

EFEKTIVITAS PELATIHAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF (*LECTORA INSPIRE*) DALAM MENINGKATKAN KOMPETENSI PROFESIONAL CALON GURU PAI

Muhammad Mustofa

Magister PAI UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

e-mail: *mustofa.raffael@gmail.com*

DOI : 10.14421/jpai.2018.152-03

Abstract

The Faculty of Tarbiyah and Teacher Training at UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta held several pieces of training, both from Student Organizations and from their own faculties. With some training available at the faculty, the author needs to examine any training that is useful for PAI students of the Faculty of Tarbiyah and Teacher Training to become teachers later. Of the many existing pieces of training, one of which is the Interactive Learning Multimedia Lecture (Lectora Inspire) held by the Student Program for Information and Communication Technology at the Faculty of Tarbiyah and Teacher Training at Sunan Kalijaga State Islamic University in Yogyakarta. This article aims to find out the training held by the Information and Communication Technology Student Program.

Keywords: *Training, Information Technology, Communication*

Abstrak

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta mengadakan beberapa pelatihan, baik itu dari Lembaga Kemahasiswaan (LKM) maupun dari fakultas sendiri. Dengan beberapa pelatihan yang ada di fakultas, maka penulis perlu meneliti pelatihan apa saja yang bermanfaat bagi mahasiswa PAI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan untuk menjadi guru nantinya. Dari banyaknya pelatihan-pelatihan yang ada, salah satunya adalah Pelatihan Multimedia Pembelajaran Interaktif (*Lectore Inspire*) yang diadakan oleh Program Mahasiswa Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Artikel ini bertujuan untuk mengetahui pelatihan yang diadakan Program Mahasiswa Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi tersebut.

Kata Kunci: *Pelatihan, Teknologi Informasi, Komunikasi*

Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu hal yang pokok dan sangat penting untuk setiap orang, karena dengan pendidikan tersebut manusia senantiasa selalu berproses menuju ke arah yang lebih baik mulai dari perubahan tingkah laku sampai kehidupannya. Pendidikan sendiri dalam arti luas adalah segala pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hidup. (Maunah, 2009: 1)

Pendidikan tidak hanya didapat di sekolah ataupun institusi pendidikan saja, tetapi dimana pun bisa mendapatkan pendidikan. Pendidikan dibagi menjadi 3 jalur, yaitu pendidikan formal, pendidikan non-formal dan pendidikan informal. Pendidikan formal adalah jalur pendidikan yang terstruktur dan berjenjang, biasa dilakukan atau dilaksanakan di sebuah institusi pendidikan misalnya sekolah dan universitas. Pendidikan non-formal berfungsi sebagai pengganti pendidikan formal, seperti pelatihan-pelatihan, bimbingan belajar (bimbel), dan lain-lain. Pendidikan informal adalah pendidikan yang dilakukan di dalam keluarga. (UU Sisdiknas, 2003: 7)

Dalam pendidikan, peranan guru sangatlah penting. Menjadi seorang guru harus memenuhi beberapa kompetensi, salah satu kompetensi guru adalah kompetensi profesional. Hal tersebut sesuai dengan peraturan pemerintah No. 74 Tahun

2008 tentang Guru, yaitu: (PP No.74, 2008: 7)

Kompetensi profesional sebagaimana dimaksud pada ayat (2) merupakan kemampuan guru dalam menguasai pengetahuan bidang ilmu pengetahuan, teknologi, dan/atau seni dan budaya yang diampunya yang sekurang-kurangnya meliputi penguasaan:

1. Materi pelajaran secara meluas dan mendalam sesuai dengan standar isi program satuan pendidikan mata pelajaran, dan/atau kelompok mata pelajaran yang akan diampu.
2. Konsep dan metode disiplin keilmuan, teknologi, atau seni yang relevan, yang secara konseptual menaungi atau koheren dengan program satuan pendidikan, mata pelajaran, dan/atau kelompok mata pelajaran yang akan diampu.

Untuk meningkatkan kompetensi profesional guru, banyak cara yang dapat dilakukan. Salah satunya adalah meningkatkan kemampuan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). TIK atau dalam bahasa Inggris terkenal dengan istilah Information and Communication Technologies (ICT) adalah semua yang mencakup peralatan teknis untuk memproses dan menyampaikan

informasi, termasuk di dalamnya ilmu pengetahuan.

Mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) mendapat pendidikan untuk menjadi seorang guru, maka dari itu harus mempersiapkan kompetensi-kompetensi guru, agar lebih siap ketika sudah menjadi guru di masa mendatang. Sebagai calon guru, mahasiswa FITK harus memahami betul yang namanya teknologi, terutama teknologi yang berkaitan dengan pendidikan sesuai salah satu item di kompetensi profesional guru. Di FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta terdapat pelatihan-pelatihan yang diadakan baik dari pihak fakultas ataupun dari lembaga-lembaga kemahasiswaan. Dari sekian banyak pelatihan, salah satu pelatihannya adalah Pelatihan Multimedia Pembelajaran Interaktif (*Lectora Inspire*) yang di adakan oleh Program Mahasiswa Bidang TIK FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang dilakukan di Laboratorium Multimedia Pembelajaran FITK.

Oleh karena itu, jika dilihat dari latar belakang di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai "Efektivitas Pelatihan Multimedia Pembelajaran Interaktif (*Lectora Inspire*) dalam meningkatkan kompetensi profesional calon guru PAI. Pertanyaan yang akan dijawab dalam artikel ini adalah bagaimana pelaksanaan pelatihan multimedia pembelajaran interaktif (*Lectora Inspire*)? Dan yang kedua, apakah efektif pelatihan

tersebut dalam meningkatkan kompetensi profesional calon guru PAI?

Pelaksanaan Pelatihan Multimedia Pembelajaran Interaktif (*Lectora Inspire*) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Pelaksanaan Pelatihan Multimedia Pembelajaran Interaktif (*Lectora Inspire*) ini dilakukan di Laboratorium Multimedia Pembelajaran Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Pelatihan tersebut bernama Pelatihan Multimedia Pembelajaran Interaktif (*Lectora Inspire*). Pada Pelatihan Multimedia Pembelajaran Interaktif (*Lectora Inspire*) ini menggunakan sebuah software, yaitu *Lectora Inspire*. *Lectora Inspire* ini memberikan kemudahan bagi pemakainya khususnya para pendidik untuk menyampaikan pelajaran yang akan diberikan kepada peserta didik. Hal ini dikarenakan *Lectora Inspire* ini dapat digunakan untuk membuat *e-learning* yang akhir-akhir ini banyak digunakan oleh sekolah, fitur yang terdapat dalam *e-learning* menarik serta memudahkan guru dalam proses penilaian. Apalagi kemajuan teknologi yang semakin meningkat menuntut calon guru untuk dapat menguasai teknologi pendidikan guna mempermudah pekerjaannya sebagai guru nantinya. Hal ini merupakan tujuan diadakannya Pelatihan Multimedia Pembelajaran Interaktif (*Lectora Inspire*) yang diadakan oleh

Laboratorium Multimedia Pembelajaran Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keeguruan UIN Sunan Kalijaga yakni untuk membentuk calon guru profesional yang melek terhadap teknologi pendidikan. Dengan diadakannya pelatihan ini diharapkan dapat meningkatkan kompetensi profesional calon guru PAI terutama dalam hal kualitas TIK-nya.

Dalam pelaksanaan Pelatihan Multimedia Pembelajaran Interaktif (*Lectora Inspire*), para pelatih telah menyediakan beberapa materi yang akan disampaikan terkait software *Lectora Inspire* ini kepada peserta pelatihan sesuai dengan yang telah direncanakan.

Pada saat pelatihan, peserta pelatihan akan diajarkan terkait dengan materi yang sudah dipaparkan dalam buku panduan yakni mengenai konsep multimedia pembelajaran interaktif berbasis teknologi informasi dan komunikasi, merancang kerangka desain *Lectora Inspire*, mengenal *Interface Lectora*, manajemen rancangan isi, menambah objek pada halaman, merancang tombol navigasi, persiapan uji kompetensi, membuat soal uji kompetensi, membuat nilai hasil evaluasi, mengatur bab help, dan teknik publikasi. (Fasthea, 2014: ix-xii)

Materi-materi tersebut akan diajarkan selama 12 kali pertemuan yang diajarkan oleh para pelatih sesuai dengan kelasnya masing-masing. Oleh karena itu, supaya tidak tertinggal materi dan praktik yang diajarkan, diusahakan bagi peserta untuk tetap

aktif dan disiplin selama mengikuti pelatihan. Hal ini dikarenakan setiap materi yang disampaikan pada masing-masing pertemuan akan berkelanjutan dan jika tidak hadir 1 pertemuan, maka akan tertinggal dan mengalami sedikit kesulitan untuk menuju pada materi berikutnya. Minimal kehadiran bagi peserta pelatihan adalah 75% dan jika kurang dari persentase tersebut maka peserta pelatihan tidak dapat mengikuti ujian akhir dan penentuan kelulusan.

Selain itu, dalam proses pelaksanaan pelatihan, pelatih tentu menggunakan rancangan pembelajaran atau silabus yang telah dibuatnya untuk dijadikan sebagai pedoman dalam proses penyampaian materi sehingga apa yang disampaikan tidak keluar dari apa yang telah direncanakan. Pada penyampaian materi tentunya pelatih menggunakan metode, media dan strategi yang sesuai atau relevan dengan materi, sehingga peserta pelatihan dapat mengikuti pelatihan dengan senang dan tidak dibawah tekanan. Memberitahu apa yang akan dijadikan sebagai tugas akhir, supaya dapat bersiap-siap serta memberikan waktu untuk peserta pelatihan bertanya kepada pelatih terkait dengan materi yang tidak ataupun kurang difahami.

Untuk mendapatkan hasil yang optimal, tentunya dibutuhkan keserasian antara pelatih dan peserta pelatihan terkait dengan disiplin waktu yang telah disepakati supaya pembelajaran dapat berjalan sesuai

dengan waktunya. Keaktifan peserta pada saat pelatihan diberikan apresiasi tinggi oleh pelatih.

Pemanfaatan sarana dan prasarana yang optimal, dapat mendukung proses pembelajaran terkait dengan praktik. Karena pelatihan ini lebih menitikberatkan pada praktik daripada teori. Oleh karena itu, proses penilaian tugas akhir dalam bentuk pembuatan media pembelajaran berupa CD pembelajaran interaktif dengan materi yang telah ditentukan sesuai dengan jurusan masing-masing.

Efektivitas Pelatihan Multimedia Pembelajaran Interaktif (*Lectora Inspire*) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta Untuk Meningkatkan Kompetensi profesional Calon Guru PAI

Laboratorium Multimedia pembelajaran sebagai lembaga pendidikan dan pelatihan multimedia pembelajaran berbasis teknologi informasi, tentu memiliki tujuan-tujuan yang telah ditentukan. Berawal dari perencanaan, pelaksanaan kemudian hasil yang diperoleh sebagai penentu tingkat keefektifan pelatihan yang telah dilaksanakan.

Laboratorium Multimedia Pembelajaran memiliki tujuan untuk mencetak calon guru yang melek terhadap teknologi pendidikan khususnya dalam Pendidikan Agama Islam. Teknologi akan mempermudah kerja seseorang sehingga pekerjaan akan lebih efektif dan efisien. Adanya

Pelatihan Multimedia Pembelajaran Interaktif (*Lectora Inspire*) memberikan pengalaman tersendiri bagi peserta pelatihan tersebut untuk membuat media pembelajaran yang interaktif.

Selain itu, dengan adanya Pelatihan Multimedia Pembelajaran Interaktif (*Lectora Inspire*) dapat menambah wawasan terkait dengan software pembuat media pembelajaran dan mengetahui lebih lanjut bahwasanya untuk membuat multimedia pembelajaran terdapat beberapa software yang menarik. Jika *Lectora Inspire* dapat diterapkan dalam kehidupana sehari-hari untuk menunjang profesi sebagai guru atau pendidik tentu akan memberikan kemudahan bagi setiap guru untuk memberikan materi, penilaian dan siswa menjadi mudah untuk menerima materi pembelajaran dengan media yang menarik.

Peneliti mengumpulkan data untuk menjawab efektivitas dari pelatihan tersebut melalui kuesioner ditujukan kepada peserta Pelatihan Multimedia Pembelajaran Interaktif (*Lectora Inspire*), yaitu mahasiswa PAI FITK. Hasil kuesioner ini dijadikan sebagai data pendukung, karena metode pengumpulan data yang utama yaitu melalui observasi dan wawancara. Dalam kusioner tersebut ditanyakan beberapa hal terkait dengan Pelatihan Multimedia Pembelajaran Interaktif (*Lectora Inspire*) dari perencanaan pelatihan, proses pelatihan, hasil pelatihan dan korelaisnya dalam pembelajaran sesuai

dengan profesinya. Melalui beberapa pertanyaan tersebut diperoleh hasil dari peserta yang dihitung nilainya. Setelah didapatkan nilai kemudian dibandingkan dengan hasil observasi dan wawancara peneliti.

Data dalam penelitian ini diambil dari kuesioner secara langsung, yaitu melalui responden-responden di atas. Selanjutnya dibagikan ke semua responden yang terdiri dari 30 item pertanyaan atau pernyataan. Kuesioner yang dipilih dalam penelitian ini menggunakan skala likert. Skala likert adalah skala dalam kuesioner yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok terhadap fenomena sosial yang ditanyakan. (Sugiyono, 2015: 134) Maka peneliti membuat dengan empat alternatif jawaban pada setiap item pernyataan dengan bobot 1 sampai 4. Skor setiap alternatif jawaban pada pertanyaan atau pernyataan adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Skor Alternatif Jawaban Kuesioner

Alternatif Jawaban	Bobot Alternatif Jawaban
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Untuk memberikan gambaran hasil penelitian setiap variabel yang diteliti, maka ditentukan kategori penilaian berdasarkan skor nilai yang diperoleh dari hasil kuesioner. Adapun cara menentukan kategorinya adalah sebagai berikut:

- 1) Menentukan bobot penilaian untuk setiap pilihan yang dalam hal ini ditentukan berdasarkan skala penilaian, yaitu skala likert.
- 2) Menghitung skor nilai untuk setiap item pernyataan, yaitu dengan cara mengalikan bobot nilai dengan jumlah frekuensi (jumlah jawaban responden setiap alternatif jawaban tiap item pernyataan), kemudian dibagi dengan jumlah responden.

$$\text{Nilai} = \frac{\sum A_j \times B_{A_j}}{\sum R}$$

Keterangan:

- Nilai : Skor nilai tiap item pernyataan
 $\sum A_j$: Jumlah alternatif jawaban
 B_{A_j} : Bobot tiap alternatif jawaban
 $\sum R$: Jumlah responden

- 3) Nilai terendah dan tertinggi dalam hal ini jumlah skor terendah = jumlah responden (jumlah responden 30, maka skor terendah 30) sedangkan jumlah skor tertinggi, jumlah responden dikalikan dengan bobot skor tertinggi yaitu $30 \times 4 = 120$. Dengan demikian skor terendah adalah 30 dan skor tertinggi 120.
- 4) Dikarenakan alternatif jawaban ada empat pilihan, maka kategori penilaian juga harus ada empat. Untuk itu langkah selanjutnya adalah menentukan jarak interval dari skor nilai terendah sampai skor nilai tertinggi dikembalikan pada empat kategori penilaian yang didistribusikan pada interval skor sebagai berikut:
 - a) $3,26 - 4 =$ Sangat Baik
 - b) $2,51 - 3,25 =$ Baik

- c) 1,76 - 2,5 = Kurang Baik
- d) 1 - 1,75 = Tidak Baik

Adapun efektivitas Pelatihan Multimedia Pembelajaran Interaktif (*Lectora Inspire*) FITK yang diadakan oleh Laboratorium Multimedia Pembelajaran Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan Pelatihan Multimedia Pembelajaran Interaktif (*Lectora Inspire*) dengan menggunakan software *Lectora Inspire*

Keberhasilan suatu pelatihan tentu tidak dapat dipungkiri berawal dari perencanaan yang matang dimulai dari perumusan tujuan, materi, waktu, pelatih, peserta pelatihan, media, metode, strategi, sarana, parasarana dan lain sebagainya yang akan digunakan pada saat pelaksanaan pelatihan. Mengingat pentingnya penguasaan software *Lectora Inspire* dalam pembuatan multimedia pembelajaran interaktif guna meningkatkan kompetensi profesional calon guru PAI dalam hal ini kualitas IT-nya sehingga dapat membuat media pembelajaran yang interaktif.

Selain itu, dengan adanya pelatihan ini, para peserta pelatihan akan lebih terbuka terhadap IT dan memiliki motivasi tinggi terhadapnya. Terkait dengan perencanaan Pelatihan Multimedia

Pembelajaran Interaktif (*Lectora Inspire*) yang dilaksanakan di Laboratorium Multimedia Pembelajaran tersebut didukung dengan hasil angket yang disebarakan kepada 30 peserta pelatihan jurusan PAI dari angkatan 2012-2014 dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Klasifikasi Angket Tentang Perencanaan Pelatihan Multimedia Pembelajaran Interaktif (*Lectora Inspire*)

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban				Jumlah Skor	Nilai Skor	Kategori
		Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Sangat Setuju			
1	1. Saya mengikuti alur pendaftaran, proses Pelatihan Multimedia Pembelajaran Interaktif (<i>Lectora Inspire</i>) hingga ujian akhir dengan baik dan disiplin.	0	0	16	14	104	3,46	Sangat Efektif
2	2. Saya mengetahui dan memahami tujuan materi pada setiap Pelatihan Multimedia Pembelajaran Interaktif (<i>Lectora Inspire</i>).	0	1	27	2	91	3,03	Efektif
3	3. Saya merasa waktu untuk pelatihan cukup lama.	0	2	16	12	80	2,66	Efektif
4	4. Saya merasa waktu untuk praktik terlalu sedikit sehingga saya belum menguasai software <i>Lectora Inspire</i> .	2	12	9	7	69	2,3	Kurang Efektif
5	5. Saya merasa penggunaan metode, strategi dan media pada saat Pelatihan Multimedia Pembelajaran Interaktif (<i>Lectora Inspire</i>) cukup dipersiapkan.	0	3	26	1	88	2,93	Efektif
	8. Penggunaan metode, strategi dan media pada Pelatihan Multimedia Pembelajaran Interaktif (<i>Lectora Inspire</i>) belum matang dipersiapkan sehingga pelatihan kurang efektif.	2	23	4	1	86	2,86	Efektif
Rata-rata							2,87	Efektif

Berdasarkan hasil angket di atas dapat dilihat bahwa nilai skor tertinggi dari 5 pernyataan di atas, yaitu "Saya mengikuti alur pendaftaran, proses Pelatihan Multimedia Pembelajaran Interaktif (*Lectora Inspire*) hingga ujian akhir dengan baik dan disiplin.". Hal ini berarti, peserta pelatihan sangat antusias dalam mengikuti proses Pelatihan Multimedia Pembelajaran Interaktif (*Lectora Inspire*) dari awal sampai akhir serta memahami tahapan-tahapan pelaksanaan

pelatihan tersebut, hal ini dikarenakan kesadaran mahasiswa PAI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan dengan media pembelajaran cukup tinggi untuk membantu profesinya di masa mendatang, yakni sebagai guru profesional. Secara keseluruhan perencanaan Pelatihan Multimedia Pembelajaran Interaktif (*Lectora Inspire*) yang diprogramkan oleh Multimedia Pembelajaran Interaktif (*Lectora Inspire*) dan dilaksanakan di Laboratorium Multimedia Pembelajaran dapat dilihat dari rata-rata nilai skor tersebut, yaitu 2,87 dengan kategori efektif.

2. Pelaksanaan Pelatihan Multimedia Pembelajaran Interaktif (*Lectora Inspire*) dengan menggunakan software *Lectora Inspire* Sebagian besar peserta pelatihan khususnya mahasiswa Pendidikan Agama Islam angkatan 2012-2014 Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta memberikan apresiasi penuh terhadap kegiatan-kegiatan yang ada di dalam pelatihan tersebut. Antusiasme peserta pelatihan dapat dibuktikan dengan semangat mereka untuk mengikuti tahap demi tahap yang harus dilalui guna menyelesaikan Pelatihan Multimedia Pembelajaran Interaktif (*Lectora Inspire*). Meskipun pada mulanya mayoritas peserta pelatihan mengikuti pelatihan karena bersifat wajib atau hanya

ikut-ikutan saja, namun lambat laun tidak sedikit dari mereka yang menyadari tentang pentingnya teknologi khususnya dalam bidang pendidikan untuk masa depan terkait dengan profesinya, yaitu guru. Hal itulah yang melatarbelakangi mayoritas peserta memiliki perasaan senang dalam mengikuti pelatihan apalagi pelatihan ini sangat relevan dengan yang dibutuhkan calon guru PAI. Pelatih atau pengajar yang ramah memberikan kesan hangat tersendiri bagi peserta pelatihan sehingga peserta pelatihan tidak takut untuk bertanya dan aktif di dalam kelas.

Pelaksanaan Pelatihan Multimedia Pembelajaran Interaktif (*Lectora Inspire*) yang dilaksanakan di Laboratorium Multimedia Pembelajaran tersebut didukung dengan hasil angket yang disebarakan kepada 30 peserta pelatihan jurusan PAI dari angkatan 2012-2014 dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Klasifikasi Angket Tentang Pelaksanaan Pelatihan Multimedia Pembelajaran Interaktif (*Lectora Inspire*) Alternatif Jawaban

No	Pernyataan	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Jumlah Skor	Nilai Skor	Kategori
1	1. Saya merasa bosan pada saat mengikuti pelaksanaan Pelatihan Multimedia Pembelajaran Interaktif (<i>Lectora Inspire</i>).	3	20	5	2	84	2,8	Efektif
	23. Saya merasa bahagia pada saat Pelatihan Multimedia Pembelajaran Interaktif (<i>Lectora Inspire</i>) berlangsung.	0	6	23	1	85	2,83	Efektif
2	17. Saya mengikuti Pelatihan Multimedia Pembelajaran Interaktif (<i>Lectora Inspire</i>) sampai akhir karena ingin mengetahui lebih lanjut tentang <i>Lectora Inspire</i> .	0	1	18	11	100	3,33	Sangat Efektif
3	19. Saya merasa materi yang disampaikan cukup sistematis dan runtut.	0	1	24	5	94	3,13	Efektif
4	22. Saya merasa materi pada Pelatihan Multimedia Pembelajaran Interaktif (<i>Lectora Inspire</i>) sangat relevan dengan perkembangan zaman dan membantu saya sebagai calon guru.	0	1	19	10	99	3,3	Sangat Efektif
5	8. Saya merasa pelatih/pengajar cukup ramah dan memberikan waktu yang banyak untuk bertanya.	0	3	21	6	93	3,1	Efektif

Berdasarkan hasil angket di atas dapat dilihat bahwa skor tertinggi dari pernyataan-pernyataan tersebut adalah "Saya mengikuti Pelatihan Multimedia Pembelajaran Interaktif (*Lectora Inspire*) sampai akhir karena ingin mengetahui lebih lanjut tentang *Lectora Inspire*". Hal ini membuktikan, bahwa rata-rata peserta pelatihan sangat ingin mengetahui dan mengikuti Pelatihan Multimedia Pembelajaran Interaktif (*Lectora Inspire*) dengan menggunakan software *Lectora Inspire* karena peserta mengetahui manfaat dari pelaksanaan pelatihan ini.

Secara keseluruhan pelaksanaan Pelatihan Multimedia Pembelajaran Interaktif (*Lectora Inspire*) yang dilaksanakan di Laboratorium Multimedia Pembelajaran dapat dilihat dari rata-rata nilai skor tersebut, yaitu 2,91 dengan kategori efektif.

3. Hasil Pelatihan Multimedia Pembelajaran Interaktif (*Lectora Inspire*) untuk meningkatkan kompetensi profesional calon guru PAI

Berawal dari perencanaan, kemudian pelaksanaan maka sampailah pada tahap hasil yang diperoleh dari pelatihan ini. Pada tahap hasil pelatihan akan memberitahu seberapa efektif hasil yang diperoleh setelah pelatihan dilaksanakan. Mayoritas mahasiswa

PAI angkatan 2012-2014 masih dapat membuat media pembelajaran menggunakan software *Lectora Inspire*, apalagi software ini tidak familiar bagi peserta pelatihan. Meskipun awalnya rumit untuk dipelajari, namun setelah menguasainya justru akan menambah rasa suka terhadap teknologi pendidikan. Pelatihan Multimedia Pembelajaran Interaktif (*Lectora Inspire*) memberikan dampak positif bagi peserta pelatihan, yakni untuk memanfaatkan teknologi dengan berbagai kemanfaatannya. Selain itu, mahasiswa PAI sebagai calon guru menyadari bahwasannya media pembelajaran sangat penting guna penyampaian materi yang tidak monoton dan menarik bagi peserta didik khususnya dalam mata pelajaran PAI.

Hasil Pelatihan Multimedia Pembelajaran Interaktif (*Lectora Inspire*) yang dilaksanakan di Laboratorium Multimedia Pembelajaran tersebut didukung dengan hasil angket yang disebarkan kepada 30 peserta pelatihan jurusan PAI dari angkatan 2012-2014 dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Klasifikasi Angket Tentang Hasil Pelatihan Multimedia Pembelajaran Interaktif (*Lectora Inspire*)

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban				Jumlah Skor	Nilai Skor	Kategori
		Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Sangat Setuju			
1	15. Saya merasa puas dengan hasil yang saya peroleh melalui tugas akhir.	1	6	19	4	86	2,86	Efektif
2	12. Pelatihan Multimedia Pembelajaran Interaktif (<i>Lectora Inspire</i>) menambah wawasan saya di bidang IT.	0	1	12	17	106	3,53	Sangat Efektif
	17. Dengan Pelatihan Multimedia Pembelajaran Interaktif (<i>Lectora Inspire</i>) saya dapat mendesain media pembelajaran atau e-learning dengan mudah.	0	2	24	4	92	3,06	Efektif
	26. Saya dapat membuat kembali media pembelajaran dengan software <i>Lectora Inspire</i> dengan aplikasi-aplikasi yang ada di dalamnya.	0	10	18	2	82	2,73	Efektif
3	19. Melalui Pelatihan Multimedia Pembelajaran Interaktif (<i>Lectora Inspire</i>) memberikan motivasi dan semangat kepada saya untuk lebih mendalami IT khususnya berkaitan dengan pendidikan.	0	0	23	7	97	3,23	Efektif
4	27. Saya dapat menggunakan <i>Lectora Inspire</i> untuk menunjang profesi saya sebagai	0	6	19	5	89	2,96	Efektif

Berdasarkan hasil angket di atas dapat dilihat bahwa skor terendah dari pernyataan-pernyataan tersebut adalah “Saya dapat membuat kembali media pembelajaran dengan software *Lectora Inspire* dengan aplikasi-aplikasi yang ada di dalamnya.”. Hal ini berarti peserta yang sudah mengikuti pelatihan beberapa masih bisa membuat kembali media pembelajaran interaktif menggunakan software *Lectora Inspire*. Dari hasil angket di atas juga dapat dilihat bahwa skor tertinggi dari pernyataan-pernyataan berikut ada dua pernyataan yang tertinggi skornya, yaitu “Pelatihan Multimedia Pembelajaran Interaktif (*Lectora Inspire*) menambah wawasan saya di bidang IT” dan “Saya mengetahui di dalam kompetensi profesional guru ada

pemanfaatan TIK dalam pembelajaran”. Ini membuktikan bahwa para peserta pelatihan mengetahui di dalam kompetensi profesional guru ada pemanfaatan TIK dalam pembelajaran dan juga dengan mengikuti pelatihan ini, peserta pelatihan dapat menambah wawasan di bidang IT terutama teknologi pendidikan.

Secara keseluruhan hasil Pelatihan Multimedia Pembelajaran Interaktif (*Lectora Inspire*) yang dilaksanakan di Laboratorium Multimedia Pembelajaran untuk meningkatkan kompetensi profesional calon guru PAI dapat dilihat dari rata-rata nilai skor tersebut, yaitu 3,15 dengan kriteria efektif. Rata-rata nilai skor tersebut paling tinggi nilainya dari pada rencana pelatihan dan pelaksanaan pelatihan. Ini membuktikan bahwa hasil dari pelatihan tersebut efektif untuk meningkatkan kompetensi profesional calon guru PAI.

Dengan demikian, berdasarkan analisa terhadap sumber data terkait dengan Pelatihan Multimedia Pembelajaran Interaktif (*Lectora Inspire*) dapat disimpulkan bahwasanya Pelatihan Multimedia Pembelajaran Interaktif (*Lectora Inspire*) efektif digunakan sebagai program peningkatan kompetensi profesional calon guru PAI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Depdikbud. (1983). *Administrasi Pendidikan*. Jakarta: Dirjen Dikti.
- Fasthea, Sholeh, dkk. (2014). *Merancang Desain Multimedia Pembelajaran Interaktif: Menggunakan Software Lectora Inspire*. Yogyakarta: Aura Pustaka.
- Hadi, Sutrisno. (1991). *Metodologi Research Jilid II*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Hamalik, Oemar. (2000). *Manajemen Pelatihan Ketenagakerjaan Pendekatan Terpadu*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Handoko, T. Hani. (2005). *Manajemen Personalia dan Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Iskandar. (2008). *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Sosial: Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: Gaung Persada.
- Maunah. Binti. (2009). *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: Teras.
- Moleong, Lexy J. (2004). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mudhofir. (1987). *Teknologi Instruksiona*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Mulyasa, E. (2003). *Manajemen Berbasis Sekolah*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia No. 16 Tahun 2010 pasal 16 ayat 1.
- Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia No. 16 Tahun 2010 pasal 16 ayat 5.
- Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2008 Tentang Guru.
- Permendiknas No. 16 Tahun 2007 Tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujud, Aswarni. (1998). *Matra Fungsional Administrasi Pendidikan*. Yogyakarta: Perbedaan.
- Suwarno. (2002). *Pengantar Umum Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa. (2002). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Undang-undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Undang-undang RI No. 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen.
- Wasito, Wojo dan Poerwodarmito. (1977). *Kamus Umum Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia*. Jakarta: Cypress.

Wibowo, Mungin Eddy. (2001).
*Paradigma Bimbingan dan
Konseling.* Semarang:
DEPDIKNAS.