BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada dasarnya proses pembelajaran di kelas merupakan proses komunikasi antara guru dengan siswa. Guru menyampaikan ajaran dan didikan sesuai dengan tuntutan kurikulum yang dituangkan dalam simbol-simbol komunikasi kepada siswa. Proses guru menuangkan ajaran dan didikan ke dalam simbol komunikasi merupakan proses *encoding*, sedangkan ketika siswa menafsirkan simbol komunikasi dari guru merupakan proses *decoding* (Sadiman, 1984: 12).

Media/perantara yang baik diperlukan untuk mengurangi terjadinya kesalahan dalam menterjemahkan informasi yang disampaikan oleh guru, sehingga antara siswa satu dengan siswa yang lain memiliki pemahaman yang sama. Penggunaan media dapat membantu dalam pembelajaran karena keunggulan media menurut Hamalik (1989: 189) adalah dapat membantu siswa mempelajari bahan pelajaran yang luas, yang memuat berbagai konsep, fakta, prinsip, sikap dan keterampilan, dapat menumbuhkan motivasi belajar, sikap, dan cara belajar yang lebih efektif serta menumbuhkan persepsi yang lebih tinggi terhadap hal yang dipelajari, membantu siswa dan guru dalam proses instruksional suatu bidang studi, yang didukung secara multidisipliner, meningkatkan kepuasan dan keberhasilan sesuai dengan keinginan masing-masing guru.

Berbagai media, seperti media informasi baik cetak maupun elektronik sangat diperlukan untuk memperoleh berbagai sumber keilmuan, dimana guru semestinya selalu *up to date* dengan perkembangan teknologi dalam menunjang proses pembelajaran. Guru harus pandai memanfaatkan kemajuan teknologi

sebagai bagian dari kreativitas dan inovasinya yang dapat meningkatkan keterampilannya dalam mengadakan variasi penggunaan media. Guru dapat memanfaatkan berbagai situs *web* untuk memilih aneka jenis aplikasi yang dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik menjadikan pembelajaran menyenangkan dan potensi anak akan berkembang dengan baik, yang akhirnya mempengaruhi prestasi belajar siswa.

Hal tersebut sesuai dengan tuntutan Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas, pasal 40 ayat (1) yang menyebutkan "guru dan tenaga kependidikan berkewajiban untuk menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis dan dialogis". Pernyataan tersebut ditegaskan lagi dalam PP. Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, pasal 19 ayat (1) yang berbunyi "proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, memberikan ruang gerak yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik".

Salah satu media pembelajaran yang sering digunakan adalah media pembelajaran berbasis komputer dengan bantuan aplikasi/*software*. Dewasa ini aplikasi komputer berkembang semakin pesat, dunia pendidikan juga telah memanfaatkan *software* komputer dalam pembuatan berbagai alat bantu pembelajaran yang interaktif dengan konsep multimedia. "*Research has shown that the use of multimedia can aid in the comprehension and retention of student learning"* (Mishra & Sharma, 2005: 75). Penelitian telah membuktikan bahwa penggunaan multimedia dapat membantu murid dalam pemahaman dan

penyimpanan memori mereka tentang pembelajaran. Teknologi multimedia telah menjanjikan potensi besar dalam merubah cara seseorang dalam belajar, memperoleh informasi, menyesuaikan informasi dan juga dapat membantu guru untuk mengatasi dan melayani keberagaman gaya belajar siswa, baik itu audio, visual ataupun kinestetik. Demikian juga bagi peserta didik, dengan multimedia diharapkan mereka akan lebih efesien dan efektif untuk menentukan dengan apa dan bagaimana cara mereka menyerap informasi dalam pembelajaran. Heinich, dkk. (2002: 242) juga menyebutkan hal yang sama seperti berikut:

> *Multimedia addresses different learning styles. Auditory learners, visual learners and tactile learners all benefit from multimedia's varied presentatition form. The redundancy of print, sound, visuals and motion media allows learners to choose for themselves the most meaningful sensory mode.*

Penggunaan perangkat lunak multimedia dalam proses belajar mengajar mampu akan meningkatkan efisiensi, meningkatkan motivasi, memfasilitasi belajar aktif, menfasilitasi belajar eksperimental, konsisten dengan belajar yang berpusat pada siswa, dan menuntun untuk belajar lebih baik. Oleh karena itu guru harus mengeksplor kemampuannya dalam menggunakan TIK sebagai upaya untuk meningkatkan prestasi peserta didiknya, dengan membuat multimedia pembelajaran interaktif misalnya.

Salah satu media pembelajaran yang paling diminati akhir-akhir ini adalah multimedia interaktif. Multimedia interaktif adalah suatu sistem penyampaian pengajaran yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendakinya untuk proses selanjutnya. Disebut multimedia karena menggabungkan dua unsur media

atau lebih yang terdiri atas teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi secara terintegrasi, sedangkan kata interaktif mengacu kepada kemampuan media untuk mengakomodasi respon dari si pengguna/pemakai media.

Banyak penerbit yang menjual buku teks dengan menyertakan CD pembelajaran interaktif untuk menarik minat pembeli. Dunia maya pun tidak mau kalah, banyak situs dan blog yang menyediakan berbagai macam bahan ajar/latihan dalam bentuk interaktif yang dilengkapi dengan animasi yang menarik dan penuh warna. Bagi guru yang ingin mengkreasikan materi/latihannya sendiri, aplikasi untuk membuatnya pun tersedia secara gratis, (namun sebahagiannya harus diregister terlebih dahulu/prabayar), bahkan dilengkapi dengan tutorial penggunaannya.

Beberapa model multimedia interaktif menurut Rusman, dkk. (2012: 68-69) yaitu model *drills, tutorial,* simulasi, dan *games.* Heinich, dkk. (2002: 227) membedakan enam metoda pembelajaran dengan bantuan komputer (*computer-assisted instructional*) yaitu: a) *drill and practice*, b) *tutorial*, c) *gaming*, d) *simulation*, e) *discovery*, dan f) *problem solving*. Penelitian tindakan ini mengkhususkan kajian pada pengembangan media interaktif jenis *drill and practice*, yaitu jenis latihan otomatis. Model *drill* dalam pembelajaran berbasis komputer 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 (Rusman, dkk., 2012: 68).

Dalam *drill and practice*, pertanyaan kegiatan disajikan kepada peserta didik, pelajar merespon, dan perangkat lunak kemudian memberi umpan balik,

apakah jawabannya benar atau salah. *Drill and practice* merupakan cara yang efektif bagi siswa untuk belajar, karena mengacu pada praktek berulang dengan tingkat keahlian berbeda, memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar konsep tertentu dengan cepat dan efektif, terlebih bagi siswa yang memiliki gaya belajar visual. Dengan cara pemberian soal, siswa akan lebih aktif dan berusaha semaksimal mungkin untuk memecahkan persoalan yang diberikan oleh guru sehingga guru dapat memantau secara langsung keaktifan siswa tersebut dalam proses belajar mengajar.

Latihan yang disajikan dalam bentuk tertulis membuat siswa kurang tertarik, karena media yang digunakan biasanya hanya berupa teks yang tidak dapat divisualisasikan sehingga tampilannya bersifat monoton (tidak bergerak, hitam putih). Hal ini menyebabkan siswa merasa jenuh, dan tidak tertantang sehingga minat belajarpun berkurang. Multimedia interaktif memungkinkan cara yang tepat untuk mengatasi masalah tersebut sehingga keterampilan guru untuk menggunakan multimedia pembelajaran interaktif *drill and practice* sangat diperlukan.

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa guru disibukkan oleh sisi-sisi pemenuhan administrasi persiapan mengajar tanpa mempertimbangkan dan mempersiapkan aspek-aspek lain dalam menunjang kualitas pengajaran di dalam kelas, sehingga tidak terpikirkan oleh guru untuk membekali dirinya dengan keterampilan memanfaatkan multimedia interaktif *drill & practice.* Hal ini sesuai dengan ungkapan Wijaya Kusumah, Pengurus Ikatan Guru Indonesia menyebutkan dalam harian Kompas edisi 13 July 2013 bahwa guru masih kurang memanfaatkan perkembangan teknologi informasi & komunikasi untuk

mendukung pembelajaran yang interaktif, padahal pemanfaatan informasi & komunikasi sangat ditekankan dalam pelaksanaan kurikulum 2013. Oleh karena itu penggunaan multimedia sebagai salah satu faktor pendukung keterampilan mengajar guru merupakan suatu keniscayaan, terutama dalam pembelajaran interaktif. Hal ini sesuai dengan ungkapan Tony Leadhl Divine, Wakil Presiden Global Peace Foundation Internasional dalam harian kompas edisi 8 November 2013, yang menyebutkan bahwa proses pembelajaran tradisional satu arah tidak relevan dengan tuntutan dunia abad 21.

Indikator Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Indonesia 2011 yang diterbitkan oleh Kementrian Komunikasi dan Informatika juga menyebutkan bahwa rasio guru yang melaksanakan proses belajar mengajar (PBM) dengan menggunakan TIK masih sangat rendah, yaitu sebesar 0,39. Sebanyak 70% sekolah dalam survei merupakan sekolah negeri, yang terbagi atas SD (59%), SMP (22%), SMA (11%), dan SMK (8%).

Sagala (2011: 164) juga menyebutkan beberapa realita yang sering terjadi di lingkungan sekolah, seperti yang tertera di bawah ini:

> Selama ini pembelajaran yang berlangsung di sekolah cenderung menunjukkan (1) guru lebih banyak ceramah; (2) media belum dimanfaatkan; (3) pengelolaan belajar cenderung klasikal dan kegiatan belajar kurang bervariasi; (4) tuntutan guru terhadap hasil belajar dan produktivitas rendah; (5) tidak ada pajangan hasil karya peserta didik; (6) guru dan buku sebagai sumber belajar; (7) semua peserta didik dianggap sama; (8) penilaian hanya berupa test; (9) latihan dan tugas-tugas kurang dan tidak menantang; dan (10) interaksi pembelajaran searah.

Hasil observasi dan wawancara dengan beberapa guru di SMA Negeri 5 Banda Aceh serta studi awal yang telah dilakukan dengan pemberian angket pada bulan September 2013, diperoleh informasi bahwa dari 13,33% guru yang pernah mengikuti pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis komputer,

hanya 6,67% guru yang paham mengenai multimedia interaktif *drill and practice*, 3,34% guru menggunakan multimedia interaktif *drill and practice* yang telah tersedia dalam CD interaktif, 3,33% guru yang melaksanakan PBM menggunakan CD interaktif namun tidak memiliki pengetahuan tentang multimedia interaktif *drill and practice* dan belum ada satupun guru yang pernah memanfaatkan aplikasi yang tersedia untuk menyusun multimedia interaktif *drill and practice.* Fenomena inilah yang melatarbelakangi sehingga permasalahan rendahnya keterampilan guru dalam memanfaatkan multimedia interaktif *drill & practice* perlu dipelajari dan dikaji lebih lanjut melalui penelitian ini.

Banyak faktor yang dapat menyebabkan rendahnya kemampuan dan keterampilan guru dalam memanfaatkan multimedia interaktif *drill & practice* dalam menunjang keberhasilan proses pembelajarannya sehingga mereka tidak menggunakan multimedia dalam pembelajaran di kelas. Sumintono, dkk. (2009) dalam penelitian yang berjudul penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam pengajaran: survey pada guru-guru sains SMP di Indonesia menyebutkan beberapa faktor yang menyebabkan kurangnya pemakaian TIK dalam pembelajaran antara lain: (1) masalah teknis yang terkait dengan listrik; (2) fasilitas *hardware;* (3) virus komputer; (4) kemampuan bahasa inggris yang rendah dalam memahami program perangkat lunak; (5) kurangnya pengetahuan dan keterampilan; (6) tidak ada kolaborasi profesional dengan praktisi dunia pendidikan yang telah mempunyai pengalaman dalam pemanfaatan teknologi; (7) sarana dan prasarana di sekolah yang belum memungkinkan penggunaan media berbasis komputer dalam proses belajar mengajar (PBM); (8) kurangnya motivasi dalam memanfaatkan kemajuan teknologi; (9) belum tersedianya kesempatan dan

waktu untuk mempelajari penggunaan teknologi yang dapat menunjang PBM*;* (8) kurangnya kreativitas dan inovasi dalam melakukan pembaharuan dalam teknik pengajaran; dan (9) tidak mendapat pelatihan dan supervisi dalam hal pemanfaatan TIK dalam pembelajaran.

Rakes & Casey, and Charp (Mishra & Sharma, 2005: 29) menyatakan bahwa kegagalan guru mengimplementasikan teknologi dalam pembelajaran terjadi karena ketidaksiapan guru dalam menghadapi perubahan, kurangnya keterampilan, teknik dan pengetahuan pedagogik untuk mengefektifkan penggunaan teknologi dalam kelas. Adanya anggapan bahwa pemanfaatan teknologi bukan merupakan keterampilan pokok yang harus dikuasai sebagai salah satu proses yang memberikan efek bagi peserta didik, juga memberikan kontribusi terhadap kurangya penggunaan TIK dalam kelas.

Heriyadi (2012) dalam jurnal pendidikan vokasi menyebutkan beberapa faktor yang menyebabkan kurangnya implementasi TIK dalam pembelajaran antara lain: (1) faktor usia; (2) dukungan sarana peralatan; (3) kesempatan; (4) dukungan kebijakan dari atasan; (5) ketersediaan infrastruktur di sekolah yang tidak merata dan tidak dengan mudah dapat disesuaikan; dan (6) tidak ada pelatihan serta pendidikan yang sistematis dalam penguasaan TIK.

Zepeda (Glickman, dkk., 2010: 59) menyebutkan bahwa salah satu alasan kegagalan penerapan inovasi oleh guru adalah tidak adanya bantuan dari supervisor untuk memadukan inovasi-inovasi yang ada. Selanjutnya juga disebutkan bahwa guru seringkali tidak memiliki waktu yang cukup untuk mempelajari dan mengadaptasi inovasi tersebut.

> *One reason for these failures (innovations have been failed tobe adapted by teacher) may be that supervisors have not helped teacher to integrate the innovations... Moreover, teachers often simply are not provided sufficient time to learn about and to adapt the innovations.*

Dari kendala-kendala yang telah disebutkan di atas, maka dapat disimpulkan faktor-faktor yang menyebabkan rendahnya keterampilan guru dalam memanfaatkan multimedia *drill & practice* antara lain: (1) kurangnya fasilitas yang mendukung; (2) kemampuan bahasa inggris yang rendah dalam memahami program perangkat lunak; (3) kurangnya pengetahuan dan keterampilan; (4) kurangnya motivasi, kreativitas dan inovasi; (4) adanya anggapan bahwa keterampilan penggunaan teknologi tidak penting; (5) tidak ada kolaborasi profesional dengan praktisi dunia pendidikan yang telah mempunyai pengalaman dalam pemanfaatan teknologi; (6) keterbatasan waktu; (7) faktor usia; (8) jarang dilakukan pelatihan berbasis TIK; dan (9) belum adanya supervisi yang memadai dari atasan atau pengawas.

Salah satu usaha yang dapat dilakukan untuk membantu guru dalam menangani masalah-masalah yang dikemukakan di atas adalah dengan melakukan supervisi pendidikan. Terdapat dua macam teknik supervisi yang dapat dilaksanakan dalam mengembangkan potensi guru, yaitu teknik individual dan teknik kelompok. Teknik individual adalah teknik supervisi yang dilaksanakan oleh seorang supervisor terhadap seorang guru atau kepala sekolah secara individual, sedangkan teknik supervisi kelompok adalah teknik pembinaan terhadap sejumlah guru oleh satu atau beberapa supervisor (Sudjana, 2011: 6).

Hasil survey awal menunjukkan bahwa terdapat sejumlah guru dengan permasalahan dan kebutuhan yang relatif sama (rendahnya keterampilan dalam

memanfaatkan multimedia interaktif *drill* & *practice*) sehingga Pidarta (2009: 169) menyebutkan bahwa peningkatan keterampilan guru tersebut dapat ditingkatkan dengan pembinaan/pelatihan yang dilakukan supervisor melalui teknik supervisi kelompok. Teknik-teknik supervisi kelompok ini ada beberapa jenis yaitu: (1) rapat guru; (2) supervisi sebaya; (3) diskusi; (4) demonstrasi; (5) pertemuan ilmiah; dan (6) kunjungan ke sekolah lain.

Sudjana (2011: 7) menyebutkan beberapa teknik supervisi kelompok yang dapat diterapkan untuk membina guru, antara lain: (1) rapat staf sekolah; (2) orientasi guru baru; (3) *curriculum laboratory;* (4) kepanitian; (5) perpustakaan profesional; (6) demonstrasi dan simulasi mengajar; (7) lokakarya; (8) *fields trip;* (9) diskusi panel; (10) pelatihan; dan (11) organisasi profesional.

Berdasarkan pandangan di atas, banyak solusi yang dapat diterapkan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam memanfaatkan multimedia interaktif *drill practice*, namun disebabkan keterbatasan peneliti dalam aspek waktu, kemampuan metodologi, dan minat peneliti, maka solusi yang akan dipelajari untuk meningkatkan keterampilan guru dibatasi pada penggunaan teknik supervisi demonstrasi. Prinsip dasar supervisi demonstrasi adalah peningkatan kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan tujuan membantu guru mengembangkan kemampuan profesionalnya (Sudjana, 2011: 12). Materi yang dibahas pada teknik supervisi ini hampir semuanya mencakup tentang hal-hal yang bisa dipraktekkan/ditunjukkan atau isi pembelajaran yang dapat dipahami dengan baik melalui demonstrasi, misalnya penjelasan tentang komputer atau internet. Tujuan utama teknik ini adalah agar guru terampil dalam melaksanakan sesuatu. Keterampilan ini didapat berkat penjelasan supervisor yang konkret,

dengan penggunaan alat peraga, yaitu instrumen yang dipakai saat berdemonstrasi (Pidarta, 2009: 182)

Adapun alasan pemilihan teknik supervisi demonstrasi sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan guru dalam memanfaatkan multimedia interaktif *drill & practice* antara lain: (1) teknik ini diterapkan dengan pertimbangan bahwa supervisor mengidentifikasi satu keterampilan spesifik yang akan mereka perkenalkan kepada guru; (2) supervisi demonstrasi merupakan salahsatu teknik yang tepat untuk melatihkan suatu keterampilan secara khusus kepada sekelompok guru, dalam hal ini keterampilan memanfaatkan multimedia interaktif *drill & practice;* (3) teknik demonstrasi dapat membantu guru memperoleh pemahaman dan keterampilan secara bertahap dengan bantuan penjelasan dari supervisor; (4) materi yang dibahas pada teknik ini hampir semuanya mencakup tentang hal-hal yang bisa dipraktekkan/ditunjukkan melalui demonstrasi, seperti penjelasan tentang komputer atau internet; dan (5) teknik ini diterapkan dengan memakai alat peraga, yaitu instrumen yang digunakan untuk berdemonstrasi.

Proses penerapan nyata teknik supervisi demonstrasi dalam meningkatkan keterampilan guru memanfaatkan multimedia interaktif *drill and practice* di lapangan dapat dilihat lebih lanjut dalam penelitian dengan judul "Peningkatan Keterampilan Guru Memanfaatkan Multimedia Interaktif *Drill and Practice* Melalui Teknik Supervisi Demonstrasi di SMA Negeri 5 Banda Aceh".

B. Identifikasi Masalah

Faktor-faktor yang menyebabkan rendahnya keterampilan guru dalam memanfaatkan multimedia *drill & practice* antara lain: (1) kurangnya fasilitas yang mendukung; (2) kemampuan bahasa inggris yang rendah dalam memahami program perangkat lunak; (3) kurangnya pengetahuan dan keterampilan; (4) kurangnya motivasi, kreativitas dan inovasi; (5) tidak ada kolaborasi profesional dengan praktisi dunia pendidikan yang telah mempunyai pengalaman dalam pemanfaatan teknologi; (6) keterbatasan waktu; (7) faktor usia; (8) jarang dilakukan pelatihan berbasis TIK; dan (9) belum adanya supervisi yang memadai dari atasan atau pengawas.

Terdapat sejumlah teknik dan pendekatan yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan di atas. Teknik supervisi kelompok yang dapat diaplikasikan, antara lain: (1) rapat guru/staf sekolah; (2) supervisi sebaya; (3) orientasi guru baru; (4) *curriculum laboratory;* (5) pertemuan ilmiah; (6) kunjungan ke sekolah lain; (7) diskusi; (8) kepanitian; (9) perpustakaan profesional; (10) lokakarya; (8) *fields trip;* (9) diskusi panel; (10) pelatihan; (11) organisasi profesional; dan (12) demonstrasi. Adapun pendekatan supervisi yang dapat dilakukan dalam menjalankan teknik-teknik di atas adalah: (1) pendekatan direktif; (2) pendekatan kolaboratif; dan (3) pendekatan non-direktif.

C. Pembatasan Masalah

Secara teoretis, banyak teknik-teknik supervisi kelompok yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam memanfaatkan

multimedia interaktif *drill and practice,* namun pada penelitian ini hanya difokuskan pada supervisi dengan teknik demonstrasi.

Pemilihan teknik supervisi demonstrasi didasarkan pada beberapa pertimbangan, antara lain: (1) teknik ini diterapkan dengan pertimbangan bahwa supervisor mengidentifikasi satu keterampilan spesifik yang akan mereka perkenalkan kepada guru; (2) supervisi demonstrasi merupakan salah satu teknik yang tepat untuk melatihkan suatu keterampilan secara khusus kepada sekelompok guru, dalam hal ini keterampilan memanfaatkan multimedia interaktif *drill & practice;* (3) teknik demonstrasi dapat membantu guru memperoleh pemahaman dan keterampilan secara bertahap dengan bantuan penjelasan dari supervisor; (4) materi yang dibahas pada teknik ini hampir semuanya mencakup tentang hal-hal yang bisa dipraktekkan/ditunjukkan melalui demonstrasi, seperti penjelasan tentang komputer atau internet; dan (5) teknik ini diterapkan dengan memakai alat peraga, yaitu instrumen yang digunakan untuk berdemonstrasi.

Penelitian tindakan pemanfaatan multimedia interaktif *drill and practice* ini dibatasi hanya pada pembuatan soal dalam bentuk isian ompong (*fill in the blank exercises),* teka teki silang (*crossword puzzles*), pilihan ganda (*multiple choice*), dan soal menjodohkan (*matching or ordering exercises*). Penggunaan multimedia ini dapat membantu guru mengadakan variasi dalam pembelajaran khususnya dalam memberikan visualisasi soal latihan, membantu guru melayani keberagaman gaya belajar siswa, dan meningkatkan kemampuan guru menggunakan teknologi dalam pendidikan.

Studi awal/pra survey yang dilakukan pada SMA Negeri 5 Banda Aceh telah mengindikasikan bahwa guru di sekolah tersebut masih kurang terampil

dalam mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif *drill and practice* khususnya dalam membuat variasi soal/latihan sehingga lokasi penelitian yang dipilih adalah SMA Negeri 5 Banda Aceh.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka dapat dirumuskan sebagai berikut:

"Apakah penerapan teknik supervisi demonstrasi dapat meningkatkan keterampilan guru memanfaatkan multimedia interaktif *drill & practice* di SMA Negeri 5 Banda Aceh ?"

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan keterampilan guru memanfaatkan multimedia interaktif *drill and practice* melalui teknik supervisi demonstrasi pada SMA Negeri 5 Banda Aceh.

F. Manfaat Penelitian

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah pengetahuan pembaca khususnya praktisi dunia pendidikan dalam menerapkan teknik supervisi demonstrasi untuk meningkatkan keterampilan guru dalam memanfaatkan multimedia interaktif, sehingga media pendidikan yang digunakan sejalan dengan kemajuan teknologi mutakhir dan penggunaan *software* pendidikan yang selalu *up to date*.

Secara praktis, penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi pihak-pihak:

1. Dinas pendidikan, sebagai bahan masukan dalam program supervisi terhadap guru, khususnya dalam penerapan teknik supervisi demonstrasi;
2. Pengawas, dapat dijadikan sebagai bahan rujukan/pedoman dalam penerapan teknik supervisi demonstrasi untuk meningkatkan keterampilan pemanfaatan multimedia interaktif *drill & practice;*
3. Kepala sekolah, sebagai bahan pertimbangan untuk membimbing guru, teknik supervisi demonstrasi dapat digunakan dalam menghasilkan multimedia interaktif *drill & practice* yang dapat membantu pihak sekolah dalam mengumpulkan koleksi bank soal digital untuk setiap mata pelajaran;
4. Guru, dapat menggugah minat guru untuk menerapkan teknik supervisi demonstrasi dalam membina rekan sejawat, khususnya dalam mengembangkan multimedia interaktif *drill and practice,* sehingga peserta didik merasa betah dan tertarik untuk mengikuti pelajaran, serta membantu guru untuk menyusun bank soal digital sebagai pengganti LKS yang selama ini masih sering digunakan; dan
5. Peneliti selanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat memicu motivasi peneliti lainnya untuk menerapkan teknik supervisi demonstrasi dalam mengembangkan media pembelajaran yang berbeda dan berinovasi dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi yang dapat meningkatkan mutu dunia pendidikan.