Safrid

APS-TPI

PROSIDING

SEMINAR NASIONAL DAN TEMU KOLEGIAL TEKNOLOGI PENDIDIKAN ke IV
ASOSIASI PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN INDONESIA (APS-TPI)

TEMA

INNOVATIVE LEARNING IN DIGITAL ERA, BUILDING 21ST CENTURY GENERATION

Serang, 25 Oktober 2018

Reviewer :
Dr. Luluk Asmawati, M.Pd

Editor :
Prof. Dr. H. Sholeh Hidayat, M.Pd
Dr. H. Suherman, M.Pd
Dr. H. Suparno, M.Pd

Program Studi
Teknologi Pembelajaran
Pascasarjana
Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

PROSIDING SEMINAR NASIONAL DAN TEMU KOLEGIAL KE IV ASOSIASI PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN INDONESIA (APS-TPI)

"Innovative Learning in Digital Era, Building 21 st Century Generation"

Hotel Le Semar, Kota Serang

25 Oktober 2018

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PEMBELAJARAN PASCASARJANA

UNIVERSITAS SULTAN AGENG TIRTAYASA

Judul : PROSIDING SEMINAR NASIONAL DAN TEMU KOLEGIAL KE IV ASOSIASI PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN INDONESIA (APS-TPI)

Tema : *Innovative Learning in Digital Era. Building 21 st Century Generation*

Susunan Panitia : Ketua : Dr. Luluk Asmawati, M.Pd.
Wakil Ketua : Dr. H. Suparno, M.Pd.
Sekretaris: Della Djuningsih, SE.
Bendahara: Adi Haryadi, SE.
MC: Dr. Nurul Anriani, M.Pd.
Publikasi: Dr. Ipah Ema, M.Si.
Tim IT: Akto Gunawan, M.Pd dan Dede Aswan, S.Pd.
Konsumsi: Neneng Holis Yuliansa.

Reviewer : Dr. Luluk Asmawati, M.Pd.

Editor : Prof. Dr. H. Sholeh Hidayat, M.Pd.
Dr. H. Suherman, M.Pd.
Dr. H. Suparno, M.Pd.

Desain Sampul : Robby Robani

Lay Out : Ahmad Agus Prabowo

ISBN : 978-602-61533-3-3

Penerbit:

Program Studi Teknologi Pembelajaran Pascasarjana Universitas Sultan Ageng Tirtayasa
Jalan Raya Jakarta Km 4, Panancangan, Cipocok Jaya, Banjaragung, Kota Serang, Banten
42124 Telepon: (0254) 280330, Faks: 0254-281254
e-mail : semnas.tpm.2017@gmail.com

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan limpahan rahmat dan karuniaNya kepada kita semua, atas izin Nya Rangkaian Kegiatan Visiting Profesor, Temu Kolegial Teknologi Pendidikan Ke IV, dan Seminar Nasional serta *Call for Papers* dengan tema "*Innovative Learning in Digital Era, Building 21 st Century Generation* tanggal 22 sampai dengan 25 Oktober 2018 dapat terlaksana dengan baik dan prosiding ini dapat diterbitkan. Tema tersebut dipilih dengan alasan untuk memberikan perhatian pada dunia pendidikan tentang perkembangan dunia pendidikan di era digital.

Para akademisi nasional telah banyak menghasilkan kajian dan penelitian tentang pembelajaran yang *innovative learning di era digital*, tetapi masih banyak yang belum diseminarkan dan dipublikasikan secara luas, sehingga tidak dapat diakses oleh masyarakat yang membutuhkan. Berdasarkan kondisi tersebut Seminar Nasional ini menjadi salah satu kegiatan ilmiah bagi para akademisi, peneliti, guru, mahasiswa untuk mempresentasikan hasil penelitiannya. Kegiatan ini juga sebagai tempat untuk saling bertukar informasi dan pengalaman serta memperdalam masalah-masalah penelitian sekaligus mengembangkan kerja sama yang berkelanjutan.

Seminar ini diikuti oleh peneliti-peneliti dari berbagai Perguruan Tinggi Negeri dan Swasta di seluruh Indonesia, yang telah membahas berbagai bidang kajian dalam bidang Teknologi Pendidikan, komunikasi, dan media pendidikan terbaru dalam rangka memberikan sumbangan pemikiran dan solusi untuk memperkuat peran Indonesia dalam mengghadapi persaingan global.

Akhir kata, kami menghaturkan terima kasih kepada Bapak Pimpinan Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Bapak Direktur Pascasarjana Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, pemakalah, peserta, pengurus APS TPI, panitia yang telah berupaya mensukseskan Seminar Nasional dalam Rangkaian Temu Kolegial Teknologi Pendidikan Ke IV dan Dies Natalis Universitas Sultan Ageng Tirtayasa Ke-37. Semoga Allah SWT meridloi semua usaha baik ini.

Ketua Program Studi
Teknologi Pembelajaran

Dr. Luluk Asmawati, M.Pd.

SAMBUTAN REKTOR

Pertama marilah kita panjatkan puji syukur kehadirat Allah SWT, karena atas rahmatNya kita dapat berkumpul dalam kegiatan Seminar Nasional dan Call for Papers dengan tema " Innovative Learning in Digital Era, Building 21 st Century Generation'' ini dalam kondisi sehat wal afiat. Rasa syukur yang sangat dalam karena kita masih diberikan kesempatan untuk memberikan kontribusi pemikiran untuk perkembangan pendidikan, dan pembangunan manusia Indonesia.

Kita dapat melihat dan mengikuti majunya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sangat berpengaruh pada dunia pendidikan. Semoga pada Seminar Nasional ini mampu memberikan makna untuk kontribusi pemikiran untuk mengembangkan dunia. Pendidikan di era digital ini, sangat diharapkan membawa hasil pemikiran dari hasil Seminar Nasional ini untuk dapat ditindaklanjuti menjadi penelitian dan pengabdian, dengan bekerjasama dengan berbagai pihak yang berkepentingan untuk dunia pendidikan di masa depan.

Saya sangat sepakat bahwa fokus utama pembangunan Indonesia adalah pendidikan. Perkembangan Teknologi Pendidikan harus dapat dimanfaatkan seratus persen. Era digital mengharuskan para dosen dan guru dari berbagai jenjang satuan pendidikan untuk mampu mengembangkan pembelajaran yang dapat menunjang dan memberikan efek yang sangat besar bagi kemajuan dunia pendidikan.

Hasil Seminar Nasional dan Call for Papers dengan tema ''Innovative Learning in Digital Era, Building 21 st Century Generation'', pasti dinanti untuk penggerak dalam mengembangkan dunia pendidikan yang ada di Indonesia. Dengan ketekunan, kesungguhan, dan keterlibatan semua pihak pasti akan ditemukan solusi-solusi yang semakin komprehensif untuk membawa dunia Pendidikan Indonesia lebih maju. Marilah upaya kita ini terus dibarengi dengan doa yang tulus. Kita percaya dan optimis Allah SWT selalu bersama kita. Amiin Yaa Robbal alamin

Selamat melaksanakan Seminar Nasional.

Rektor

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.

Prof.Dr.H. Sholeh Hidayat, M.Pd.

SAMBUTAN DIREKTUR PASCASARJANA

Atas ridlo Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa kegiatan Temu Kolegial Teknologi Pendidikan ke IV dan Seminar Nasional Call for Ppaers dengan tema "Innovative Learning in Digital Era, Building 21 st Century Generation ini dapat terselenggara sesuai dengan waktu yang telah direncanakan. Kami sangat bangga dan berterima kasih kepada Ketua APS TPI yang telah mempercayai Program Studi Teknologi Pembelajaran Pascasarjana Universitas Sultan Ageng Tirtayasa untuk menjadi penyelenggaran kegiatan Temu Kolegial Teknologi Pendidikan Ke IV dan Seminar Nasional Call for Papers.

Kami menyanmpaikan rasa terima kasih kepada Pimpinan Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, seluruh delegasi Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran Jenjang Strata 1 Program Sarjana, Strata 2 Program Magister, Strata 3 Program Doktor seluruh Indonesia yang telah hadir dan berpartisipasi aktif dalam rangkaian kegiatan ini.

Akhir kata, Selamat melaksanakan kegiatan rangkaian kegiatan Visiting Profesor, Temu Kolegial Teknologi Pendidikan Ke IV, dan Seminar Nasional Call for Papers.

Direktur Pascasarjana
Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Dr. H. Suherman, M.Pd.

SAMBUTAN KETUA APS-TPI

Puji syukur selalu dimunajatkan kepada Allah SWT, alhamdulillah kita semua para teknolog pendidikan dapat bersilaturahmi dan berbagi ilmu serta informasi pada rangkaian kegiatan Visiting Profesor, Temu Kolegial Teknologi Pendidikan Ke IV, dan Seminar Nasional Call for Papers di Program Studi Teknologi Pembelajaran Pascasarjana Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. Terima kasih kepada Prof.Dr.H.Sholeh Hidayat, M.Pd., Rektor Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Dr.H.Suherman, M.Pd. Direktur Pascasarjana Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, dan Dr. Luluk Asmawati, M.Pd. Ketua Program Studi Teknologi Pembelajaran beserta seluruh panitia dan tim yang terlibat dalam mensukseskan kegiatan ini.

Marilah kita selalu berlomba dalam kebaikan dan selalu berkomunikasi, berbagi ilmu, hasil penelitian, dan informasi terbaru tentang kemajuan Teknologi Pendidikan. Semoga pertemuan ilmiah ini dapat menghasilkan gagasan-gagasan baru dan inovasi dalam bidang Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran untuk kemajuan pembangunan pendidikan di Indonesia. Selamat berkolegial para sejawat Teknolog Pendidikan Indonesia.

Jayalah selalu Teknologi Pendidikan Indonesia.

Ketua APS-TPI.

Dr. Rudi Susilana, M.Si.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL - i
KATA PENGANTAR - iii
SAMBUTAN REKTOR - v
SAMBUTAN DIREKTUR PASCASARJANA – vii
SAMBUTAN KETUA APS-TPI - ix
SK DIREKTUR TENTANG PANITIA TEMU KOLEGIAL TEKNOLOGI PENDIDIKAN KE-IV PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PEMBELAJARAN TAHUN 2018 PASCASARJANA UNIVERSITAS SULTAN AGENG TIRTAYASA - xi
DAFTAR ISI – xv

TEMA 1
Innovative Learning In Digital Era

M. Hosnan dan Luluk Asmawati. Penerapan Model-model Pembelajaran Inovatif SD Kelas Awal Di Kota Serang. Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. - 1
Risno Hunowo, Dewice Bagou. Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Melaui Pemanfaatan Media *Google Earth* Terhadap Pembelajaran IPS Materi Mengenal Peta Di Kelas V SDN No 1 Kecamatan Paguyaman Kabupaten Boalemo - 19
Muzakir Husai, Djamlin Paneo. Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif *Jigsaw* Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pesawat Sederhana Di Kelas V SDN 28 Paguyaman Kecamatan Paguyaman Kabupaten Boalemo – 40
Srilanty Sanusi, Yahya Abas. Kajian Tentang Kemampuan Guru Dalam Menggunakan *KIT IPADI* Kab Boalemo – 52
Yanto Aminu, Djamlin Paneo. Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Dan Kemampuan Awal Siswa Kelas V Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran sains Di SDN 1 Paguyaman Pantai Kabupaten Boalemo – 64
Doddy Darmawan. Penggunaan Media *Audio Visual* Pada Mata Pelajaran PJOK Di SDN 10 Nipah Kuning Kabupaten Kayong Utara Kalimantan Barat – 84
Hamzah Uno, Mursyid Adrian. Mendesain Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Ganda – 97
Rapiqa Kadjintuni, Rahmiyaty R. Abadillah. Manajemen Diri Dalam Pembelajaran – 111

R Susty Sumiaty. Desain Model Pembelajaran *ASSURE* Pada Pelajaran Prakarya Dengan Materi Sulaman Kalengkang – 124

Niko Sudibjo, H.G.Retno Harsanti. Peran Metode *Deep Dialog/Critical Thinking* Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa – 136

Dita Novita Marisa Arisanti, S. Pembelajaran Berbasis *Web (E Learning)* – 145

Eka Novitasari Dewita. Pengembangan Media Blog Sebagai Sarana Informasi Dalam Meningkatkan Perencanaan Karir DI SMPN 4 Sekadau Hilir – 157

Dwi Jayanti Ciptaningsih. Pengaruh Strategi Pembelajaran Picture Picture Dan Kemandirian Terhadap Hasil belajar Bahasa Inggris Siswa SMKN 1 Ngabang – 166

Syafrudin H.Dumbela, Darmon I Zain. Penerapan Perangkat Pembelajaran *Problem Solving* Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Mata Pelajaran Sosiologi – 176

Rustam I Husain. Pembelajaran Yang Memanfaatkan Lingkungan Sebagai Sumber Belajar – 196

Krisnayadi Toendan. Implementasi Teknologi Pendidikan Di Satuan Pendidikan – 207

Budiyono, Haryono, Heri Trilukman, B.S. Niam Wahzudik. Menggagas lahirnya Lembaga Implementasi Teknologi Pendidikan Di Satuan Pendidikan – 216

Nina Lamatenggo. Membangun Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran (Sebuah Aspek Yang Dibudayakan Guru) – 229

Sumarni. Implementasi Model Pembelajaran talking Stic Untuk Meningkatkan Motivasi, Aktivitas, dan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMKN 1 Ngabang Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganeraan tahun Pelajaran 2017/2018 – 248

Eldarni, Fetri Yeni, Ulfa Rahmi. Optimalisasi *Online Learning* Dalam Membanguan Keterampilan Abad 21 Siswa SMA – 258

Elly Leo Fara. Pemanfaatan *Google Form* dalam Evaluasi Bimbingan Dan Konseling – 270

Lukman A. R. Laliyo, Azizatul Khairia. Menggunakan *Knowledge Space Theory* Untuk Mengevaluasi Struktur pengetahuan Siswa Dalam Meramalkan Bentuk Molekul Senyawa Kovalen – 281

Dedy Azwan. Pengaruh Pemanfaatan Media *E Learning Quipper School* Terhadap hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika – 291

Hananto. Inovasi Pengukuran Pemahaman Bacaan Bahasa Inggris – 301

Fajar Arianto, Lamijan hadi Susarno, Utari Dewi. *Technology Acceptance Model E-Learning* Pada Pembelajaran Di Perguruan Tinggi – 308

Nurussa'adah, Edi Subhan. Signifikansi Kebijakan Pendidikan Pemerintah Dalam Pembaruan Kurikulum Program Studi Teknologi Pendidikan Di Indonesia –312

Syafril, Novrianti. Efektivitas Dan Pengembangan *Computer Based Learning* Pada Mata Kuliah Dasar-dasar Ilmu Pendidikan Di Universitas Padang – 329

TEMA 2

21 st Century Character Building

Eldarni, Abna Hidayati. Nilai-nilai Karakter Melalui Pengembangan Media Video Pembelajaran Bagi Pendidikan Anak Usia Dini – 338

Zulfitria, R.Andi Ahmad Gunadi, Happy Indira Dewi. Implementasi Pendidikan Karakter Era Millinium Dalam Menanamkan Akhlak Agama Islam Pada Siswa TPA - 344

Zuwirna, Zuliarni. Pengembangan Buku Cerita Berbasis Karakter Pada Mata Pelajaran Budaya Alam Minangkabau Kelas III Sekolah Dasar – 351

Agung Rosyadi. Pengembangan Nilai-nilai Budaya Sekolah Berkarakter Di SD Negeri 68 Singkawang - 362

Dina Apriliya. Peran Guru Bimbingan Konseling Dalam Kurikulum 2013 Di SMPN 3 Singkawang – 372

R.Andi Ahmad Gunadi. Pembelajaran Luar Kelas Sebagai Sumber Belajar Pengembangan Karakter Siswa - 387

Fetri Yeni J. Novri Hendri. Penerapan Pendidikan Karakter Dengan Sistem Boarding School Di SMAN I Sumatera Barat - 396

EFEKTIFITAS DAN PENGEMBANGAN *COMPUTER BASED LEARNING* PADA MATA KULIAH DASAR-DASAR ILMU PENDIDIKAN DI UNIVERSITAS NEGERI PADANG

Syafril, Novrianti
Universitas Negeri Padang
Padang

ABSTRAK

Pengembangan multi mediai nteraktif diprediksi dapat memecahkan permasalahan dalam menyampaikan materi mata kuliah. Penelitian bertujuan menghasilkan produk multimedia interaktif yang dikembangkan sehingga layak, praktis, dan efektifitas penggunaan. Jenis penelitian *Research and Development* (R&D), menggunakan 4 tahap, yaitu: (1) *Define*, (2) *Design*, (3) *Develope*, (4) *Disseminate*. Uji kelayakan dilakukan oleh 3 validator yaitu ahli materi dan ahli media. Uji praktikalitas dilakukan kepada 30 orang mahasiswa dari kelas Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan di Universitas Negeri Padang. Berdasarkan hasil penilaian kelayakan ahli materi, multimedia interaktif yang dikembangkan dapat dikategorikan "lengkap" dengan nilai mendominasi 4 dan 5. Sedangkan hasil penilaian dari ahli media dapat dikategorikan "layak" dengan nilai yang mendominasi 4 dan 5. Pada hasil uji praktikalitas produk multimedia interaktif berada di kategori "Baik". Uji efektivitas diperoleh t hitung = 4, 67 dengan nilai t hitung lebih besar dari t tabel (4, 67> 2, 045). Dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif menggunakan *software Adobe Captivate 7* dapat digunakan untuk mahasiswa Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan.

Kata kunci:*Computer Based Learning*, Multimedia Interaktif, *Researchand Development*.

PENDAHULUAN

Revolusi Industri 4.0 merupakan perubahan yang sangat mempengaruhi keterlibatan teknologi dalam dunia pendidikan secara langsung. Karena melalui pendidikanlah nantinya mempersiapkan sumber daya manusia yang mampu mengatasi *digital talents gabe*. Indonesia adalah salah satu Negara yang berusaha mengurangi *digital divide* yaitu perbedaan mencolok antara yang mampu dan yang tidak mampu dalam akses penggunaan ICT di antara penduduknya melalui penggunaan ICT dalam berbagai sektor. Pada sektor pendidikan ada juga suatu program Telematika Pendidikan atau pemanfaatan ICT dalam pendidikan yang juga dikenal *e-education*. Ada suatu kelompok kerja yang bertanggung jawab untuk mengembangkan program *e- education*, dibawah naungan Menteri Pendidikan Nasional. Dimasa mendatang kurikulum sekolah dan kurikulum pada pendidikan lebih tinggi akan secara berangsur-angsur menyesuaikan diri pada aspek ini, mulai dari pendidikan tinggi dan sekolah menengah. Penggunaan ICT dalam dunia pendidikan dikenal dengan program *e-education*. Pemanfaatan *e-*

education difokuskan pada pemanfaatan komputer, hal ini dikarenakan pemanfaatan komputer dalam dunia pendidikan telah sangat meluas dan menjangkau berbagai kepentingan. Diantara pemanfaatannya adalah untuk kepentingan pembelajaran, yaitu untuk membantu para guru dalam meningkatkan mutu pembelajaran.

Terkait dengan peningkatan mutu pembelajaran secara garis besar komputer dimanfaatkan dalam berbagai macam penerapan, yaitu dalam bentuk pembelajaran berbasis komputer (*Computer Based Learning*-CBL). Pembelajaran berbasis komputer merupakan pembelajaran dengan menggunakan *software* komputer berupa program komputer yang berisi tentang muatan pembelajaran meliputi : judul, tujuan, materi pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. *Computer Based Learning* (CBL) sepenuhnya dikontrol oleh mahasiswa (student center), karena *Computer Based Learning* (CBL) merupakan pola pembelajaran bermedia, yaitu secara utuh dari awal hingga akhir menggunakan piranti sistem komputer. Penggunaan media memungkinkan keseragaman pengamatan dan persepsi pada mahasiswa. Penggunaan media oleh pendidik dapat menyajikan informasi belajar dan pesan secara serempak, mengatasi ruang dan waktu, mengontrol arah dan kecepatan belajar mahasiswa. Selain itu, pemilihan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan karakteristik mahasiswa merupakan suatu hal yang perlu diperhatikan oleh pendidik. Pemilihan media yang tepatdapat meningkatkan kompetensi dan minat belajar mahasiswa.

Mata kuliah Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan (DDIP)merupakan mata kuliah wajib yang harus diambil oleh mahasiswa kependidikan. Mata kuliah tersebut biasanya membahas tentang teori-teori dan dasar pendidikan sehingga mahasiswa dituntut untuk dapat memiliki sumber belajar yang berkaitan dengan materi mata kuliah tersebut. Namun, mahasiswa masih kurang mengadopsi buku sumber yang tersedia, banyaknya buku sumber yang ada semakin membuat mahasiswa malas untuk membuka buku karena banyaknya teori-teori yang harus mereka pahami karena pada dasarnya penyakit yang menjamur dikalangan mahasiswa adalah mahasiswa kurang berminat pada mata kuliah yang bersifat teori. Dan ini juga difaktori dengan menurunnya kemampuan membaca literasi berupa buku teks, semakin mengerucut kemampuan membaca mahasiswa kearah pesan singkat atau literasi dari multimedia yang lebih menarik dengan volume teks yang jauh lebih sedikit.

Saat ini mahasiswa mayoritas sudah memiliki laptop, laptop sangat praktis dan dapat dibawa kemana saja, dan dapat digunakan kapan saja, namun fenomena yang terlihat mahasiswa belum memanfaatkan laptop sebagai sumber belajar, kebanyakan dari mahasiswa menggunakan laptop sekedar untuk mengetik tugas kuliah, padahal laptop tersebut dapat dijadikan sumber belajar yang praktis. Melihat fenomena-fenomena yang terjadi, penulis ingin mengembangkan *Computer Based Learning* (CBL) atau pembelajaran berbasis komputer dengan menggunakan aplikasi yang dapat diaksespada komputer atau laptop mahasiswa pada mata kuliah Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan sehingga mahasiswa dapat belajar dengan praktis dan meningkatkan minat belajar mahasiswa pada mata kuliah yang bersifat teori. Alasan lain penulis memilih mahasiswa di mata kuliah Dasar-Dasar

Ilmu Pendidikan karena mata kuliah tersebut biasanya diambil oleh mahasiswa tahun satu yang baru saja masuk, *Computer Based Learning* (CBL) juga belum *familiar* untuk mahasiswa tahun satu sehingga ini menjadi kesempatan penulis untuk mengembangakan potensi mahasiswa dalam memanfaatkan komputer sebagai media dan sumber belajar dengan menggunakan aplikasi yang dikembangkan oleh penulis menggunakan *software Adobe Captivate* 7.

Adobe Captivate 7adalah suatu *software* yang dapat dimanfaatkan untuk membuat media yang nantinya akan berbentuk multimedia interaktif. Dalam media yang dikembangkan dapat menampilkan teks, gambar, suara, video dan *quiz* sehingga mampu mengakomodasi kegiatan belajar interaktif seperti mendengarkan, membaca, dan juga permainan. *Adobe Captivate* 7 dapat membuat media interaktif dengan tampilan yang menarik karena sudah tersedia *tamplate* dan *button* untuk membuat navigasi. selain itu dapat membuat *quiz* sebagai evaluasi dengan mudah. Dengan memanfaatkan teknolog imultimedia berbentuk interaktif ini dapat memberikan nuansa baru dalam proses belajar mata kuliah dasar-dasar ilmu pendidikan karena mahasiswa dapat mengontrol media dengan mandiri.

Penggunaan media pembelajaran berbasis komputer dalam pembelajaran diharapkan dapat menghasilkan sebuah media interaktif yang dapat bermanfaat untuk mahasiswa, dapat membantu mahasiswa dalam belajar, membuat proses belajar dan mengajar semakin menarik dan tidak membosankan, serta dapat dijadikan alternatif untuk dosen jika dosen berhalangan hadir untuk menyampaikan materi di dalam kelas seperti biasa, mahasiswa dapat belajar mandiri dengan menggunakan media berbasis komputer. Media ini diharapkan dapat menciptakan proses pembelajaran yang efektif, menarik, interaktif serta diharapkan dapat mengurangi kejenuhan mahasiswa dalam pembelajaran dan meningkatkan motivasi mahasiswa dalam belajar.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dilakukan dalam rangka mengembangkan sebuah media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Adobe Captivate* 7 berdasarkan permasalahan dan fenomena yang terlihat di kalangan mahasiswa mata kuliah Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan dan melakukan kajian secara cermat, teliti, dan terencana melalui penelitian.

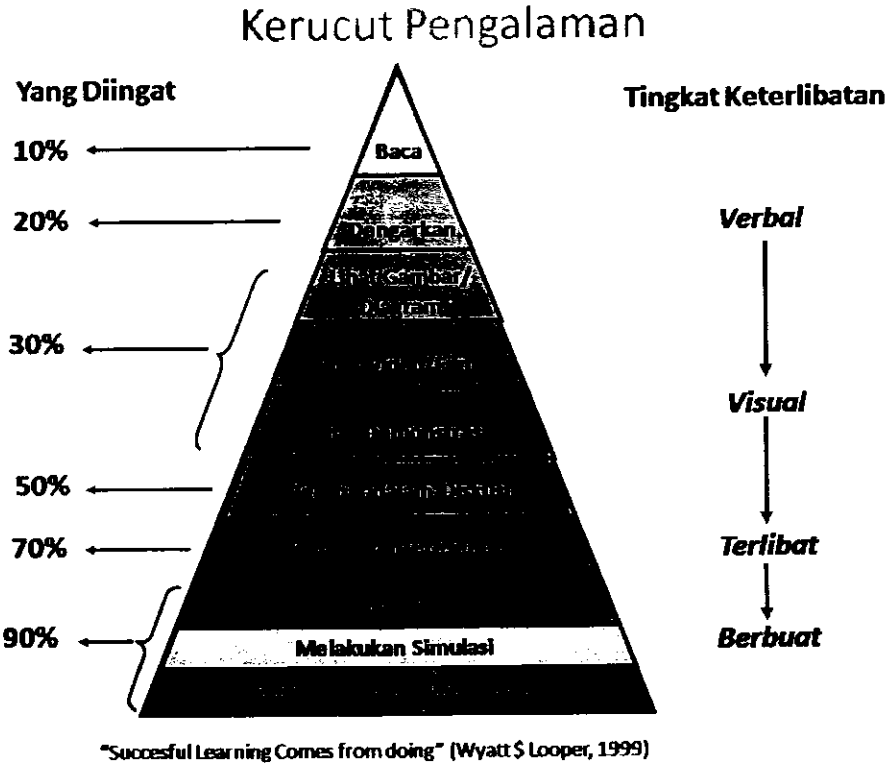
Kajian Teori

Mengajar meliputi segala hal yang pengajar lakukan didalam kelas. Duffy dan Roehler (1989) dalam Syah (1995:15) mengatakan apa yang dilakukan pengajar agar proses belajar mengajar berjalan lancar, bermoral, dan membuat peserta didik merasa nyaman merupakan bagian dari aktivitas mengajar, juga secara khusus mencoba dan berusaha untuk mengimplementasikan kurikulum dalam kelas. Sementara itu pembelajaran adalah suatu usaha yang sengaja melibatkan dan menggunakan pengetahuan profesional yang dimiliki pengajar untuk mencapai tujuan kurikulum. Jadi pembelajaran adalah suatu aktivitas yang dengan sengaja untuk memodifikasi berbagai kondisi yang diarahkan untuk tercapainya suatu tujuan yaitu tercapainya tujuan kurikulum.

Fungsi pengajar dalam hal ini yakni sebagai fasilitator, bukan menggurui, sehingga relasi antara pengajar dan peserta didik lebih bersifat *multi communication*. Pengajar dalam hal ini sebagai fasilitator menghubungkan peserta didik dengan materi yang ingin diajarkannya melalui media pembelajaran dengan kemampuan pengelolaan pembelajaran dengan baik sehingga dapat memberikan solusi terhadap kesulitan yang dihadapi peserta didik, seperti yang disampaikan Miarso (2004: 458) bahwa media pembelajaran adalah: "*Segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali.*"

Keterlibatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran diharapkan dapat mempengaruhi hasil belajar, semakin kongkrit pembelajaran yang diajarkan dan dirasakan oleh siswa maka pembelajaran semakin efektif. Hal ini senada dengan yang digambarkan oleh Edgar Dale.

Gambar1. *Dale's Cone of Experience*



(sumber: Sadiman,2010)

Pada gambar diatas dapat kita lihat bahwa penggunaan media real object dianggap paling efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Sehingga mampu mengatasi kesulitan belajar siswa dan perbedaan gaya belajar. Oleh karena itu dengan penggunaan bahan ajar multimedia interaktif sebagai media pembelajaran mampu menampilkan dan menyajikan materi pembelajaran yang lebih konkrit dan

mudah dipahami siswa dibanding dengan belajar abstrak dengan teknik belajar verbal saja.

Adobe Captivate 7.0 memiliki banyak fasilitas untuk membuat media pembelajaran seperti: respon interaktif yang cepat, *scoring* pada akhir program, tampilan materi dan tes interaktif yang beragam, serta managemen konten dalam penggunaan program. Salah satu kelebihan yang dimiliki oleh *Adobe Captivate7.0* dalam hal pembuatannya *software* yang diciptakan oleh *Adobe Systems Incorporated* lebih sederhana karena dalam menciptakan programnya seorang programer tidak perlu keterampilan tentang bahasa pemograman dan multimedia.

Komputer *dipergunakan* dalam pembelajaran memberikan manfaat antara lain sebagai berikut :

1. Pembelajaran berbantuan komputer (PBK) merupakan suatu usaha terdisain dan sistematik untuk mengatasi kelemahan-kelemahan pada pembelajaran. Dengan mengimplementasikan langkah- langkah pembelajaran yang sistematik, mahasiswa atau pelajar dapat belajar dengan lebih efisien dan efektif. Hal ini didukung oleh hasil penelitian Mevarech (1987) yang menunjukkan bahwa mahasiswa/ pelajar yang belajar secara individual dengan menggunakan bantuan komputer prestasi belajarnya meningkat.
2. Hasilriset telah menunjukkan bahwa komputer merupakan media penyampaian pembelajaran yang efektif (Kearsley, 1996 dalam Thompson 1992: 40).
3. Komputer mampu memberikan informasi tentang kesalahan dan jumlah waktu belajar serta waktu untuk mengerjakan soal-soal kepada mahasiswa / pelajar. Disamping itu mahasiswa / pelajar dapat mengerjakan dengan cara-cara yang benar. Hal ini didukung oleh hasil penelitian Richards (1989) yang menyatakan bahwa komputer digunakan sebagai penyampaian umpan balik kepada mahasiswa / pelajar dengan segera.
4. Pengembangan pembelajaran yang dirancang secara hati-hati akan bermanfaat bagi mahasiswa/ pelajar yang biasanya kurang dapat mengikuti metode pembelajaran tradisional (Tyler, 1993).
5. Pembelajaran berbantuan komputer (PBK), melatih siswa untuk terampil memilih bagian-bagianisi pembelajaran yang dikehendaki.

Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang dikenal dengan istilah *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2010: 297),"metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tertentu".

Model pengembangan yang digunakan adalah 4-Dan (*Four D*). Model ini dikembangankan oleh Thiaga rajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel dalam Trianto (2009:109) menyatakan bahwa, model pengembangan 4-Dan terdiri atas empat tahapan utama, yaitu: (1) *Define* (Pendefinisian) meliputi (a) Analisis Kurikulum di Universitas. (b) Analisis Mahasiswa.(c) Analisis Konsep. (d) Perumusan Tujuan Pembelajaran. (2) *Design* (Perancangan) meliputi (a) Penyusunan Materi. (b) Pemilihan

Media (c) PemilihanFormat. (d) Rancangan Awal. (3) *Develop* (Pengembangan) meliputi (a) Uji Validitas. (b) Uji Praktikalitas. (c)Uji Efektivitas. (4) *Disseminate* (Penyebaran) Tahap ini dilakukan untuk penyebaran pada skala yang lebih besar. Penilaian dalam penilitian ini menggunakan skala *Likert*, menurut Sugiyono (2012:134) "Skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial".

Validitas yang digunakan dalam penelitian adalah validitas logis (*logical validity*). Untuk membuat validitas logis dalam penelitian ini, maka pembuatan instrumen mengikuti langkah-langkah yang benar dan hati-hati, yaitu dengan memecah variabel menjadi beberapa indikator, kemudian merumuskan butir-butir pertanyaan, sehingga secara logis akan dicapai validitas instrumen seperti yang dikehendaki dalam penelitian ini. Menurut Suharsimi Arikunto (1995:178) secara umum penyusunan instrumen pengumpulan data dilakukan dengan langkah-langkah berikut ini, (1) Mengadakan identifikasi terhadap variabel-variabel yang ada dalam rumusan judul penelitian atau tertera dalam problematika penelitian. (b) Menjabarkan variabel menjadi sub atau bagian variabel. (3) Mencari indikator setiap sub atau bagian variabel. (d) Mencari deskripsi dari setiap sub atau bagian variabel. (e) Merumuskan setiap deskripsi menjadi butir-butir instrumen. (f) Melengkapi instrumen dengan (pedoman intruksi) dari kata pengantar.

Data yang diperoleh setelah melalui uji coba terbagi kedalam dua jenis yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari kritik dan saran yangdipaparkanoleh ahli media, ahli materi, dan siswa yang kemudian akan dihimpun menjadi satu kesatuan untuk memperbaiki produk yang dikembangkan. Sedangkan data kuantitatif didapat dari pengisian angket yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan siswa. Kemudian dari data tersebut akan dipaparkan ke dalam analisis data deksriptif kuantitatif atau penyajian data melalui tabel.

HASIL PENELITIAN

Tahap *Define* (Pendefinisian)

Tujuan tahap ini adalah untuk memunculkan dan menetapkan masalah dasar yang dihadapi dalam mata kuliah Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan sehingga dibutuhkan pengembangan media pembelajaran. Ada empat langkah yang dilakukan peneliti dalam melakukan pendefinisian, yaitu (a) Analisis Kurikulum, perancangan multimedia interaktif sangat berkaitan dengan kurikulum, yaitu untuk mengetahui *learning outcomes* apa yang harus dicapai. Materi yang dikembangkan dalam media yaitu, (1) Pemikiran tentang pendidikan. (2) Tokoh pendidikan yang berpengaruh di Indonesia. (3) Permasalahan pokok pendidikan di Indonesia. (4) Analisis terhadap faktor yang mempengaruhi berkembangnya permasalahan pendidikan. (5) Upaya pembaharuan masalah pendidikan. (6) Pendidikan di era Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). (b) Analisis Mahasiswa, penggunaan multimedia interaktif dapat membantu mahasiswa dalam memahami dan menerima materi pembelajaran serta mampu mengaktifkan mahasiswa untuk belajar dengan motivasi tinggi. Hal ini bisa terjadi karena ketertarikan mahasiswa pada sistem multimedia yang mampu menampilkan teks, gambar, video,

suara dan animasi. (c) Analisis Konsep, untuk memahami suatu konsep yang bersifat teori mahasiswa memerlukan benda-benda kongkrit sebagai perantara atau visualisasi dalam menyampaikan materi pembelajaran. Oleh sebab itu, pembelajaran materi Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan dibantu dengan menggunakan alat visualisasi berupa multimedia interaktif. (d) Perumusan Tujuan Pembelajaran, pada tahap ini peneliti melakukan analisis silabus Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan. Dalam mata kuliah Dasar-Dasar Ilmu pendidikan, telah ada silabus yang memuat tujuan pembelajaran mata kuliah tersebut, sehingga peneliti hanya perlu menganalisis silabus tersebut.

Tahap *Design* (Perancangan)

Tujuan tahap ini adalah untuk menyiapkan prototype produk media pembelajaran yang dirancang. Pada tahap ini ada tiga langkah yang dilakukan, yaitu (a) Penyusunan Materi, dasar dari penyusunan materi adalah analisis silabus yang dalam spesifikasi tujuan pembelajaran. (b) Pemilihan Media, pemilihan media bertujuan untuk menyampaikan materi pembelajaran agar lebih menarik. (c) Pemilihan Format, format yang digunakan dalam mengembangkan multimedia interaktif menggunakan Software Adobe Captivate ini adalah forma ttutorial. Format tutorial merupakan program yang dalam penyampaian materinya dilakukan secara interaktif melalui interaksi dengan media, sebagai mana layaknya tutorial yang dilakukan dosen. (d) Rancangan Awal, setelah menentukan format multimedia yang digunakan selanjutnya penulis membuat flow chart, story board, dan membuat multimedia interaktif.

Tahap *Develop* (Pengembangan)

Ahli materi mengkaji aspek materi yang ada pada multimedia interaktif yang telah dirancang. Hasil penilaian materi mencakup kebenaran konsep dengan penilaian 4,67, kedalaman materi dengan penilaian 4,67, bahasa penulisan dengan penilaian 4, 8, dan evaluasi 5.

Ahli media mengaji aspek media yang ada pada multimedia interaktif yang telah dirancang. Hasil penilaian media mencakup desain dengan penilaian 4,57, prosedur dengan penilaian 4,63, dandaya dukung media dengan penilaian 4, 63.

Uji coba pertama dilakukan dengan cara *one toone*. Pada tahap ini uji coba dilakukan dengan responden 2 orang mahasiswa Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan. Hasil penilaian uji coba hasil penilaian mencakup dengan penilaian 4,13 untuk kepraktisan penggunaan, 4 untuk tampilan, 3,88 untuk penyajian materi dan 3, 80 untuk daya tarik.

Setelah dilakukan tahap uji coba I dan direvisi selanjutnya menuju tahap uji coba kedua yang dilakukan dengan cara *field evaluation*. Pada tahap evaluasi ini dilakukan pada 30 mahasiswa mata kuliah Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan yang dua diantaranya telah mengikuti tahap penelitian dan pengembangan pada tahap uji coba sebelumnya. Hasil penilaian uji coba untuk aspek kepraktisan 4,8, tampilan 4, 28, penyajian materi 4,34, dan daya tarik 4,24.

Uji efektifitas penggunaan medi ainteraktif berbasis aplikasi *Adobe Captivate 7* pada mata kuliah Dasar-dasar Ilmu Pendidikan dilakukan

pengolahan data atau analisis data dari hasil tes belajar mahasiswa menggunakan uji statistik. Uji statistik yang digunakan dalam mengukur efektivitas media adalah uji t-test. Jenis t-test yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis t-test yang berbentuk *pre test and post test*. Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan uji t- test, menghasilkan t hitung= 4, 67 dengan df = 30 taraf signifikan α=0,05 t tabel= 2, 045 dengan demikian t hitung > t tabel sehingga dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pre-test* dengan *post- test* sebelum dan sesudah menggunakan media interaktif pada pembelajaran.

Tahap *Dessiminate* (Penyebaran)

Produk multimedia interaktif menggunakan *Software Adobe Captivate* untuk mata kuliah Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan yang telah dikembangkan, selanjutnya disebarkan kepada beberapa mahasiswa yang mengambil mata
kuliah Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan dan dosen yang mengajar Mata Kuliah Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan pada kelas yang diteliti dengan harapan agar dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran.

Pembahasan

Pembelajaran menggunakan multimedia interaktif memungkinkan mahasiswa dapat melakukan kegiatan belajar secara mandiri, tanpa terikat oleh ruang dan waktu serta tidak tergantung oleh keberadaan dosen sebagai sumber belajar peserta didik. Mengembangkan multimedia interaktif dirasa perlu sebagai sumber belajar bagi mahasiswa karena akan dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik serta dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam belajar. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Wedemeyer. Menurut pendapat Wedemeyer dalam Rusmn (2013:354) menyatakan bahwa:

> "Kemandirian dalam belajar perlu diberikan kepada peserta didik supaya mereka mempunyai tanggung jawab dalam mengatur dan mendisiplinkan dirinya dan dalam mengembangkan kemampuan belajar atas kemauan sendiri. Sikap-sikap tersebut perlu dimiliki peserta didik karena hal tersebut merupakan ciri kedewasaaan orang terpelajar"

Pengembangan multimedia interaktif menggunakan software Adobe Captivate 7 untuk mata kuliah Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan, dilakukan dengan maksud memberikan kemudahan mahasiswa dalam menguasai dan memahami materi perkuliahan dengan teknik membaca melalui multimedia. Unsur-unsur multimedia yang ada dalam produk dapat menjadi alternatif sumber bacaan selain buku teks, dimana daya membaca mahasiswa saat ini mulai menurun pada buku teks. Dengan adanya alternatif produk ini dapat memberikan nuansa membaca yang lebih ringkas sesuai dengan kemampuan membaca mahasiwa yang lebih dominan pada membaca singkat dan berbasis multimedia. Tentunya hasil dari pengembangan ini bukanlah satu-satunya sumber bacaan yang wajib digunakan mahasiswa mengingat dari hasil ujicoba keparktisan masih ditemuinya materi yang kurang dalam dan ajam dalam pembahasan.

Simpulan

Multimedia interaktif menggunakan *software Adobe Captivate* untuk mata kuliah Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk dosen maupun sebagai sumber belajar bagi mahasiswa karena sesuai dengan kriteria kelayakan media.

Produk multimedia interaktif menggunakan *software Adobe Captivate 7* pada mata kuliah Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan yang telah dikembangkan melalui proses uji coba terhadap mempunyai kepraktisan produk yang "Baik". Uji efektivitas yang telah dilakukan terdapat perbedaan yang tinggi secara signifikan antara *pre test* dan *posttest*. Uji coba efektivitas pada mahasiswa didapat t hitung sebesar 2.452.t tabel adalah 2, 045. Jadi t hitung > t tabel, dengan demikian terdapat perbedaan signifikan terhadap hasil *pre test* dan *post tes*

Daftar Rujukan

Emzir. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press

Hasbullah. 2013. *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Depok: Raja grafindo Persada.

Hope, G.R., Taylor, H. F., dan Pusack. J.P. 1984. *Using Computers inTeaching Foreign Language*. Engle wood Cliffs. New Jersey: Prentice Hall Regents.

Mukhtar dan *Iskandar*. 2010. *Desain Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Gaung Persada.

Mc Greal, R. 1988. *Computer- Assisted- Instruction: Non-human but Not In human*. FORUM. XXVI (3) :15-

NofriHendri, Novrianti. *Pengembangan Multimedia Interaktif mengguanakn Adobe Captive 7.0 Pada Mata Kuliah Dasat-adasr komputer*. JURNALEDUCATIVE:Journalof educational Studies Vol2, No2. Juli–Desember2017

Rusman. 2011. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: PT. Grafindo Persada.

.2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.

Sadiman, dkk. 2007. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada

Simonson, MR. Dan Thompson, N. 1984. *Educational Computin*

Trianto. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Raja grafindo Persada 17. *Foundations*. NewYork: MacMillan College Publishing Company.

Thompson, B.J. 1980. *Computers in Reading: A Review of Application and Implications*. *Educational Technology*. XX (8): 38-41.

Tyler, J. G. 1993. *Your Prescriptions for CAI Success*. *Instructional Innovator*. 28 (1): 25 27