

**PENGEMBANGAN MEDIA COMPUTER BASED LEARNING (CBL)
PADA MATA KULIAH DASAR-DASAR ILMU PENDIDIKAN
DI UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Pada Program Studi Teknologi Pendidikan
Universitas Negeri Padang*



Oleh :

**Diah Ayu Pitrianti
1304768**

**KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2018**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

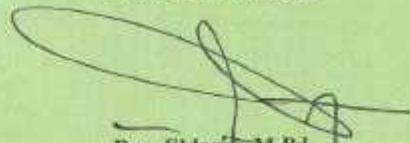
PENGEMBANGAN MEDIA *COMPUTER BASED LEARNING* (CBL)
PADA MATA KULIAH DASAR-DASAR ILMU PENDIDIKAN
DI UNIVERSITAS NEGERI PADANG

Nama : Diah Ayu Pitrianti
NIM/BP : 1304768/2013
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 31 Januari 2018

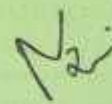
Disetujui Oleh,

Dosen Pembimbing I



Dra. Eldarul, M.Pd
NIP. 19610116 198703 2 001

Dosen Pembimbing II



Nofri Hendri, S.Pd, M.Pd
NIP. 19781129 200312 1 001

Ketua Jurusan/Prodi



Dra. Eldarul, M.Pd
NIP. 19610116 198703 2 001

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah mempertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum dan
Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Media *Computer Based Learning* Pada Mata
Kuliah Dasar- Dasar Ilmu Pendidikan Di Universitas Negeri
Padang

Nama : Diah Ayu Pitrianti

NIM/BP : 1304768/2013

Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 31 Januari 2018

Tim Penguji	Nama
Ketua	: Dra. Eldarni, M. Pd NIP. 19610116 198703 2 001
Sekretaris	: Nofri Hendri, M. Pd NIP. 19781129 200312 1 001
Anggota	: Drs. Syafril, M. Pd NIP. 19600414 198403 1 004
	: Dr. Fetri Yeni J., M. Pd NIP. 19611011 198602 2 001
	: Dr. Abna Hidayati, M. Pd NIP. 19830126 200812 2 002

Tanda Tangan



PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Diah Ayu Pitrianti
NIM/BP : 1304768/2013
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan *Computer Based Learning* (CBL) Pada Mata Kuliah Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan Di Universitas Negeri Padang.

Menyatakan bahwa Skripsi ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri dan sepanjang pengetahuan saya, tidak berisi materi yang ditulis orang lain sebagai persyaratan penyelesaian studi di Universitas Negeri Padang atau Perguruan Tinggi Lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Januari 2018



g menyatakan,

Diah Ayu Pitrianti

ABSTRAK

Diah Ayu Pitrianti. 2017. Pengembangan Media *Computer Based Learning* (CBL) Pada Mata Kuliah Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan di Universitas Negeri Padang.

Pengembangan multimedia interaktif ini dilakukan sebagai upaya dalam memecahkan permasalahan yang dialami oleh pendidik dalam menyampaikan materi mata kuliah kepada mahasiswa. Melalui penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran dapat membantu guru untuk meningkatkan antusias mahasiswa dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk multimedia interaktif pada mata kuliah Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan serta mengetahui validitas, praktikalitas, dan efektivitas dari produk multimedia interaktif yang dikembangkan sehingga valid, praktis, dan efektif digunakan.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang dikenal dengan istilah *Research and Development* (R&D), menggunakan model pengembangan 4D. Adapun prosedur pengembangan pada penelitian ini terdiri dari 4 tahap, yaitu: (1) *Define* (Pendefinisian), (2) *Design* (Perancangan), (3) *Develope* (Pengembangan), (4) *Disseminate* (Penyebaran). Uji validitas dilakukan oleh 3 validator yaitu 1 orang validator ahli materi dan 2 orang validator ahli media. Uji praktikalitas dilakukan kepada 30 orang mahasiswa dari kelas Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan di Universitas Negeri Padang.

Berdasarkan hasil penilaian kelayakan dari satu ahli materi bahwa multimedia interaktif yang dikembangkan dapat dikategorikan “valid” dengan nilai mendominasi 4 dan 5. Sedangkan hasil penilaian dari dua ahli media dapat dikategorikan “valid” dengan nilai yang mendominasi 4 dan 5. Pada hasil uji praktikalitas produk multimedia interaktif berada di kategori “Baik”. Selanjutnya uji efektivitas diperoleh $t_{hitung} = 4,67$ sedangkan t_{tabel} dengan $df = 30$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05 = 2,045$. Dapat diketahui nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($4,67 > 2,045$). Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif yang dikembangkan valid dan praktis dan dapat digunakan untuk mahasiswa Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan.

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

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberi rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media *Computer Based Learning* (CBL) Pada Mata Kuliah Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan di Universitas Negeri Padang” sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Penulisan skripsi ini terlaksana berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, baik berupa moril maupun materil. Untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih sedalam-dalamnya kepada:

1. Ibu Dra. Eldarni, M.Pd selaku Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan sekaligus pembimbing I yang telah banyak memberikan bantuan, bimbingan, serta arahan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Nofri Hendri, S.Pd., M.Pd selaku Pembimbing II yang memotivasi dan memberikan banyak bantuan, bimbingan, serta arahan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Drs. Syafril, M.Pd selaku penguji 1 yang telah menguji dan memberikan saran pada skripsi penulis.
4. Ibu Dr. Fetri Yeni J., M.Pd selaku penguji 2 yang telah menguji dan memberikan saran pada skripsi penulis

5. Ibu Dr. Abna Hidayati, M.Pd selaku penguji 3 yang telah menguji dan memberikan saran pada skripsi penulis
6. Bapak/Ibu Dosen beserta karyawan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.
7. Bapak/Ibu dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah berkenan menjadi validator dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Keluarga besar penulis yang telah memberikan dukungan berupa moril, meteril, perhatian dan semangat serta mengiringi penulis dengan doa yang tulus sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
9. Sahabat dan rekan Teknologi Pendidikan angkatan 2013 yang mungkin tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah memberikan motivasi, semangat dan masukan demi kelancaran dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Semua pihak yang telah memberikan motivasi dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Semoga segala bantuan yang diberikan dibalas oleh Allah SWT, mudah mudahan skripsi ini bermanfaat bagi penulis sendiri, lembaga tempat penelitian dan jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan serta pembaca pada umumnya.

Padang, Januari 2018

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian.....	6
E. Spesifikasi Produk	6
F. Pentingnya Pengembangan.....	8
G. Asumsi dan Keterbatasan	9
H. Manfaat Penelitian.....	10
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Desain dan Produksi Sistem Informasi	
1. Pengertian Desain Pembelajaran	12
2. Media Berbasis Komputer.....	13
B. <i>Computer Based Learning (CBL)</i> dan <i>Multimedia Interaktif</i>	
1. Sejarah Pembelajaran Berbasis Komputer	14
2. Pembelajaran Berbasis Komputer (Computer Based Learning)...	15
3. Komputer Sebagai Media Pembelajaran	18
4. Multimedia Interaktif.....	20
C. Mata Kuliah Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan.....	22
D. <i>Adobe Captivate 7</i>	25
E. Validitas, Praktikalitas, dan Efektivitas	
1. Validitas.....	26
2. Praktikalitas	28
3. Efektivitas.....	29

F. Penelitian Yang Relevan	30
BAB III METODE PENGEMBANGAN	
A. Jenis Penelitian	32
B. Model Pengembangan	32
C. Prosedur Pengembangan	35
D. Instrumen Pengumpulan Data	40
E. Teknik Analisis Data	45
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Pengembangan	
1. Deskripsi Hasil Tahap <i>Define</i>	48
2. Deskripsi Hasil Tahap <i>Design</i>	53
3. Deskripsi Hasil Tahap <i>Develop</i>	56
4. Deskripsi Hasil Tahap <i>Dessiminate</i>	65
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	69
B. Saran	70
DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN	73

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kisi-Kisi Penilaian Ahli Materi	42
2. Kisi-Kisi Penilaian Ahli Media.....	43
3. Kisi-kisi Angket Mahasiswa	43
4. Kriteria Penilaian	46
5. <i>Learning Outcomes</i> dan Materi/Pokok Bahasan.....	49
6. Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi	56
7. Uraian Revisi Produk Ahli Materi	57
8. Hasil Penilaian Validasi Ahli Media.....	58
9. Uraian Revisi Produk Ahli Media I	60
10. Uraian Revisi Produk Ahli Media II.....	61
11. Hasil Penilaian Uji Coba I (One to One)	62
12. Penilaian Akhir Produk Multimedia Interaktif	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Prosedur Penelitian Pengembangan Media.....	34
2. Tampilan Awal <i>Software</i>	89
3. Pilihan Membuat <i>Project</i>	89
4. Pilihan Resolusi <i>Project</i>	90
5. Tampilan Awal <i>Project</i>	90
6. Mendesain <i>Project</i> dengan <i>Shapes</i>	91
7. Tampilan <i>Project</i> yang Telah Didesain	91
8. Mendesain submenu.....	92
9. Mengimpor Video	92
10. Mengimpor Audio.....	93
11. <i>Editing</i> Durasi Audio	93
12. Memberikan <i>Hyperlink</i>	94
13. Memilih <i>Destination Slide Link</i>	94
14. Kegiatan Validasi dengan Validator Materi.....	112
15. Kegiatan Validasi dengan Validator Media	112
16. Kegiatan Perkenalan Peneliti dengan Mahasiswa.....	113
17. Kegiatan Peneliti Memberikan Soal <i>Pretest</i>	113
18. Kegiatan Uji Coba Produk kepada Mahasiswa.....	114
19. Pengisian Angket Praktikalitas	114
20. Kegiatan Peneliti Memberikan Soal <i>Posttest</i>	115

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan	73
2. Flowchart	79
3. Story Board	80
4. Langkah Pembuatan Multimedia Interaktif	89
5. Lembar Penilaian Uji Validitas Media	95
6. Lembar Penilaian Uji Validitas Materi	101
7. Angket Uji Coba Siswa.....	103
8. Lembar Jawaban Pretest.....	107
9. Lembar Jawaban Posttest.....	109
10. Tabel Penilaian Praktikalitas.....	110
11. Tabel Perhitungan Efektivitas.....	111
12. Dokumentasi Penelitian	112
13. Surat Izin Penelitian untuk LP3M.....	116
14. Surat Penugasan	117
15. Surat Izin Penelitian untuk Mata Kuliah Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan ...	118

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Teknologi informasi dan komunikasi telah berkembang seiring dengan globalisasi, sehingga interaksi dan penyampaian informasi berdampak positif dan negatif pada suatu Negara. Orang-orang dari berbagai Negara dapat saling bertukar informasi, ilmu pengetahuan, dan teknologi. Tapi dilain pihak, hal ini menimbulkan *digital-devide* atau perbedaan mencolok antara yang mampu dan yang tidak mampu dalam akses penggunaan ICT (*Information and Communications Technology*).

Indonesia adalah salah satu Negara yang berusaha mengurangi *digital divide* di antara penduduknya melalui penggunaan ICT dalam berbagai sektor. Kebijakan pemerintah atas penggunaan ICT didasarkan pada Keppres No.50/2000 tentang Pengadaan Tim Koodinir Telematika Indonesia. Telematika adalah kepanjangan dari Teknoloji Telekomunikasi, Media, dan Informatika yang mengacu pada pemanfaatan ICT dalam berbagai sektor dan aspek kehidupan.

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 digunakan sebagai perangkat sistem pembelajaran, bahkan sistem pembelajaran dilaksanakan secara individual dan menerapkan prinsip belajar tuntas. 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. Secara konsep pembelajaran berbasis komputer adalah bentuk penyajian bahan-bahan pembelajaran dan keahlian atau keterampilan dalam satuan unit-unit kecil, sehingga mudah dipelajari dan dipahami oleh mahasiswa.

Computer Based Learning (CBL) merupakan suatu bentuk pembelajaran yang menempatkan komputer sebagai piranti sistem pembelajaran individual, dimana siswa dapat berinteraksi langsung dengan sistem komputer yang sengaja dirancang atau dimanfaatkan oleh pendidik. *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 tepat dapat 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 di kalangan mahasiswa adalah mahasiswa memiliki minat yang rendah pada mata kuliah yang bersifat teori.

Mahasiswa saat ini 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 diakses pada 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 mengembangkan potensi mahasiswa dalam memanfaatkan komputer sebagai media dan sumber belajar dengan menggunakan aplikasi yang dikembangkan oleh penulis menggunakan *software Adobe Captivate 7*.

Banyak cara dalam mengembangkan media yang dapat menarik minat mahasiswa untuk menjelaskan tentang materi Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan, penulis mengembangkan sebuah media dengan berbasis komputer. *Adobe Captivate 7* adalah 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 *template* dan *button* untuk membuat navigasi, selain itu dapat membuat *quiz* sebagai evaluasi dengan mudah. Dengan memanfaatkan teknologi multimedia 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 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.

Penulis sangat tertarik untuk membuat media berbasis komputer 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 dengan judul **“Pengembangan Media Berbasis Komputer Pada Mata Kuliah Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan di Universitas Negeri Padang”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka permasalahannya dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Pemanfaatan komputer sebagai media pembelajaran untuk mahasiswa belum terealisasi dengan baik.
2. Sumber belajar mata kuliah Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan masih berupa buku cetak yang hanya terbatas pada teks dan gambar diam saja.

3. Penggunaan media perlu divariasikan dan disesuaikan, selama ini masih terbatas pada *powerpoint* saja.
4. Belum memberikan kemudahan bagi mahasiswa untuk memperoleh materi pembelajaran yang diberikan pendidik secara efektif dan efisien
5. Belum tersedianya pembelajaran berbasis komputer pada mata kuliah Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah tersebut, dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian yaitu :

1. Bagaimanakah pengembangan media berbasis komputer yang valid pada mata kuliah Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan?
2. Bagaimana pengembangan media berbasis komputer yang praktis pada mata kuliah Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan?
3. Seberapa besar tingkat keefektifan penggunaan media berbasis komputer pada mata kuliah Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui kelayakan dari media melalui uji validitas.
2. Mengetahui kepraktisan dari media melalui uji praktikalitas
3. Mengetahui keefektifan dari media melalui uji efektivitas.

E. Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini adalah dihasilkan media pembelajaran yang dapat memudahkan pendidik dalam mengajar dan mentransfer informasi dan khusus nya mahasiswa sebagai peserta

didik mudah untuk mendapatkan pembelajaran serta materi mata kuliah. Media ini akan digunakan dalam proses pembelajaran di mata kuliah Dasar-dasar Ilmu Pendidikan di Universitas Negeri Padang. Di dalam produk nantinya akan dimuat materi selama satu semester dan ada kuis untuk evaluasi.

Pengembangan media model *Computer Based Learning* (CBL) berbentuk media interaktif yang akan dilengkapi dengan tombol-tombol navigasi sehingga memudahkan mahasiswa dalam menggunakan media tersebut, *software* yang digunakan oleh peneliti adalah *Adobe Captivate 7*. Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Materi

Materi yang dipilih dalam pembuatan media berbasis komputer adalah materi mata kuliah Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan berdasarkan silabus yang disusun oleh Tim Dosen MKDK UNP pada semester Juli-Desember 2017.

2. Perancang/Pengguna

- a. Perancang

Perancang berfungsi untuk merancang media berbasis komputer sesuai dengan materi atau pokok bahasan sesuai tuntutan pada silabus.

- b. Pengguna

Mahasiswa program studi kependidikan Universitas Negeri Padang yang mengikuti mata kuliah Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan merupakan pengguna yang nantinya akan dapat menggunakan media.

- c. Teks, Gambar, Audio, Video, Quiz

Pengembangan media berbasis komputer ini akan terdapat teks, gambar, audio, video dan *quiz* yang berfungsi sebagai penunjang media agar

menjadi lebih menarik bagi mahasiswa serta mendukung dan memperjelas materi.

d. Tampilan Produk

Tampilan media berbasis komputer ini seperti media interaktif pada umumnya, terdiri dari beberapa komponen perancangan media. Tampilan media berbasis komputer ini dimulai dari tampilan home yang berisi tombol-tombol navigasi seperti materi, profil, kontak, petunjuk penggunaan, *quiz*. Pada tombol materi nantinya akan terbuka lembar baru yang berisi tombol pilihan materi yang ingin di lihat. Tombol navigasi nantinya akan dilengkapi dengan tombol kembali, selanjutnya, dan tombol untuk mematikan audio/suara *background*. Tampilan media berbasis komputer ini juga didukung dengan tampilan gambar, video, animasi dan musik yang menambah daya tarik media ini.

F. Pentingnya Pengembangan

Alasan pentingnya pengembangan media berbasis komputer adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan media berbasis komputer dilakukan sebagai upaya untuk memecahkan permasalahan yang terdapat di mata kuliah Dasar-dasar Ilmu Pendidikan di Universitas Negeri Padang
2. Sebagai upaya pemenuhan kebutuhan mahasiswa dan dosen terhadap media yang digunakan pada mata kuliah Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan.
3. Pengembangan media berbasis komputer ini merupakan inovasi media untuk mata kuliah Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan dan belum ada media yang serupa untuk mata kuliah tersebut.

4. Sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar mahasiswa. Pengembangan media berbasis komputer ini dapat membantu dan mempermudah proses belajar, memperjelas materi perkuliahan, memberikan visualisasi yang beragam dan menarik berupa gambar, animasi, video dan musik yang menambah daya tarik media tersebut.
5. Pengembangan media berbasis komputer dapat memudahkan dan membantu pendidik dalam mengembangkan sumber belajar serta mengoptimalkan fungsi dari komputer, selain itu mahasiswa juga dibiasakan untuk menggunakan komputer dan meminimalkan terjadinya *digital divide* di kalangan mahasiswa.

G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan media berbasis komputer pada mata kuliah Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan menggunakan *software Adobe Captivate 7* ini memiliki asumsi:

1. Mahasiswa tahun satu sudah mengambil mata kuliah Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan.
2. Mayoritas mahasiswa telah memiliki laptop dan komputer.
3. Mahasiswa belum memanfaatkan komputer sebagai sumber belajar.

Pengembangan media pembelajaran berbasis komputer ini memiliki beberapa keterbatasan, yaitu :

1. Kemampuan peneliti dalam mengembangkan media berbasis komputer menggunakan *software Adobe Captivate 7* masih terbatas, karena materi yang terdapat dalam media belum mencakup seluruh materi dalam tuntutan silabus, dan tidak semua materi dapat dilengkapi audio dan video.

2. Uji coba terbatas hanya di lakukan pada materi setelah mid semester saja.
3. Subjek coba terbatas hanya dilakukan pada 30 mahasiswa yang mengambil mata kuliah Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan saja.
4. Media interaktif belum dapat diakses secara online masih terbatas offline saja.

H. Manfaat Pengembangan

Manfaat yang dapat diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Secara Teoritis

Manfaat secara teoritis yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai acuan untuk penelitian lain ataupun perguruan tinggi lain dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis komputer atau *Computer Based Learning* (CBL) sesuai dengan kriteria kelayakan media.

2. Secara Praktis

- a. Bahan pertimbangan bagi dosen pada mata kuliah Dasar-dasar Ilmu Pendidikan untuk memilih dan menerapkan pembelajaran berbasis komputer sebagai alat bantu proses pembelajaran.
- b. Mengoptimalkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran.
- c. Menambah wawasan peneliti dalam menerapkan media pembelajaran berbasis komputer dalam proses pembelajaran Dasar-dasar Ilmu Pendidikan dan sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan studi S1 Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.