

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Guru sebagai ujung tombak penentu keberhasilan proses pembelajaran yang berkualitas dituntut untuk selalu mampu mengembangkan dirinya dan menyesuaikan dirinya dengan perubahan jaman. Pembelajaran yang dilakukan harus lebih kreatif, berkesan dan bermakna agar mutu pendidikan dapat berkembang sesuai dengan kemajuan teknologi. Witherington (Darwanto, 2007: 107) menyatakan bahwa *“good teaching maintains fitness and freshness in the classroom, opposed in the drab, dull deadly routine of hipertrophied intellectual attitude.”* Pengajaran yang baik harus selalu mengusahakan adanya kejelasan dan kesegaran di dalam kelas, tanpa mempertahankan suasana membosankan dan rutinitas yang menjemukan. Pengajaran yang baik pada dasarnya mampu membangkitkan minat dan motivasi peserta didik untuk belajar dan mampu mengusahakan pembelajaran yang kreatif, aktif serta menyenangkan. Pengajaran yang baik menghendaki peserta didik untuk memperoleh pengalaman yang memungkinkannya untuk memahami dan menerapkan pengetahuan yang diperolehnya. Pengalaman pembelajaran tersebut tidak dapat diperoleh dalam pengajaran konvensional yang umumnya dilaksanakan oleh guru di kelas. Peserta didik akan lebih mudah menyerap informasi jika mengalami sendiri pembelajaran tersebut. Jika tidak memungkinkan untuk membuat peserta didik mengalami sendiri, maka pengganti pengalaman nyata dengan berbantuan media serta pengalaman verbal sangat dibutuhkan agar usaha guru membelajarkan peserta didik bisa mencapai hasil yang baik. Ibrahim, dkk, (Daryanto, 2012: 3) mengemukakan bahwa seorang guru yang profesional tidak hanya cukup membelajarkan peserta didik tetapi juga harus mampu mengelola informasi dan

lingkungan untuk memfasilitasi kegiatan belajar peserta didik. Daryanto (2012: 3) mengemukakan bahwa guru profesional dituntut untuk mampu memilih dan menggunakan berbagai jenis media pembelajaran yang ada disekitarnya. Hal ini dimaksudkan untuk membantu siswa memperoleh pengalaman belajar.

Guru seyogyanya memiliki keterampilan menggunakan media pembelajaran yang tepat guna untuk melaksanakan pembelajaran yang kreatif, berkesan dan bermakna, sebagaimana termuat dalam Permendiknas no. 16 tahun 2007 tentang standar kualifikasi akademik dan kompetensi guru dimana salah satu kompetensi inti guru dalam ranah kompetensi pedagogik adalah menyelenggarakan pembelajaran yang mendidik, dengan indikator menggunakan media pembelajaran dan sumber belajar yang relevan dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran yang diampu untuk mencapai tujuan pembelajaran secara utuh. Keterampilan menggunakan media pembelajaran sebagai bagian dari kompetensi guru, merupakan kemampuan guru yang diperoleh berkat adanya latihan-latihan dan pembiasaan dalam penggunaan media pembelajaran.

Salah satu fungsi utama penggunaan media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut memengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Melalui media pembelajaran, peserta didik dapat terlibat langsung (mengalami serta menghayati) dengan materi yang sedang dipelajari sehingga peserta didik mampu lebih memahami materi yang sedang dipelajari tersebut. Untuk tujuan tersebut, seorang pendidik perlu memiliki sebuah media pembelajaran yang memadai, agar bahan ajar dapat diserap peserta didik dengan sebaik-baiknya.

Hamalik (Arsyad, 2002: 15) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru,

membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh - pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan serta isi pelajaran pada saat itu. Sudjana & Rivai (Arsyad, 2002: 24) mengemukakan beberapa manfaat media pembelajaran, yakni: (1) pembelajaran akan lebih menarik peserta didik, sehingga bisa tumbuh motivasi belajar; (2) memperjelas makna dari materi/bahan ajar; (3) metode pembelajaran lebih variatif, tidak semata-mata komunikasi verbal oleh guru, sehingga peserta didik tidak jenuh dan guru tidak kehabisan energi; dan (4) peserta didik lebih banyak kegiatan, guru bisa lebih fokus sebagai mediator, fasilitator dan motivator.

Salah satu jenis media yang dapat dipergunakan guru dalam pembelajaran adalah multimedia interaktif tutorial, yang merupakan jenis multimedia yang bersifat menimbulkan interaksi positif siswa terhadap materi pembelajaran. Multimedia interaktif tutorial pada dasarnya sama seperti program bimbingan dimana siswa diberi bantuan agar dapat mencapai hasil belajar secara optimal. Multimedia interaktif tutorial juga dapat memberi bantuan kepada guru untuk menyajikan materi dengan efektif, efisien, dan lebih menarik, mudah dimengerti dan jelas; mampu membantu guru memberikan soal-soal latihan kepada siswa dengan menarik, serta membantu peserta didik untuk lebih memahami materi pembelajaran. Selain itu multimedia interaktif tutorial juga dapat digunakan secara mandiri oleh siswa untuk mengembangkan dirinya. Kelebihan-kelebihan multimedia interaktif tutorial tersebut akan mewujudkan sebuah aplikasi pembelajaran yang atraktif dan menarik secara visual bagi peserta didik. Oleh Mengingat banyaknya manfaat multimedia dalam proses pembelajaran, maka guru wajib untuk meningkatkan keterampilannya menggunakan multimedia interaktif tutorial.

Keterampilan guru menggunakan multimedia interaktif tutorial mencakup keterampilan dalam penyajian multimedia interaktif tutorial yang sesuai, serta langkah penyajian dan pemanfaatan multimedia interaktif tutorial dalam kelas. Arsyad (2002: 76) menyatakan bahwa dalam memilih media sebaiknya menggunakan media yang sudah ada, mudah diperoleh atau mudah dibuat sendiri oleh guru. Multimedia interaktif tutorial yang digunakan oleh guru dapat mengadopsi program yang sudah jadi jika memang tersedia dan benar-benar memenuhi kriteria yang tujuannya untuk membantu peserta didik belajar. Jika program yang sudah jadi sulit diperoleh, atau kurang sesuai dengan kebutuhan, guru dapat memodifikasi atau membuat sendiri multimedia interaktif tutorial yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Beberapa dampak yang bisa terjadi jika guru tidak menggunakan atau tidak terampil dalam menggunakan multimedia interaktif tutorial dalam pembelajaran, yakni: (1) guru akan merasa sulit menyampaikan informasi mengenai objek tertentu yang seharusnya dilihat, didengar atau diraba peserta didik; (2) guru akan repot membawa benda konkret yang perlu diperlihatkan pada peserta didik; (3) peserta didik akan merasa bahwa pembelajaran tidak menarik atau membosankan; dan (4) peserta didik tidak memperoleh pengalaman langsung yang berkaitan dengan penggunaan indra melihat, mendengar, dan meraba.

Penggunaan multimedia seharusnya telah diterapkan guru di sekolah, namun kenyataannya penggunaan multimedia dalam pembelajaran sering terabaikan dengan berbagai alasan. Alasan yang sering muncul antara lain: terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar, sulit mencari media yang tepat, dan tidak tersedianya biaya. Collins, dkk, (1997: 91) mengungkapkan,

*However, a survey commissioned by NCET (1996) suggests that the majorities of teachers are neither committed enthusiasts nor dyed in the wool sceptics. Instead they appear to hold a position somewhere in the middle of the continuum, a position or series of positions which we call 'cautious enthusiasm'. In the context of this chapter 'cautious*

*enthusiasm' will be used to signify those teachers who welcome multimedia technology and want to find ways of integrating it into their teaching but, for one reason or another, have some reservations about the technology itself, its usefulness in teaching and learning, or the level of support which is provided to the teachers and pupils who work with technology.*

Berdasarkan pernyataan Collins dkk, terdapat banyak guru yang kurang antusias dan masih ragu dalam menggunakan multimedia dalam pembelajaran. Guru pada dasarnya tidak menolak penggunaan multimedia dalam pembelajaran, namun masih meragukan manfaat multimedia dalam pengajaran dan pembelajaran maupun tingkat dukungan yang tersedia bagi guru dan peserta didik dalam menggunakan teknologi multimedia.

Roisa (2012: 1) dalam penelitiannya tentang meningkatkan hasil belajar IPA melalui penggunaan multimedia pembelajaran, menyatakan kurangnya kemampuan guru dalam memanfaatkan multimedia pembelajaran. Othman (2007: 50) dalam penelitian tentang aplikasi komputer dalam pengajaran bahasa, menyimpulkan bahwa penggunaan komputer dalam pengajaran sangat rendah, guru tidak menguasai *powerpoint* dan multimedia dalam pengajaran, serta kemahiran guru dalam multimedia sangat rendah. Ibrahim (2009: 4) dalam penelitiannya tentang upaya pengembangan kreativitas guru pendidikan agama Islam (PAI) dalam penggunaan media pembelajaran di SMA Negeri 1 Sidoarjo menyatakan bahwa ada sebagian guru yang belum kreatif dalam penggunaan media pembelajaran, dan guru belum mampu memanfaatkan teknologi pembelajaran.

Beberapa penelitian tersebut mengungkapkan bahwa sebagian guru masih belum memanfaatkan media khususnya multimedia interaktif tutorial dalam pembelajaran serta masih belum memiliki keterampilan dalam menggunakan media dalam pembelajaran.

Berdasarkan survei awal terhadap guru-guru SMA Negeri 1 Lolofitu Moi kecamatan Lolofitu Moi Kabupaten Nias Barat, ditemukan bahwa ternyata guru-guru di sekolah ini masih

menggunakan pendekatan yang berpusat pada guru (*Teacher centered learning*) dimana guru mengajar dengan menggunakan metode ceramah sementara siswa tidak terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Hasil angket yang disebar pada seluruh guru di SMA Negeri 1 Lolofitu Moi yang berjumlah 17 orang ditemukan bahwa hanya tujuh orang guru yang menggunakan media dalam pembelajaran dan terdapat empat orang diantaranya yang pernah menggunakan multimedia interaktif tutorial, sementara alat yang dibutuhkan untuk mengajar dengan memanfaatkan multimedia interaktif tutorial telah tersedia di sekolah, yang antara lain: listrik, LCD proyektor, komputer, laptop dan CD (*Compact Disc*) multimedia interaktif tutorial. Terdapat tiga orang guru yang mengetahui langkah-langkah menggunakan multimedia interaktif yang tepat, sementara 14 guru belum mengetahui langkah-langkah menggunakan multimedia interaktif yang tepat dalam kelas. Secara rinci, hasil angket tentang penggunaan multimedia interaktif tutorial di SMA Negeri 1 Lolofitu Moi adalah sebagai berikut:

Tabel 1.1 Persentase Angket Analisis Penerapan Media Pembelajaran

No	Komponen	Persentase Responden
1	Penggunaan media dalam proses/kegiatan belajar mengajar	41%
2	Penggunaan multimedia interaktif tutorial	24 %
3	Frekuensi penggunaan multimedia multimedia interaktif tutorial oleh guru: a. setiap proses pembelajaran di kelas berlangsung b. kadang-kadang (jika kebetulan ada materi yang cocok) c. Jarang guru menggunakan multimedia interaktif tutorial	0% 18% 6%
4	Ketersediaan fasilitas yang mendukung penggunaan multimedia interaktif tutorial di sekolah	82%
5	Ketersediaan program atau CD multimedia interaktif tutorial yang dapat digunakan dalam mengajar	76%
6	Pemahaman tentang langkah-langkah menggunakan multimedia interaktif tutorial dalam kelas	18%
7	Persepsi guru tentang multimedia interaktif tutorial pembelajaran yang baik: a. Dapat meningkatkan minat peserta didik b. Relevan dengan tujuan pembelajaran c. Tampilannya harus menarik d. Mudah diperoleh	47% 41% 41%

	e. Mudah dipahami peserta didik f. Lainnya	29% 24% 0%
8	Hambatan bagi guru dalam menggunakan multimedia interaktif tutorial di sekolah: a. Belum mengetahui bagaimana langkah dalam menggunakan multimedia interaktif tutorial b. Bahan multimedia interaktif tutorial yang ada kurang sesuai dengan kebutuhan c. Tidak memperoleh bahan multimedia interaktif tutorial yang dapat dipakai dalam pembelajaran d. Lainnya.	94% 41% 24% 0%
9	Bantuan dari kepala sekolah maupun pengawas dalam mengatasi hambatan bagi guru menggunakan multimedia interaktif tutorial di sekolah	12%
10	Guru melakukan pengkajian pembelajaran dalam kelompok <i>lesson study</i> bersama guru lain	0%
11	Guru berniat menggunakan multimedia interaktif tutorial	100%
12	Guru berniat meningkatkan keterampilan menggunakan multimedia interaktif tutorial	100%

Sumber: Hasil analisis angket penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif tutorial terhadap 17 orang guru di SMA Negeri 1 Lolofitu Moi Tahun 2013 (lampiran 4)

Hasil analisis angket tersebut juga menunjukkan bahwa guru-guru di SMA Negeri 1 Lolofitu Moi ternyata belum pernah melakukan pengkajian pembelajaran bersama-sama dengan guru lainnya (rekan sejawat) dalam kelompok *lesson study*. Ini mengindikasikan bahwa guru-guru di SMA Negeri 1 Lolofitu Moi belum mengetahui manfaat pelaksanaan *lesson study* bagi guru sehingga dalam kegiatan belajar mengajar guru belum melakukan kolaborasi bersama guru lain untuk saling membantu memperbaiki praktik pengajaran di kelas.

Sebagaimana telah dikemukakan, keterampilan menggunakan media pembelajaran merupakan bagian dari kompetensi guru yang diperoleh berkat adanya latihan-latihan dan pembiasaan dalam penggunaan media, sebagaimana termuat dalam Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 pasal 1 ayat 10 tentang guru dan dosen bahwa "Kompetensi adalah seperangkat pengetahuan, keterampilan, dan perilaku yang harus dimiliki, dihayati, dan dikuasai oleh guru atau dosen dalam melaksanakan tugas keprofesionalan". Dengan demikian, faktor-faktor yang

dapat memengaruhi peningkatan kompetensi guru akan memengaruhi peningkatan keterampilan guru pula.

Suhartini (2011: 17-20) mengemukakan beberapa faktor yang dapat memengaruhi kompetensi guru berdasarkan pendapat beberapa ahli yakni: (1) Spencer dan Spencer, yang menyatakan motivasi internal, watak dan konsep diri memengaruhi kompetensi guru; (2) Munandar, yang menyatakan bakat dan latihan memengaruhi kompetensi guru; (3) Suyatno, dkk, menyatakan pendidikan formal, workshop dan magang ikut memengaruhi kompetensi guru; dan (4) Uno, menyatakan kompetensi guru dipengaruhi oleh latar belakang pendidikan, pengalaman mengajar, lamanya mengajar, dan lingkungan. Selanjutnya Sahertian (2010: 21-24) menyatakan bahwa supervisi dapat meningkatkan keterampilan guru dimana salah satu fungsi supervisi adalah yaitu memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada setiap anggota staf, yang dalam hal ini anggota staff yang dimaksud adalah termasuk guru. Ibrahim (2010: 4) menyatakan bahwa *lesson study* dapat meningkatkan kompetensi guru melalui pengkajian pembelajaran secara kolaboratif dan berkelanjutan. *Lesson study* juga dapat membantu meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan multimedia interaktif tutorial.

Dari banyak faktor yang ada, maka pada penelitian ini dipilih *lesson study* sebagai upaya meningkatkan keterampilan guru menggunakan multimedia interaktif tutorial. *Lesson study* merupakan model pembinaan guru yang bertujuan untuk memperbaiki kelemahan guru dalam mengajar. Dalam kegiatan *lesson study*, sejumlah guru secara bersama-sama akan meningkatkan kompetensi mereka dengan belajar dari, tentang, dan untuk pembelajaran yang lebih baik. Stigler (Fernandez & Yoshida 2004: 9-10) mengemukakan:

*If you want to improve education, get teachers together to study the processes of teaching and learning in classrooms, and then devise ways to improve them. Markably, lesson study is not only a means of improving the skills and knowledge of teachers, but also a way to improve the knowledge base of the teaching profession.*

Berdasarkan pernyataan Stigler, *lesson study* tidak hanya menjadi sarana peningkatan keterampilan dan pengetahuan guru, tetapi juga cara untuk meningkatkan pengetahuan dasar profesi mengajar. Lewis (Hart, dkk, 2011: 16) mengemukakan beberapa hal tentang *lesson study*, yakni: (1) *lesson study* merupakan siklus perbaikan pengajaran guru di mana guru bekerjasama untuk: merumuskan tujuan pembelajaran dan rencana pembelajaran, mengajar dan/atau mengamati pelajaran, merenungkan bukti-bukti yang dikumpulkan, merevisi pelajaran untuk perbaikan, dan mengajarkan kembali pelajaran yang direvisi; (2) melalui *lesson study*, guru memiliki sarana untuk merencanakan, mengamati dan berunding dengan orang lain; (3) *lesson study* menempatkan guru di dalam pusat kegiatan profesional, dengan minat dan keinginan untuk lebih memahami pembelajaran terhadap siswa berdasarkan pengalaman pengajaran mereka sendiri; dan (4) ide yang terkandung dalam *lesson study* singkat dan sederhana, yakni guru secara bersama-sama merencanakan pembelajaran, mengujinya, dan mendiskusikan apa yang mereka amati. Stepanek (Ibrohim, 2010: 14-15) menyatakan bahwa *lesson study* dapat membantu para guru untuk melihat kelas atau pembelajarannya melalui “kacamata” penelitian. Proses tersebut berpotensi untuk mengubah sekolah menjadi tempat di mana guru dapat meneliti dan memverifikasi apa yang dikerjakan untuk siswanya.

Beberapa alasan pemilihan *lesson study* sebagai model pembinaan yang tepat bagi guru antara lain: (1) *lesson study* merupakan suatu cara efektif yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilakukan guru dan aktivitas siswa dimana: (a) pengembangan *lesson study* dilakukan dan didasarkan pada hasil *sharing* pengetahuan profesional yang berdasarkan pada praktik dan hasil pengajaran yang dilaksanakan para guru, (b) adanya penekanan agar para siswa memiliki kualitas belajar, (c) kompetensi yang diharapkan dimiliki siswa merupakan fokus dan titik perhatian utama dalam pembelajaran di kelas, (d) berdasarkan pengalaman *real* di kelas,

*lesson study* mampu menjadi landasan bagi pengembangan pembelajaran, (e) *lesson study* akan menempatkan peran para guru sebagai peneliti pembelajaran; dan (2) *lesson study* yang didesain dengan baik akan menjadikan guru yang profesional dan inovatif, dimana dengan melaksanakan *lesson study* para guru dapat: (a) menentukan kompetensi yang perlu dimiliki siswa, merencanakan dan melaksanakan pembelajaran yang efektif, (b) mengkaji dan meningkatkan pembelajaran yang bermanfaat bagi siswa, (c) memperdalam pengetahuan tentang mata pelajaran yang disajikan para guru, (d) menentukan standar kompetensi yang akan dicapai para siswa, (e) merencanakan pembelajaran secara kolaboratif, (f) mengkaji dengan teliti cara belajar dan perilaku siswa, (g) mengembangkan pengetahuan pembelajaran yang dapat diandalkan, (h) melakukan refleksi terhadap pengajaran yang dilaksanakannya berdasarkan pandangan siswa dan koleganya.

*Lesson study* sebagai proses pengkajian pembelajaran dimana guru sadar bahwa keterampilan guru dalam proses belajar mengajar harus ditingkatkan sehingga hasil belajar siswa juga dapat meningkat. *Lesson study* dilakukan secara kolaboratif oleh guru-guru untuk menemukan, mendiskusikan dan menyelesaikan masalah yang mereka temukan dalam pembelajaran. Salah satu tahapan penting dalam *lesson study* adalah adanya pengamatan yang dilakukan oleh guru-guru terhadap pelaksanaan pembelajaran di kelas sehingga dari pengamatan tersebut guru memperoleh gagasan baru tentang bagaimana seharusnya guru melaksanakan pembelajaran yang baik dan bagaimana peserta didik dapat belajar dengan baik. Hasil dari pengamatan tersebut akan menjadi temuan bagi guru-guru dalam memperbaiki keterampilan dalam melaksanakan pembelajaran serta mampu memperbaiki keterampilan dalam menggunakan multimedia interaktif tutorial.

Oleh karena itu *lesson study* diprediksi dapat meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan multimedia interaktif tutorial. Untuk membuktikan prediksi ini, maka perlu

dilakukan penelitian tindakan sekolah tentang: “Meningkatkan Keterampilan Guru Menggunakan Multimedia Interaktif Tutorial Melalui *Lesson Study* di SMA Negeri 1 Lolofitu Moi.”

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, dapat diidentifikasi bahwa ada banyak masalah yang dialami oleh guru dalam melaksanakan proses pembelajaran khususnya dalam penggunaan multimedia interaktif tutorial, antara lain: (1) kurang antusias dan masih ragu menggunakan multimedia dalam pembelajaran; (2) penggunaan komputer dalam pembelajaran sangat rendah; (3) guru belum mampu memanfaatkan teknologi pembelajaran; (4) guru masih menggunakan pendekatan *teacher centered learning*; dan (5) keterampilan guru menggunakan multimedia interaktif rendah.

Selain terdapatnya masalah yang dialami guru, terdapat pula beberapa faktor yang dapat memengaruhi peningkatan keterampilan guru yang antara lain: (1) motivasi internal; (2) watak; (3) konsep diri (4) bakat; (5) latihan; (6) pendidikan formal; (7) workshop; (8) magang; (9) latar belakang pendidikan; (10) pengalaman mengajar; (11) lamanya mengajar; (12) lingkungan; (13) supervisi; dan (14) *lesson study*.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, terungkap bahwa banyak masalah yang dialami oleh guru dalam melaksanakan proses pembelajaran serta banyak faktor yang dapat memengaruhi meningkatnya keterampilan guru. Namun masalah dalam penelitian ini dibatasi pengkajiannya pada keterampilan guru menggunakan multimedia interaktif tutorial. Mengingat banyaknya

faktor yang dapat memengaruhi meningkatnya keterampilan guru, tindakan pada penelitian ini difokuskan pada *lesson study* karena *lesson study* diprediksi dapat meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan multimedia interaktif tutorial. *Lesson study* dilaksanakan terhadap guru-guru di SMA Negeri 1 Lolofitu Moi khususnya guru rumpun mata pelajaran Bahasa.

#### **D. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : “apakah keterampilan guru rumpun bahasa menggunakan multimedia interaktif tutorial di SMA Negeri 1 Lolofitu Moi dapat meningkat melalui *lesson study*?”

#### **E. Tujuan Penelitian**

Sejalan dengan rumusan masalah, maka tujuan penelitian tindakan ini adalah untuk mengetahui peningkatan keterampilan guru rumpun bahasa menggunakan multimedia interaktif tutorial melalui *lesson study* di SMA Negeri 1 Lolofitu Moi.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### 1) Manfaat Teoritis

- a) Dapat menambah ilmu pengetahuan tentang keefektifan *lesson study* dalam meningkatkan keterampilan guru rumpun Bahasa menggunakan multimedia interaktif tutorial.
- b) Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan kajian lebih lanjut dalam rangka pengembangan penelitian.

## 2) Manfaat Praktis

- a) Bagi Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Nias Barat, sebagai masukan dalam upaya mengembangkan dan meningkatkan keterampilan guru rumpun Bahasa menuju guru yang profesional.
- b) Bagi Kepala SMA Negeri 1 Lolofitu Moi, sebagai masukan dalam rangka memperbaiki keterampilan guru rumpun Bahasa menggunakan multimedia interaktif tutorial guru dimasa mendatang.
- c) Bagi guru, sebagai masukan untuk memperbaiki keterampilannya dalam menggunakan media pembelajaran di kelas khususnya multimedia interaktif tutorial.