft Office Powerpoint* Berbasis Simulasi Digital dan sebagai upaya untuk kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi khususnya mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Microsoft Office Powerpoint*.

Deskriptor yang diamati	Observasi Kegiatan	
	Y	T
	1	0
1. Apersepsi	√	
2. Menyampaikan tujuan pelatihan dan pemberian motivasi kepada guru sebagai peserta pelatihan.	√	
3. Persiapan materi pelatihan dalam bentuk media presentasi berbasis simulasi digital.	√	
4. Penyajian media presentasi berbasis simulasi digital dengan rincian materi: <i>Pengenalan tools power point</i>	√	
5. Tanya jawab tentang materi pelatihan.	√	
6. Pemberian tugas berupa pengembangan media sesuai materi.	√	
7. Pembimbingan selama proses penyelesaian tugas.	√	
8. Melakukan refleksi kegiatan.	√	
Jumlah	8	0
Skor Maksimal	8	
Skor Pencapaian	8	
Persentase Tingkat Pencapaian	100%	

$$\text{Persentase Tingkat Pencapaian} = \frac{\text{Skor Pencapaian}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Makassar, 14 September 2019

Observer,

Supri Yanto

**HASIL OBSERVASI AKTIVITAS NARASUMBER PADA KEGIATAN
WORKSHOP MEDIA PEMBELAJARAN**

**Pengaruh Workshop Media Pembelajaran Terhadap Kemampuan Guru dalam
Memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMP Negeri 26
Makassar**

Satuan Pendidikan	: SMP Negeri 26 Makassar
Materi Pelatihan	: <i>Software Power Point</i>
Hari/ Tanggal	: Minggu/ 15 September 2019
Alokasi Waktu	: 1 X 640 Menit
Pertemuan	: III
Tujuan Pelaksanaan Workshop	:

Tujuan kegiatan *workshop* ini memperkenalkan kepada guru SMP Negeri 26 Makassar aplikasi *Microsoft Office Powerpoint* Berbasis Simulasi Digital dan sebagai upaya untuk kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi khususnya mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Microsoft Office Powerpoint*.

Deskriptor yang diamati	Observasi Kegiatan	
	Y	T
	1	0
1. Apersepsi	√	
2. Menyampaikan tujuan pelatihan dan pemberian motivasi kepada guru sebagai peserta pelatihan.	√	
3. Persiapan materi pelatihan dalam bentuk media presentasi berbasis simulasi digital.	√	
4. Penyajian media presentasi berbasis simulasi digital dengan rincian materi: Animasi menu dan <i>hyperlink</i>	√	
5. Tanya jawab tentang materi pelatihan.	√	
6. Pemberian tugas berupa pengembangan media sesuai materi.	√	
7. Pembimbingan selama proses penyelesaian tugas.	√	
8. Presentasi media yang telah dikembangkan oleh perwakilan peserta.		√
9. Melakukan refleksi kegiatan.	√	
Jumlah	8	1
Skor Maksimal	9	
Skor Pencapaian	8	

Persentase Tingkat Pencapaian	88,8%
--------------------------------------	--------------

$$\text{Persentase Tingkat Pencapaian} = \frac{\text{Skor Pencapaian}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Makassar, 15 September 2019

Observer,

Supri Yanto

Lampiran 4 Lembar Aktivitas Peserta Workshop
--

HASIL OBSERVASI AKTIVITAS PESERTA WORKSHOP PADA KEGIATAN WORKSHOP MEDIA PEMBELAJARAN

Pengaruh Workshop Media Pembelajaran Terhadap Kemampuan Guru dalam Memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMP Negeri 26 Makassar

Satuan Pendidikan	: SMP Negeri 26 Makassar
Materi Pelatihan	: <i>Software Power Point</i>
Hari/ Tanggal	: Jumat/ 13 September 2019
Alokasi Waktu	: 1 X 640 Menit
Pertemuan	: I
Tujuan Pelaksanaan Workshop	:

Tujuan kegiatan *workshop* ini memperkenalkan kepada guru SMP Negeri 26 Makassar aplikasi *Microsoft Office Powerpoint* Berbasis Simulasi Digital dan sebagai upaya untuk kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi khususnya mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Microsoft Office Powerpoint*.

Deskriptor yang diamati	Observasi Kegiatan	
	Y	T
	1	0
1. Menyimak apersepsi.	√	
2. Menyimak penyampaian tujuan pelatihan dan pemberian motivasi.	√	
3. Menyimak penyajian materi melalui media presentasi berbasis simulasi digital dengan rincian materi: <i>Pengenalan user interface</i>	√	
4. Melakukan tanya jawab tentang materi pelatihan.	√	
5. Peserta melaksanakan penugasan pengembangan media dengan mengikuti langkah-langkah yang terdapat dalam media presentasi yang disajikan.	√	
6. Tanya jawab selama proses mengerjakan tugas.	√	
7. Refleksi bersama mengenai kegiatan.	√	
Jumlah	161	0
Skor Maksimal	7 x 1 x 23 = 161	
Tingkat Pencapaian	161 x 1 = 161	0

Skor Pencapaian	161
Persentase Tingkat Pencapaian	100%

$$\text{Persentase Tingkat Pencapaian} = \frac{\text{Skor Pencapaian}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Makassar, 13 September 2019

Observer,

Supri Yanto

**HASIL OBSERVASI AKTIVITAS PESERTA WORKSHOP PADA
KEGIATAN WORKSHOP MEDIA PEMBELAJARAN**

**Pengaruh Workshop Media Pembelajaran Terhadap Kemampuan Guru dalam
Memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMP Negeri 26
Makassar**

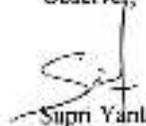
Satuan Pendidikan	: SMP Negeri 26 Makassar
Materi Pelatihan	: <i>Software Power Point</i>
Hari/ Tanggal	: Sabtu/ 14 September 2019
Alokasi Waktu	: 1 X 60 Menit
Pertemuan	: II
Tujuan Pelaksanaan Workshop	:

Tujuan kegiatan *workshop* ini memperkenalkan kepada guru SMP Negeri 26 Makassar aplikasi *Microsoft Office Powerpoint* Berbasis Simulasi Digital dan sebagai upaya untuk kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi khususnya mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Microsoft Office Powerpoint*.

Deskriptor yang diamati	Observasi Kegiatan	
	Y	T
	1	0
1. Menyimak apersepsi.	√	
2. Menyimak penyampaian tujuan pelatihan dan pemberian motivasi.	√	
3. Menyimak penyajian materi melalui media presentasi berbasis simulasi digital dengan rincian materi: Pengenalan <i>tools power point</i>	√	
4. Melakukan tanya jawab tentang materi pelatihan.	√	
5. Peserta melaksanakan penugasan pengembangan media dengan mengikuti langkah-langkah yang terdapat dalam media presentasi yang disajikan.	√	
6. Tanya jawab selama proses mengerjakan tugas.	√	
7. Refleksi bersama mengenai kegiatan.	√	
Jumlah	161	0
Skor Maksimal	7 x 1 x 23 = 161	
Tingkat Pencapaian	161 x 1 = 161	0
Skor Pencapaian	161	
Persentase Tingkat Pencapaian	100%	

$$\text{Persentase Tingkat Pencapaian} = \frac{\text{Skor Pencapaian}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Makassar, 14 September 2019

Observer,

Supri Yanto

**HASIL OBSERVASI AKTIVITAS PESERTA WORKSHOP PADA
KEGIATAN WORKSHOP MEDIA PEMBELAJARAN**

**Pengaruh Workshop Media Pembelajaran Terhadap Kemampuan Guru dalam
Memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMP Negeri 26
Makassar**

Satuan Pendidikan	: SMP Negeri 26 Makassar
Materi Pelatihan	: <i>Software Power Point</i>
Hari/ Tanggal	: Minggu/ 15 September 2019
Alokasi Waktu	: 1 X 640 Menit
Pertemuan	: III
Tujuan Pelaksanaan Workshop	:

Tujuan kegiatan *workshop* ini memperkenalkan kepada guru SMP Negeri 26 Makassar aplikasi *Microsoft Office Powerpoint* Berbasis Simulasi Digital dan sebagai upaya untuk kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi khususnya mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Microsoft Office Powerpoint*.

Deskriptor yang diamati	Observasi Kegiatan	
	Y	T
	1	0
1. Menyimak apersepsi.	√	
2. Menyimak penyampaian tujuan pelatihan dan pemberian motivasi.	√	
3. Menyimak penyajian materi melalui media presentasi berbasis simulasi digital dengan rincian materi: Animasi menu dan <i>hyperlink</i>	√	
4. Melakukan tanya jawab tentang materi pelatihan.	√	
5. Peserta melaksanakan penugasan pengembangan media dengan mengikuti langkah-langkah yang terdapat dalam media presentasi yang disajikan.	√	
6. Tanya jawab selama proses mengerjakan tugas.	√	
7. Presentasi media yang telah dikembangkan.		√
8. Refleksi bersama mengenai kegiatan.	√	
Jumlah	161	23
Skor Maksimal	8 x 1 x 23 = 184	
Tingkat Pencapaian	161 x 1 = 161	23 x 0 = 0
Skor Pencapaian	161	

Persentase Tingkat Pencapaian	87,5%
--------------------------------------	--------------

$$\text{Persentase Tingkat Pencapaian} = \frac{\text{Skor Pencapaian}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Makassar, 15 September 2019

Observer,

Supri Yanto

No	Kode Peserta Workshop	Aspek yang diamati													
		1		2		3		4		5		6		7	
		Y	T	Y	T	Y	T	Y	T	Y	T	Y	T	Y	T
8.	NY	√		√		√		√		√		√		√	
9.	SJ	√		√		√		√		√		√		√	
10.	SS	√		√		√		√		√		√		√	
11.	SH	√		√		√		√		√		√		√	
12.	JL	√		√		√		√		√		√		√	
13.	MI	√		√		√		√		√		√		√	
14.	IP	√		√		√		√		√		√		√	
15.	NR	√		√		√		√		√		√		√	
16.	PT	√		√		√		√		√		√		√	
17.	RW	√		√		√		√		√		√		√	
18.	SPS	√		√		√		√		√		√		√	
19.	YY	√		√		√		√		√		√		√	
20.	NS	√		√		√		√		√		√		√	
21.	MA	√		√		√		√		√		√		√	
22.	MG	√		√		√		√		√		√		√	
23.	HR	√		√		√		√		√		√		√	
Jumlah		23	0	23	0	23	0	23	0	23	0	23	0	23	0
Presentase		100%	0	100%	0	100%	0	100%	0	100%	0	100%	0	100%	0
Skor Diperoleh		23		23		23		23		23		23		23	
Skor Maksimal		23		23		23		23		23		23		23	
Presentase Total		100%		100%		100%		100%		100%		100%		100%	

Makassar, 13 September 2019

Observer,

 Supri Yanto

No	Kode Peserta Workshop	Aspek yang diamati													
		1		2		3		4		5		6		7	
		Y	T	Y	T	Y	T	Y	T	Y	T	Y	T	Y	T
13.	MI	√		√		√		√		√		√		√	
14.	IP	√		√		√		√		√		√		√	
15.	NR	√		√		√		√		√		√		√	
16.	PT	√		√		√		√		√		√		√	
17.	RW	√		√		√		√		√		√		√	
18.	SPS	√		√		√		√		√		√		√	
19.	YY	√		√		√		√		√		√		√	
20.	NS	√		√		√		√		√		√		√	
21.	MA	√		√		√		√		√		√		√	
22.	MG	√		√		√		√		√		√		√	
23.	HR	√		√		√		√		√		√		√	
Jumlah		23	0	23	0	23	0	23	0	23	0	23	0	23	0
Presentase		100%	0	100%	0	100%	0	100%	0	100%	0	100%	0	100%	0
Skor Diperoleh		23		23		23		23		23		23		23	
Skor Maksimal		23		23		23		23		23		23		23	
Presentase Total		100%		100%		100%		100%		100%		100%		100%	

Makassar, 14 September 2019

Observer,

 Supri Yanto

**RINCIAN HASIL OBSERVASI AKTIVITAS PESERTA WORKSHOP PADA
KEGIATAN WORKSHOP MEDIA PEMBELAJARAN**

**Pengaruh Workshop Media Pembelajaran Terhadap Kemampuan Guru dalam
Memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMP Negeri 26
Makassar**

Satuan Pendidikan	: SMP Negeri 26 Makassar
Materi Pelatihan	: <i>Software Power Point</i>
Hari/ Tanggal	: Minggu/ 15 September 2019
Alokasi Waktu	: 1 X 640 Menit
Pertemuan	: III
Tujuan Pelaksanaan Workshop	:

Tujuan kegiatan *workshop* ini memperkenalkan kepada guru SMP Negeri 26 Makassar aplikasi *Microsoft Office Powerpoint* Berbasis Simulasi Digital dan sebagai upaya untuk kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi khususnya mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Microsoft Office Powerpoint*.

No	Kode Peserta Workshop	Aspek yang diamati															
		1		2		3		4		5		6		7		8	
		Y	T	Y	T	Y	T	Y	T	Y	T	Y	T	Y	T	Y	T
1.	SW	√		√		√		√		√		√			√	√	
2.	DP	√		√		√		√		√		√			√	√	
3.	FA	√		√		√		√		√		√			√	√	
4.	RD	√		√		√		√		√		√			√	√	
5.	ZA	√		√		√		√		√		√			√	√	
6.	MA	√		√		√		√		√		√			√	√	
7.	RM	√		√		√		√		√		√			√	√	
8.	NY	√		√		√		√		√		√			√	√	
9.	SJ	√		√		√		√		√		√			√	√	
10.	SS	√		√		√		√		√		√			√	√	
11.	SH	√		√		√		√		√		√			√	√	
12.	JL	√		√		√		√		√		√			√	√	

No	Kode Peserta Workshop	Aspek yang diamati															
		1		2		3		4		5		6		7		8	
		Y	T	Y	T	Y	T	Y	T	Y	T	Y	T	Y	T	Y	T
13.	MI	√		√		√		√		√		√			√	√	
14.	IP	√		√		√		√		√		√			√	√	
15.	NR	√		√		√		√		√		√			√	√	
16.	PT	√		√		√		√		√		√			√	√	
17.	RW	√		√		√		√		√		√			√	√	
18.	SPS	√		√		√		√		√		√			√	√	
19.	YY	√		√		√		√		√		√			√	√	
20.	NS	√		√		√		√		√		√			√	√	
21.	MA	√		√		√		√		√		√			√	√	
22.	MG	√		√		√		√		√		√			√	√	
23.	HR	√		√		√		√		√		√			√	√	
Jumlah		23	0	23	0	23	0	23	0	23	0	23	0	0	0	23	0
Presentase		100%	0	100%	0	100%	0	100%	0	100%	0	100%	0	0	0	100%	0
Skor Diperoleh		23		23		23		23		23		23		0		23	
Skor Maksimal		23		23		23		23		23		23		23		23	
Presentase Total		100%		100%		100%		100%		100%		100%		0		100%	

Makassar, 15 September 2019

Observer,

 Supri Yanto

Lampiran 6 Soal *Pretest*

SOAL PRETEST

Satuan Pendidikan : SMPN 21 Makassar

Alokasi Waktu : 15 Menit

PETUNJUK:

1. Tulis nama pada lembar jawaban.
2. Bacalah soal terlebih dahulu sebelum menjawabnya.
3. Kerjakan terlebih dahulu soal yang menurut anda mudah.
4. Periksa kembali jawaban anda sebelum mengumpulkan lembar soal.
5. Berilah tanda (x) pada jawaban yang menurut anda paling benar.

Soal Instrumen

1. Power point adalah program *microsoft office* yang digunakan untuk..
 - A. Membuat naskah
 - B. Membuat laporan
 - C. Membuat presentasi dalam berbagai tampilan
 - D. Membuat novel
 - E. Membuat grafik

2. 

Tombol *quick acces toolbar* pada power point seperti pada gambar diatas berisi..

- A. Tombol perintah yang digunakan membuat presentasi
- B. Perintah yang berkaitan dengan manajemen
- C. Tombol perintah memutar video
- D. Menampilka file baru

- E. Mengexport file
3. Penambahan slide baru dapat dilakukan dengan menekan..
- A. Design – new slide
 - B. Home – new slide
 - C. Insert – shapes – new slide
 - D. Home – new file
 - E. Animation - new slide
4. Agar lebih kreatif, sebaiknya memulai pembuatan presentasi menggunakan..
- A. Slide
 - B. Slide show
 - C.  Presentation file
 - D. Blank  presentation
 - E. Auto content wizard

5. Pembuat text dengan berbagai variasi huruf dapat menggunakan..

A. Shapes

D. Text Box



B. Wordart



E. Semua jawaban benar

C. Font



6. Berikut yang merupakan tombol untuk menambahkan video pada menu tools insert adalah..

A. Screenshot



D. Video



B. Object 
Object

E. Equation 
Equation

C. Chart 
Chart

7. Berikut yang merupakan alat pendukung peraga presentasi adalah..

A. Laptop 

D. Speaker 

B. DLP projector 

E. Semua jawaban benar

C. Layar putih 

8. Fungsi  pada presentasi power point adalah..

- A. Menghubungkan antara slide satu dengan slide yang lain atau dengan file dokumen yang lain
- B. Memasukkan gambar ke power point
- C. Menghentikan presentasi
- D. Menjalankan presentasi
- E. Menyimpan file presentasi

9. Berikut yang merupakan menu tools untuk menambahkan audio adalah..

- A. Home
- B. Insert

- C. Design
- D. Transition
- E. Animation

10. Berikut yang tidak termasuk menu tools slide show adalah..

- A. From beginning



- B. From current slide



- C. Present online



- D. Research



- E. Semua jawaban benar

Lampiran 7 Soal *Posttest*

SOAL POSTEST

Satuan Pendidikan : SMPN 21 Makassar

Alokasi Waktu : 15 Menit

PETUNJUK:

1. Tulis nama pada lembar jawaban.
2. Bacalah soal terlebih dahulu sebelum menjawabnya.
3. Kerjakan terlebih dahulu soal yang menurut anda mudah.
4. Periksa kembali jawaban anda sebelum mengumpulkan lembar soal.
5. Berilah tanda (x) pada jawaban yang menurut anda paling benar.

Soal Instrumen

1. 

Tombol *quick acces toolbar* pada power point seperti pada gambar diatas berisi..

 - A. Tombol perintah yang digunakan membuat presentasi
 - B. Perintah yang berkaitan dengan manajemen
 - C. Tombol perintah memutar video
 - D. Menampilka file baru
 - E. Mengexport file
2. Berikut yang tidak termasuk menu tools slide show adlah..

A. From beginning 	D. Research 
---	---

B. From current slide



E. Semua jawaban benar

C. Present online



3. Berikut yang merupakan alat pendukung peraga presentasi adalah..

A. Laptop



D. Speaker



B. DLP projector



E. Semua jawaban benar

C. Layar putih



4. Penambahan slide baru dapat dilakukan dengan menekan..

A. Design – new slide

B. Home – new slide

C. Insert – shapes – new slide

D. Home – new file

E. Animation - new slide

5. Berikut yang merupakan tombol untuk menambahkan video pada menu tools insert adalah..

A. Screenshot



D. Video



B. Object



E. Equation



C. Chart 
Chart

6. Berikut yang merupakan menu tools untuk menambahkan audio adalah..

- A. Home
- B. Insert
- C. Design



- D. Transition
- E. Animation

7. Power point adalah program *microsoft office* yang digunakan untuk..

- A. Membuat naskah
- B. Membuat laporan
- C. Membuat presentasi dalam berbagai tampilan
- D. Membuat novel
- E. Membuat grafik

8. Pembuat text dengan berbagai variasi huruf dapat menggunakan..

- A. Shapes
- D. Text Box



- B. Wordart



- E. Semua jawaban benar

- C. Font



9. Agar lebih kreatif, sebaiknya memulai pembuatan presentasi menggunakan..

- A. Slide
- B. Slide show
- C. Presentation file

- D. Blank presentation
- E. Auto content wizard

10. Fungsi  pada presentasi power point adalah..
- A. Menghubungkan antara slide satu dengan slide yang lain atau dengan file dokumen yang lain
 - B. Memasukkan gambar ke power point
 - C. Menghentikan presentasi
 - D. Menjalankan presentasi
 - E. Menyimpan file presentasi

Lampiran 8 Kunci Jawaban Soal

Kunci Jawaban**Pretest**

- | | |
|------|-------|
| 1. C | 6. D |
| 2. A | 7. E |
| 3. B | 8. A |
| 4. D | 9. B |
| 5. C | 10. D |

Posttest

- | | |
|------|-------|
| 1. A | 6. B |
| 2. D | 7. C |
| 3. E | 8. C |
| 4. B | 9. D |
| 5. D | 10. A |

Lampiran 9 Hasil Pretest dan Posttest

Hasil Pretest

No.	Responden	Benar	Salah	Skor	Kategori
1.	Sanawira	4	6	4	Gagal
2.	Dra. Dina Pagalla	5	5	5	Kurang
3.	Fitriani	5	5	5	Kurang
4.	Hj. Rosdiana	4	6	4	Gagal
5.	Zainal Abidin	5	5	5	Kurang
6.	Murni Asir	5	5	5	Kurang
7.	Rosmaniar	5	5	5	Kurang
8.	Nuryati	5	5	5	Kurang
9.	Setijawati	4	6	4	Gagal
10.	Syamsuddin	5	5	5	Kurang
11.	Syahrir	5	5	5	Kurang
12.	Jamliah	4	6	4	Gagal
13.	St. Marliyah	5	5	5	Kurang
14.	Itte Paisag	4	6	4	Gagal
15.	St. Namrijah	6	4	6	Cukup
16.	Hj. Pastawaty	6	4	6	Cukup
17.	Rawati	4	6	4	Gagal
18.	Sinar Permata sari	6	4	6	Cukup
19.	Yahya	6	4	6	Cukup
20.	Nursyamsih	5	5	5	Kurang
21.	Muh. Amin	5	5	5	Kurang
22.	Mugniasi	5	5	5	Kurang
23.	Husrifah	5	5	5	Kurang

Hasil *Posttest*

No.	Responden	Benar	Salah	Skor	Kategori
1.	Sanawira	9	1	9	Baik Sekali
2.	Dra. Dina Pagalla	9	1	9	Baik Sekali
3.	Fitriani	9	1	9	Baik Sekali
4.	Hj. Rosdiana	9	1	9	Baik Sekali
5.	Zainal Abidin	9	1	9	Baik Sekali
6.	Murni Asir	8	2	8	Baik Sekali
7.	Rosmaniar	8	2	8	Baik Sekali
8.	Nuryati	10	0	10	Baik Sekali
9.	Setijawati	7	3	7	Baik
10.	Syamsuddin	10	0	10	Baik Sekali
11.	Syahrir	9	1	9	Baik Sekali
12.	Jamliah	9	1	9	Baik Sekali
13.	St. Marliyah	8	2	8	Baik Sekali
14.	Itte Paisag	10	0	10	Baik Sekali
15.	St. Namriyah	10	0	10	Baik Sekali
16.	Hj. Pastawaty	9	1	9	Baik Sekali
17.	Rawati	8	2	8	Baik Sekali
18.	Sinar Permata sari	10	0	10	Baik Sekali
19.	Yahya	9	1	9	Baik Sekali
20.	Nursyamsih	10	0	10	Baik Sekali
21.	Muh. Amin	9	1	9	Baik Sekali
22.	Mugniasi	9	1	9	Baik Sekali
23.	Husrifah	9	1	9	Baik Sekali

ANALISIS DATA STATISTIK

NO	X	Y	X²	Y²	X.Y
1	9	4	81	16	36
2	9	5	81	25	45
3	9	5	81	25	45
4	9	4	81	16	36
5	9	5	81	25	45
6	8	5	64	25	40
7	8	5	64	25	40
8	10	5	100	25	50
9	7	4	49	16	28
10	10	5	100	25	50
11	9	5	81	25	45
12	9	4	81	16	36
13	8	5	64	25	40
14	10	4	100	16	40
15	10	6	100	36	60
16	9	6	81	36	54
17	8	4	64	16	32
18	10	6	100	36	60
19	9	6	81	36	54
20	10	5	100	25	50
21	9	5	81	25	45
22	9	5	81	25	45
23	9	5	81	25	45
JUMLAH	207	113	1877	565	1021

Lampiran 10 Analisis Data Statistik

Analisis Data Statistik

- a. Nilai rata-rata hasil belajar kelompok *posttest* X

$$\begin{aligned} Mx &= \frac{\sum x}{N} \\ &= \frac{207}{23} \\ &= 9 \end{aligned}$$

- b. Nilai rata-rata hasil belajar kelompok *pretest* Y

$$\begin{aligned} My &= \frac{\sum y}{N} \\ &= \frac{113}{23} \\ &= 4.91 \end{aligned}$$

- c. Nilai Standar Deviasi Kuadrat kelompok *posttest* X

$$\begin{aligned} SDx^2 &= \frac{\sum x^2}{N} - Mx^2 \\ &= \frac{1877}{23} - (9)^2 \\ &= 81.60 - 81 \\ &= 0.6 \end{aligned}$$

d. Nilai Standar Deviasi Kuadrat Kelompok *pretest* Y

$$\begin{aligned}
 SDy^2 &= \frac{\sum y^2}{N} - My^2 \\
 &= \frac{565}{23} - (4.91)^2 \\
 &= 24.56 - 24.10 \\
 &= 0.46
 \end{aligned}$$

e. Nilai Standar Deviasi rata-rata Kuadrat Kelompok *posttest* X

$$\begin{aligned}
 SD^2Mx &= \frac{SDx^2}{N - 1} \\
 &= \frac{0.6}{23 - 1} \\
 &= \frac{0.6}{22} \\
 &= 0.02727
 \end{aligned}$$

f. Nilai Standar Deviasi rata-rata Kuadrat Kelompok *pretest* Y

$$\begin{aligned}
 SD^2My &= \frac{SDy^2}{N - 1} \\
 &= \frac{0.46}{23 - 1} \\
 &= \frac{0.46}{22} \\
 &= 0.02090
 \end{aligned}$$

g. Nilai SD_{bm}

$$\begin{aligned} SD_{bm} &= \sqrt{SD^2Mx + SD^2My} \\ &= \sqrt{0.02727 + 0.02090} \\ &= \sqrt{0.04817} \\ &= 0.21947 \end{aligned}$$

Setelah hasil perhitungan di atas selanjutnya gunakan rumus *t-test* :

$$\begin{aligned} t - test &= \frac{Mx - My}{SD_{bm}} \\ &= \frac{9 - 4.91}{0.21947} \\ &= \frac{4.09}{0.21947} \\ &= 18.63580 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} d. b &= (Nx + Ny) - 2 \\ &= (23 + 23) - 2 \\ &= 44 \end{aligned}$$

Lampiran 11 Titik Persentase Distribusi

Titik Persentase Distribusi t (df = 41 – 80)

Pr df	0.25	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005	0.001
	0.50	0.20	0.10	0.050	0.02	0.010	0.002
41	0.68052	1.30254	1.68288	2.01954	2.42080	2.70118	3.30127
42	0.68038	1.30204	1.68195	2.01808	2.41847	2.69807	3.29595
43	0.68024	1.30155	1.68107	2.01669	2.41625	2.69510	3.29089
44	0.68011	1.30109	1.68023	2.01537	2.41413	2.69228	3.28607
45	0.67998	1.30065	1.67943	2.01410	2.41212	2.68959	3.28148
46	0.67986	1.30023	1.67866	2.01290	2.41019	2.68701	3.27710
47	0.67975	1.29982	1.67793	2.01174	2.40835	2.68456	3.27291
48	0.67964	1.29944	1.67722	2.01063	2.40658	2.68220	3.26891
49	0.67953	1.29907	1.67655	2.00958	2.40489	2.67995	3.26508
50	0.67943	1.29871	1.67591	2.00856	2.40327	2.67779	3.26141
51	0.67933	1.29837	1.67528	2.00758	2.40172	2.67572	3.25789
52	0.67924	1.29805	1.67469	2.00665	2.40022	2.67373	3.25451
53	0.67915	1.29773	1.67412	2.00575	2.39879	2.67182	3.25127
54	0.67906	1.29743	1.67356	2.00488	2.39741	2.66998	3.24815
55	0.67898	1.29713	1.67303	2.00404	2.39608	2.66822	3.24515
56	0.67890	1.29685	1.67252	2.00324	2.39480	2.66651	3.24226
57	0.67882	1.29658	1.67203	2.00247	2.39357	2.66487	3.23948
58	0.67874	1.29632	1.67155	2.00172	2.39238	2.66329	3.23680
59	0.67867	1.29607	1.67109	2.00100	2.39123	2.66176	3.23421
60	0.67860	1.29582	1.67065	2.00030	2.39012	2.66028	3.23171
61	0.67853	1.29558	1.67022	1.99962	2.38905	2.65886	3.22930
62	0.67847	1.29536	1.66980	1.99897	2.38801	2.65748	3.22696
63	0.67840	1.29513	1.66940	1.99834	2.38701	2.65615	3.22471
64	0.67834	1.29492	1.66901	1.99773	2.38604	2.65485	3.22253
65	0.67828	1.29471	1.66864	1.99714	2.38510	2.65360	3.22041
66	0.67823	1.29451	1.66827	1.99656	2.38419	2.65239	3.21837
67	0.67817	1.29432	1.66792	1.99601	2.38330	2.65122	3.21639
68	0.67811	1.29413	1.66757	1.99547	2.38245	2.65008	3.21446
69	0.67806	1.29394	1.66724	1.99495	2.38161	2.64898	3.21260
70	0.67801	1.29376	1.66691	1.99444	2.38081	2.64790	3.21079
71	0.67796	1.29359	1.66660	1.99394	2.38002	2.64686	3.20903
72	0.67791	1.29342	1.66629	1.99346	2.37926	2.64585	3.20733
73	0.67787	1.29326	1.66600	1.99300	2.37852	2.64487	3.20567
74	0.67782	1.29310	1.66571	1.99254	2.37780	2.64391	3.20406
75	0.67778	1.29294	1.66543	1.99210	2.37710	2.64298	3.20249
76	0.67773	1.29279	1.66515	1.99167	2.37642	2.64208	3.20096
77	0.67769	1.29264	1.66488	1.99125	2.37576	2.64120	3.19948
78	0.67765	1.29250	1.66462	1.99085	2.37511	2.64034	3.19804
79	0.67761	1.29236	1.66437	1.99045	2.37448	2.63950	3.19663

80	0.67757	1.29222	1.66412	1.99006	2.37387	2.63869	3.19526
-----------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------

Dokumentasi Penelitian



Gambar L.22.1 Pembagian Soal-Soal *Pretest*



Gambar L.22.2 Penjelasan Soal-Soal *Pretest*



Gambar L.22.3 Pembukaan Workshop Media Pembelajaran



Gambar L.22.4 Pemberian Materi Workshop Media Pembelajaran



Gambar L.22.5 Pembimbingan Pembuatan Media Pembelajaran



Gambar L.22.6 Pembagian Soal-Soal *Posttest*



Gambar L.22.7 Foto Bersama dengan Peserta Workshop

RIWAYAT HIDUP



SUPRI YANTO, Lahir di SOPPENG, 10 AGUSTUS 1997.

Anak keempat dari empat bersaudara dari pasangan orang tua

Suparman dan Sunardiani. Penulis memulai pendidikan di SD

Negeri 29 Cendrana tahun 2004 dan selesai tahun 2009.

Kemudian pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 1 Watansoppeng dan tamat pada tahun 2012. Pada tahun yang sama pula penulis melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 1 Watansoppeng Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial dan berhasil menyelesaikan studinya pada tahun 2015. Pada tahun 2015 lewat jalur SBMPTN, penulis berhasil masuk pada perguruan tinggi di Universitas Negeri Makassar (UNM) Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Program Studi Teknologi Pendidikan. Selama kuliah penulis aktif di Organisasi Internal Kampus.