

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN CD MULTIMEDIA  
INTERAKTIF PADA MATA KULIAH PENGANTAR APLIKASI  
KOMPUTER DI STKIP TAPANULI SELATAN  
PADANGSIDIMPUAN**

**TESIS**



**Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan mendapatkan  
Gelar Magister Pendidikan Teknologi dan Kejuruan**

**Oleh:  
LUKMAN HAKIM SIREGAR  
NIM. 1304429**

**PROGRAM PASCASARJANA FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2016**

## **ABSTRACT**

**Lukman Hakim Siregar, 2016. *Development of Interactive Multimedia CD In Subjects Introduction to Computer Applications at STKIP Tapanuli Selatan Padangsidimpuan.***

*This research based on low student learning outcomes in subjects of Introduction to Computer Applications at STKIP Tapanuli Selatan Padangsidimpuan. This was because of the lack of used and innovation to the instructional media such as Interactive Multimedia CD. Additionally, the lack of utilization of existing computer lab, causing a lack of interest and students' understanding of the learning material. To assist students in overcoming this problem required instructional Interactive Multimedia CD. The aimed of this study was to produced an Interactive Multimedia CD valid, practical, effective, and efficient on the subjects of intoduction to computer applications.*

*The method used in this research was Reaserch and Development (R & D) by used a model of the development of Instructional Development Institute (IDI), which includes three stages: (1) define: needs analysis, (2) develop: product development, and (3) evaluate: product trials.*

*The result of this study indicate that the validity of multimedia contents categorized by very valid (95,98%) and design are categorized very valid (91,11%), so that the avarage obtained validation of Interactive Multiedia CD on the category of very valid. While the practicalities of the test, the lecturer/practitioner gives very practical category (91,88%) and students provide very practical category (82,97%). While the effectiveness of the test, an Interactive Multimedia CD considered very effective as 29 of the 34 students (85,29%) reached a value of > 75 and assessed efficiently because it is used in less than one month. Based on these findings it can be concluded that Interactive Multimedia CD is valid, practical, effective and efficient to be used as a medium of learning in subject introduction to computer applications at STKIP Tapanuli Selatan Padangsidimpuan and can increase student interest so as to bring impact of increasing student learning outcomes.*

**Keyword** : *Interactive Multimedia CD, Research and Development, Instructional Development Institute, Validity, Practicallities, and Effectiveness.*

## ABSTRAK

**Lukman Hakim Siregar, 2016. Pengembangan Media Pembelajaran CD Multimedia Interaktif pada Mata Kuliah Pengantar Aplikasi Komputer di STKIP Tapanuli Selatan Padangsidimpuan. Tesis Pascasarjana Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar mahasiswa pada Mata Kuliah Pengantar Aplikasi Komputer di STKIP Tapanuli Selatan Padangsidimpuan. Hal ini dikarenakan kurangnya pemanfaatan dan inovasi terhadap media pembelajaran seperti halnya CD Multimedia Interaktif. Selain itu kurangnya pemanfaatan sarana laboratorium komputer yang ada, sehingga menyebabkan kurangnya minat dan pemahaman mahasiswa terhadap materi pembelajaran. Untuk membantu mahasiswa dalam mengatasi permasalahan ini diperlukan media pembelajaran CD Multimedia Interaktif. Tujuan dari penelitian ini menghasilkan sebuah CD multimedia interaktif yang valid, praktis, efektif dan efisien pada Mata Kuliah Pengantar Aplikasi Komputer.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Reaserch and Development* (R & D) dengan menggunakan model pengembangan *Instructional Development Institude* (IDI) yang meliputi tiga tahap yaitu (1) *define* yaitu analisis kebutuhan, (2) *develop* yaitu pengembangan produk, dan (3) *evaluate* yaitu uji coba produk.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa validitas CD Multimedia Interaktif berdasarkan isi/materi dikategorikan sangat valid (95,98%) dan desain media yang dikategorikan sangat valid (91,11%), sehingga didapat rata-rata validasi CD Multimedia Interaktif pada kategori sangat valid. Sementara itu pada uji praktikalitas, dosen/praktisi memberikan kategori sangat praktis (91,88%) dan mahasiswa memberikan kategori sangat praktis (82,97%). Sedangkan uji keefektifan CD Multimedia Interaktif dinilai sangat efektif karena sebanyak 29 dari 34 mahasiswa (85,29%) berhasil mencapai nilai > 75 dan dinilai efisien karena digunakan dalam waktu kurang lebih satu bulan. Berdasarkan temuan ini dapat disimpulkan bahwa CD Multimedia Interaktif ini valid, praktis, efektif dan efisien untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran pada Mata Kuliah Pengantar Aplikasi Komputer dan dapat meningkatkan minat belajar mahasiswa sehingga bisa meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

**Kata Kunci** : CD Multimedia Interaktif, *Research and Development*, *Instructional Development Institude*, Validitas, Praktikalitas, dan Efektivitas.

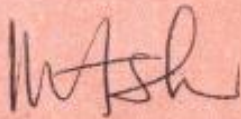
## PERSETUJUAN AKHIR TESIS

---

Mahasiswa : Lukman Hakim Siregar  
NIM : 1304429  
Program Studi : Magister (S2) PTK


### MENYETUJUI

Pembimbing I



Dr. Waskito, M.T.  
NIP. 19610808 198602 1 001

Pembimbing II



Dr. Rijal Abdullah, M.T.  
NIP. 19610328 198609 1 001

### PENGESAHAN



Dr. Sidiq ST., MSCE., Ph.D.  
NIP. 196405061989031002

Ketua Pascasarjana FT,



Prof. Dr. Nizwardi Jalinus, M.Ed.  
NIP. 195208221977101001

**PERSETUJUAN KOMISI  
UJIAN TESIS**

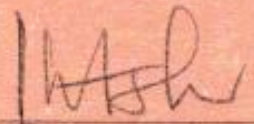

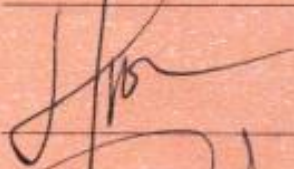


---

**TESIS**

Mahasiswa : Lukman Hakim Siregar  
NIM : 1304429

Dipertahankan di depan Panitia Penguji Tesis

Program Magister Pendidikan Teknologi dan Kejuruan  
Program Pascasarjana Fakultas Teknik Univesitas Negeri Padang  
Tanggal: 3 Februari 2016

No.	Nama	Tanda Tangan
1.	<b><u>Dr. Waskito, M.T.</u></b> (Ketua/Penguji)	
2.	<b><u>Dr. Rijal Abdullah, M.T.</u></b> (Sekretaris/Penguji)	
3.	<b><u>Prof. Dr. Nasrun</u></b> (Anggota/Penguji)	
4.	<b><u>Dr. Wakhinuddin, M.Pd.</u></b> (Anggota/Penguji)	
5.	<b><u>Dr. Fahmi Rizal, M.Pd., M.T.</u></b> (Anggota/Penguji)	

Padang, 03 Februari 2016  
Program Studi Magister (S2) Pendidikan Teknologi dan Kejuruan  
Ketua,



**Dr. Fahmi Rizal, M.Pd., M.T.**  
NIP. 19591204 198503 1004

## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, tesis dengan judul "Pengembangan CD Multimedia Interaktif pada Mata Kuliah Pengantar Aplikasi Komputer di STKIP Tapanuli Selatan Padangdimpuan" adalah karya asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Negeri Padang , maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, penilaian, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi akademik, berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, 03 Februari 2016  
Saya yang menyatakan,



**Lukman Hakim Siregar**  
NIM. 1304429

## KATA PENGANTAR



Segala Puji dan syukur peneliti panjatkan atas kehadiran Allah Subhaana Wa Ta ‘ala yang telah memberikan Rahmat dan Karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan proposal tesis yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran CD Multimedia Interaktif pada Mata Kuliah Pengantar Aplikasi Komputer di STKIP Tapanuli Selatan Padangsidimpuan”** dapat diselesaikan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.

Dalam penyusunan proposal tesis ini peneliti banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak baik itu bantuan berupa moral maupun spiritual, maka dari itu pada kesempatan ini peneliti ingin menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih kepada:

1. Dr. Waskito, M.T selaku dosen pembimbing I dan Dr. Rijal Abdullah, M.T, selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, motivasi, arahan, petunjuk, saran dan kritik kepada peneliti dengan penuh kesabaran, kecermatan, dan ketelitian dalam penulisan tesis ini.
2. Prof. Dr. Nasrun, Dr. Wakhinuddin, M.Pd, Dr. Fahmi Rizal, M.Pd., M.T selaku kontributor yang telah memberikan saran dan kritik demi kesempurnaan tesis ini.
3. Bapak Drs. Syahril, ST., MSCE., Ph.D selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
4. Prof. Dr. Nizwardi Jalinus, M.Ed. selaku Ketua Pascasarjana Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
5. Dr. Fahmi Rizal, M.Pd, MT, selaku Ketua Program Studi Magister S2 Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
6. Bapak/Ibu dosen serta karyawan Program Pascasarjana Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.

7. Seluruh anggota keluarga terutama, Ibunda tercinta, Kakak, Abang dan Adik yang telah memberikan dorongan, semangat dan motivasi kepada peneliti baik secara moril maupun materil.
8. Kepada teman-teman Kelas A angkatan 2013 Program Magister Pendidikan Teknologi dan Kejuruan yang seperjuangan yang telah memberikan motivasi kepada peneliti untuk menyelesaikan tesis ini.

Peneliti menyadari bahwa apa yang disajikan masih jauh dari kata sempurna, mengingat keterbatasan pengetahuan yang dimiliki dan hambatan-hambatan yang dialami peneliti dalam memperoleh sumber-sumber dan bahan-bahan. Untuk itu peneliti sangat mengharapkan masukan dari pembaca, baik itu dalam bentuk saran maupun kritik demi kesempurnaan tesis ini. Akhir kata, peneliti mengharapkan semoga proposal tesis ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca yang budiman, pembaca sehati, terutama yang terkait dengan permasalahan kependidikan.

Padang, Februari 2016

Peneliti

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	i
<b>ABSTRAK</b> .....	ii
<b>PERSETUJUAN AKHIR TESIS</b> .....	iii
<b>PERSETUJUAN KOMISI UJIAN TESIS</b> .....	iv
<b>PERNYATAAN</b> .....	v
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vi
<b>DAFTAR ISI</b> .....	viii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	x
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xi
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Pembatasan Masalah .....	6
D. Rumusan Masalah .....	6
E. Tujuan Penelitian .....	7
F. Manfaat Penelitian .....	7
G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan .....	8
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan .....	8
I. Definisi Operasional .....	9
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Kerangka Teoritis .....	10
1. Pengembangan Media Pembelajaran .....	10
2. Media Pembelajaran Berbasis Komputer .....	16
3. Multimedia Interaktif .....	17
4. Pengembangan Media Pembelajaran CD Multimedia Interaktif .....	28
B. Penelitian yang Relevan .....	33

C. Kerangka Berpikir .....	35
D. Pertanyaan Penelitian .....	37
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Model Pengembangan .....	38
B. Prosedur Pengembangan .....	39
C. Uji Coba Produk.....	45
D. Subjek Uji Coba .....	45
E. Jenis Data .....	45
F. Instrumen Pengumpulan Data .....	45
G. Teknik Analisi Data .....	51
<b>BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Penyajian Data Uji Coba .....	54
B. Analisis Data .....	69
C. Revisi Produk .....	77
D. Pembahasan .....	78
E. Keterbatasan Penelitian .....	80
<b>BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan .....	81
B. Implikasi .....	81
C. Saran .....	82
<b>DAFTAR RUJUKAN .....</b>	<b>84</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>87</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
1.1 Data Hasil Belajar Mahasiswa Semester IV Prodi. Pendidikan Ekonomi Tahun Akademik 2013/2014 Pada Mata Kuliah Pengantar Aplikasi Komputer .....	4
2.1 GBPP Mata Kuliah Pengantar Aplikasi Komputer .....	28
3.1 Daftar Nama Validator .....	42
3.2. Kisi-Kisi Angket Validasi Isi CD Multimedia Interaktif .....	46
3.3. Kisi-Kisi Angket Validasi Desain CD Multimedia Interaktif .....	46
3.4. Kisi-Kisi Angket Praktikalitas Multimedia Interaktif untuk Dosen .	47
3.5. Kisi-Kisi Angket Praktikalitas Multimedia Interaktif untuk Mahasiswa .....	47
3.6. Klasifikasi Indeks Reliabilitas Soal .....	49
3.7. Klasifikasi Tingkat Kesukaran Soal .....	50
3.8. Klasifikasi Daya Beda Soal .....	51
3.9. Katagori Validitas Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif .....	52
3.10. Katagori Praktikalitas Media Pembelajaran CD Multimedia Interaktif .....	53
4.1. Penjabaran Materi Pengantar Aplikasi Komputer .....	56
4.2. Hasil Validasi Isi Terhadap CD Multimedia Interaktif .....	70
4.3. Hasil Validasi Desain Terhadap CD Multimedia Interaktif .....	71
4.4. Data Hasil Praktikalitas CD Multimedia Interaktif Menurut Respon Dosen Pengampu .....	72
4.5. Hasil Respon Mahasiswa Kelompok Kecil .....	73
4.6. Data Penilaian Praktikalitas CD Multimedia Interaktif Menurut Respon Mahasiswa .....	74
4.7. Rekapitulasi Praktikalitas Berdasarkan Respon Mahasiswa .....	75
4.8. Hasil Tes Sebelum dan Sesudah Ujicoba .....	76

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar</b>	<b>Halaman</b>
2.1. Tahapan Pengembangan IMMI .....	32
2.2. Kerangka Berpikir .....	36
3.1. Rancangan Tampilan .....	41
3.2. Diagram Alur Prosedur Penelitian .....	44
4.1. Tampilan Pembuatan Halaman Menu Utama .....	59
4.2. Tampilan Program Menu Materi .....	60
4.3. Tampilan Program Menu Latihan .....	61
4.4. Halaman Menu Utama .....	63
4.5. Halaman Tujuan Pembelajaran .....	63
4.6. Halaman <i>Microsoft Word</i> .....	64
4.7. Halaman <i>Microsoft Excel</i> .....	65
4.8. Halaman <i>Microsoft Power Point</i> .....	65
4.9. Halaman Latihan .....	66
4.10. Halaman Tentang (Informasi Pembuat) .....	67

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran</b>	<b>Halaman</b>
1. GBPP Mata Kuliah Pengantar Aplikasi Komputer .....	87
2. Satuan Acara Perkuliahan .....	90
3. Lembar Penilaian Angket Validasi Materi .....	112
4. Angket Validasi Materi .....	113
5. Angket Validasi Media .....	115
6. Angket Praktikalitas (Penilaian Untuk Dosen) .....	119
7. Angket Praktikalitas (Penilaian Untuk Mahasiswa) .....	123
8. Hasil Uji Efektivitas Mahasiswa Setelah Pembelajaran Media .....	129
9. Hasil Uji Praktikalitas CD Multimedia Interaktif pada Mahasiswa.....	131
10. Soal Latihan Pengantar Aplikasi Komputer.....	132
11. Kunci Jawaban .....	136
12. Perhitungan Uji Validitas Item Untuk Tiap-Tiap Butir Soal .....	137
13. Uji Reliabilitas .....	139
14. Tingkat Kesukaran Soal .....	142
15. Daya Beda .....	145
16. Hasil Uji Normalitas (Uji Kolmogorov-Smirnov).....	148
17. Hasil Uji Homogenitas (Uji F).....	150
18. Hasil Uji T.....	152
19. Hasil Uji Validasi Materi .....	153
20. Hasil Uji Validasi Media.....	154
21. Hasil Uji Praktikalitas CD Multimedia Interaktif pada Dosen .....	155
22. Data Uji Validitas Angket untuk Mahasiswa.....	156
23. Hasil Uji Reliabilitas Untuk Materi .....	158
24. Hasil Uji Reliabilitas Untuk Media.....	159
25. Surat Riset .....	160
26. Surat Balasan Riset .....	161

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan suatu upaya untuk meningkatkan pola pikir manusia yang diberikan melalui aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap) dan psikomotorik (keterampilan). Pendidikan sangat berperan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) yang mendukung kemajuan suatu Negara pada umumnya dan khususnya kemajuan suatu daerah. Dalam UU No. 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas (Sistim Pendidikan Nasional), menyatakan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potesi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan, yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi sekarang ini menyebabkan banyak perubahan akan pola pikir pada masyarakat dari suatu bangsa itu kearah yang lebih maju. Begitu juga dalam dunia pendidikan khususnya di perguruan tinggi menjadi salah satu dampak dari semakin majunya ilmu pengetahuan dan teknologi. Ini dapat kita lihat dengan semakin mudahnya seorang mahasiswa itu dalam memperoleh informasi. Seluruh informasi yang baik maupun yang tidak baik dapat kita peroleh dengan mudah melalui internet yang juga biasa kita sebut dengan dunia maya.

Perguruan tinggi merupakan tingkat paling akhir dari suatu proses dalam suatu pendidikan. Dimana, dalam perguruan tinggi tersebut tidak lepas dari dua unsur terpentingnya yaitu dosen dan mahasiswa. Dimana dosen adalah orang yang terlibat langsung dalam meningkatkan mutu pendidikan dan menjadi fasilitator, motivator yang memacu dan mendukung mahasiswa untuk memperoleh prestasi belajar yang lebih baik. Mahasiswa sebagai objek dalam pendidikan yang harus diberdayakan sehingga antara dosen dan

mahasiswa harus terjalin hubungan yang baik, untuk menghasilkan tujuan pendidikan yang diharapkan tersebut.

Ada banyak sekali metode ataupun strategi pembelajaran yang dapat digunakan oleh seorang dosen. Seiring dengan hal tersebut, seorang dosen juga dituntut dalam membuat sebuah inovasi ataupun sebuah pengembangan pembelajaran untuk lebih meningkatkan minat ataupun motivasi dari mahasiswa tersebut dalam pembelajaran di kelas. Salah satu bentuk dari pengembangan pembelajaran tersebut adalah dengan menggunakan media pembelajaran.

Seorang dosen dituntut lebih untuk senantiasa berusaha meningkatkan kualitas pembelajaran, salah satunya adalah dengan pemanfaatan media pembelajaran agar mahasiswa dapat mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan. Dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat, dosen dapat membantu mahasiswa dalam menguasai materi pembelajaran yang disajikan oleh dosen. Pemakaian media pembelajaran juga dapat memudahkan pemahaman mahasiswa terhadap konsep-konsep pembelajaran dan mampu menerapkan konsep-konsep tersebut, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai oleh mahasiswa.

STKIP (Sekolah Tinggi Ilmu Keguruan dan Ilmu Pendidikan) Tapanuli Selatan merupakan salah satu perguruan tinggi swasta yang ada di Kota Padangsidimpuan Provinsi Sumatera Utara. Perguruan tinggi ini merupakan salah satu perguruan tinggi swasta yang menghasilkan tenaga pendidik/guru yang ada di Kota Padangsidimpuan. Dimana nantinya STKIP Tapanuli Selatan ini diharapkan mampu menghasilkan calon-calon tenaga pendidik/guru yang profesional, yang berkarakter, tentunya yang memiliki ahklak yang baik, yang memiliki daya saing dengan perguruan tinggi lain khususnya di Kota Padangsidimpuan. Saat ini STKIP Tapanuli Selatan mempunyai delapan program studi. Dari kedelapan program studi tersebut, masing-masing memiliki Mata Kuliah Pengantar Aplikasi Komputer yang menjadi salah satu mata kuliah wajib disini. Dimana, peneliti merupakan

menjadi dosen pengampu mata kuliah tersebut khususnya pada program studi pendidikan ekonomi.

Mata Kuliah Pengantar Aplikasi Komputer mahasiswa dituntut aktif untuk dapat menguasai materi pembelajaran. Karena materi yang dipelajari dalam Mata Kuliah Pengantar Aplikasi Komputer ini saling berhubungan antara materi yang baru dipelajari dengan materi-materi yang sudah dipelajari. Adapun materi yang dipelajari dalam Mata Kuliah Pengantar Aplikasi Komputer adalah tentang pengenalan dasar tentang komputer, perangkat-perangkat yang ada dalam komputer, sejarah perkembangan komputer dan yang paling penting adalah pengoperasian aplikasi yang ada pada komputer khususnya pengoperasian aplikasi *microsoft office*. Penguasaan mahasiswa pada aplikasi *microsoft office* ini khususnya *microsoft word* dan *microsoft excel* sangatlah penting, mengingat aplikasi ini merupakan dasar pengetahuan yang harus dikuasai oleh mahasiswa yang kelak nantinya akan menjadi bekal mereka nantinya, baik itu dalam penulisan skripsi ataupun dalam dunia kerja.

Selama ini, pelaksanaan Mata Kuliah Pengantar Aplikasi Komputer yang dilaksanakan yaitu dengan menggunakan metode ceramah dan latihan. Media yang digunakan saat pembelajaran antara lain menggunakan media *power point* dan media cetak seperti buku ajar dan modul. Pembelajaran dengan media yang tersedia tersebut, mahasiswa masih kesulitan dalam memahami tentang materi pembelajaran dengan jelas. Pembelajaran pada Mata Kuliah Pengantar Aplikasi Komputer tidak bisa dilakukan hanya satu kali belajar atau sekali praktek saja, tetapi harus perlu diulang oleh mahasiswa agar materi pelajaran bisa dikuasai dan dipahami apalagi pada materi *microsoft office*.

Berdasarkan pengamatan peneliti (24 Maret 2015) dan saat mengampu Mata Kuliah Pengantar Aplikasi Komputer selama ini, masih banyak kelemahan-kelemahan mahasiswa dalam menjalankan *microsoft office* ini. Kesulitan mahasiswa dalam menguasai materi pada Mata Kuliah Pengantar Aplikasi Komputer, berdampak pada rendahnya hasil belajar mahasiswa. Hal ini dapat dilihat dari perolehan hasil belajar pada Mata Kuliah Pengantar

Aplikasi Komputer mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi Semester III Tahun Akademik 2013/2014, yang dapat dilihat pada tabel 1.1 di bawah ini:

Tabel 1.1. Data Hasil Belajar Mahasiswa Semester III Prodi. Pendidikan Ekonomi Tahun Akademik 2013/2014 pada Mata Kuliah Pengantar Aplikasi Komputer

Kode MK	Nilai	Persentasi Perolehan Nilai Mahasiswa			
		Eko III A	Persentase	Eko III B	Persentase
MKU025	A	5	13,89 %	6	18,18 %
	B	10	27,78 %	9	27,27 %
	C	18	50,00 %	17	51,52 %
	D	2	5,56 %	1	3,03 %
	E	1	2,78 %	0	0
Jumlah		36	100 %	33	100 %

Sumber: Biro Administrasi Akademik Kemahasiswaan (BAAK)

Tabel 1.1 di atas menunjukkan bahwa hasil belajar mahasiswa pada Mata Kuliah Pengantar Aplikasi Komputer untuk Program Studi Pendidikan Ekonomi masih jauh dari harapan. Dimana lebih dari 50 % mahasiswa hanya memperoleh nilai C, bahkan masih ada yang memperoleh nilai D dan E. Artinya, masih banyak mahasiswa yang masih kurang menguasai materi pada Mata Kuliah Pengantar Aplikasi Komputer. Dari pengamatan peneliti banyak faktor yang membuat mahasiswa kurang menguasai materi tersebut, adapun faktornya adalah sebagai berikut: a) Media pembelajaran yang digunakan masih kurang memadai, b) Pembelajaran yang monoton dan lebih banyak teori, c) Kurangnya pemahaman Dosen dalam Mata Kuliah Pengantar Aplikasi Komputer, dan d) Sarana dan Prasarana yang minim.

Selain itu, peneliti juga menemukan dalam pembelajaran di kelas bahwa aktifitas belajar mahasiswa masih kurang aktif. Sikap mahasiswa seperti acuh tak acuh terhadap pembelajaran, mahasiswa sering terlambat dan sering permisi pada saat pembelajaran berlangsung. Akibatnya pembelajaran menjadi kurang menarik, dan terkesan bahwa Mata Kuliah Pengantar Aplikasi Komputer ini tidak begitu penting bagi mahasiswa. Ini karena mahasiswa kurang tertarik terhadap pembelajaran sehingga tidak timbul minat dan motivasi bagi mahasiswa.

Oleh karena itu untuk mendukung proses belajar tersebut dan menjadi lebih optimal, maka perlu dirancang satu media pembelajaran yang dapat membantu mahasiswa dalam belajar. Selama ini dosen hanya menggunakan media *power point* dan media cetak berupa buku ajar sehingga membuat mahasiswa jenuh dan kurang bergairah dalam belajar dan pembelajaran bersifat monoton dan tidak berkembang. Dimana, pembelajaran yang dilakukan lebih cenderung kearah teori, padahal dalam pembelajaran Pengantar Aplikasi Komputer seharusnya dilaksanakan di laboratorium komputer. Sementara itu modul ataupun buku ajar yang dibagikan kepada mahasiswa lebih banyak disimpan dan jarang dibaca ataupun digunakan.

Adapun media pembelajaran yang akan dikembangkan adalah CD Multimedia Interaktif. Pembelajaran berbasis multimedia interaktif merupakan salah satu pembelajaran yang mempunyai nilai lebih dibanding dengan pembelajaran yang menggunakan bahan berupa teks. Karena dengan menggunakan CD Multimedia Interaktif mahasiswa dapat langsung berinteraksi dengan komputer dan langsung mempraktekkan materi yang sudah dipelajari. Darmawan (2012:55) mengemukakan bahwa, "Pembelajaran interaktif mampu mengaktifkan siswa untuk belajar dengan motivasi yang tinggi karena ketertarikannya pada sistem multimedia yang mampu menyuguhkan tampilan teks, gambar, video, sound dan animasi".

Peneliti menduga dengan menggunakan CD Multimedia Interaktif ini dalam pembelajaran maka materi-materi yang dipelajari akan lebih mudah dipahami oleh mahasiswa. Ini berarti dalam penggunaan CD Multimedia Interaktif akan lebih membantu mahasiswa dalam belajar, apalagi mahasiswa yang mempunyai IQ yang lemah dari mahasiswa lainnya akan lebih membantu lagi. Karena dalam pembelajaran CD Multimedia Interaktif ini dapat digunakan atau diputar berulang-ulang sehingga mahasiswa tersebut paham materi yang dia pelajari.

Penggunaan media pembelajaran CD Multimedia Interaktif ini memang sangat berguna, sehingga mahasiswa dapat menggunakannya sendiri, memilih materi sendiri sesuai dengan keinginannya kapan saja dan dimana

saja. Dengan begitu dosen pun dapat memperbaiki strategi pembelajaran yang digunakan, sehingga nantinya mahasiswa lebih terpacu dan termotivasi lagi dalam belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

Sesuai dengan permasalahan yang ada, maka peneliti tertarik untuk meneliti tentang pengembangan media pembelajaran dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran CD Multimedia Interaktif pada Mata Kuliah Pengantar Aplikasi Komputer di STKIP Tapanuli Selatan Padangsidimpuan”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Sebagaimana yang telah diuraikan pada latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar mahasiswa yang cenderung rendah.
2. Kurang aktifnya mahasiswa dalam pembelajaran.
3. Sikap mahasiswa yang acuh tak acuh dalam pembelajaran.
4. Pembelajaran yang monoton dan lebih banyak teori.
5. Belum adanya media pembelajaran yang menggunakan CD Multimedia Interaktif.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, maka penelitian ini terbatas pada Pengembangan Media Pembelajaran CD Multimedia Interaktif pada Mata Kuliah Pengantar Aplikasi Komputer di STKIP Tapanuli Selatan Padangsidimpuan.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah di atas maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran CD Multimedia Interaktif pada Mata Kuliah Pengantar Aplikasi Komputer di STKIP Tapanuli Selatan Padangsidimpuan?

2. Bagaimanakah validitas, praktikalitas dan efektivitas media pembelajaran CD Multimedia Interaktif pada Mata Kuliah Pengantar Aplikasi Komputer di STKIP Tapanuli Selatan Padangsidimpuan?

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

Adapun tujuan dari penelitian ini dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran CD Multimedia Interaktif pada Mata Kuliah Pengantar Aplikasi Komputer di STKIP Tapanuli Selatan Padangsidimpuan.
2. Untuk mengetahui validitas, praktikalitas dan efektivitas media pembelajaran CD Multimedia Interaktif pada Mata Kuliah Pengantar Aplikasi Komputer di STKIP Tapanuli Selatan Padangsidimpuan.

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

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan, baik itu secara teoritis maupun secara praktis. Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara teoritis tersedianya media pembelajaran CD Multimedia Interaktif pada Mata Kuliah Pengantar Aplikasi Komputer.
2. Secara praktis penelitian ini diharapkan sebagai berikut:
  - a. Bagi dosen pengampu Mata Kuliah Pengantar Aplikasi Komputer memberikan alternatif variasi dalam pemilihan metode pembelajaran, dan dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang dinamis.
  - b. Bagi mahasiswa, untuk mempermudah mahasiswa dalam memahami materi dan meningkatkan minat dan motivasi belajar mahasiswa yang bermuara pada peningkatan kompetensi mahasiswa pada Mata Kuliah Pengantar Aplikasi Komputer.
  - c. Sebagai bahan rujukan bagi peneliti selanjutnya.
  - d. Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan Teknik (M.Pd.T).

### **G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran multimedia interaktif yang dihasilkan dalam bentuk CD (*Compac Disk*), yang berisi tentang materi-materi pada Mata Kuliah Pengantar Aplikasi Komputer, tujuan Mata Kuliah Pengantar Aplikasi Komputer, video tutorial dan soal latihan.
2. Media pembelajaran CD Multimedia Interaktif yang dihasilkan dirancang sedemikian rupa sehingga terjadi interaksi antara mahasiswa dengan media melalui adanya link interaktif dalam penyajian materi-materi di dalamnya.
3. Media pembelajaran CD Multimedia Interaktif yang dihasilkan mudah untuk digunakan karena dilengkapi dengan petunjuk penggunaan dan tombol-tombol navigasi yang diinginkan oleh pengguna.
4. Media pembelajaran CD multimedia interaktif yang dihasilkan memiliki keunggulan dari segi kualitas isi dan tujuan dalam pembelajaran, serta dari segi keamanan yaitu tidak dapat diubah-ubah isinya.

### **H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Asumsi dari penelitian ini adalah:

1. Media pembelajaran CD Multimedia interaktif dapat memberikan sumbangan pikiran dan solusi dalam proses pembelajaran praktek untuk lebih optimal.
2. Media pembelajaran CD Multimedia Interaktif ini dapat memberikan kesempatan kepada mahasiswa dalam memahami lebih jauh materi pembelajaran.
3. Dosen lebih mudah dalam penyampain materi terutama saat praktikum di laboratorium komputer.
4. Memperbaiki kualitas pembelajaran, yakni dapat meningkatkan kompetensi belajar mahasiswa.

Keterbatasan pengembangan pada media pembelajaran berbasis multimedia interaktif adalah penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini mengharuskan mahasiswa memiliki komputer serta alat penunjang lainnya.

## **I. Definisi Operasional**

Definisi operasional dari penelitian ini adalah:

1. Pengembangan adalah suatu usaha, cara atau pembuatan untuk meningkatkan produk menjadi lebih praktis sesuai dengan kebutuhan. Penelitian pengembangan ini merupakan penelitian yang tidak dimaksudkan untuk menguji teori, tetapi untuk mengembangkan produk yang lama yaitu dari modul atau buku teks menjadi sebuah media pembelajaran interaktif pada Mata Kuliah Pengantar Aplikasi Komputer.
2. Media pembelajaran adalah suatu alat atau sarana sebagai perantara untuk menyampaikan pemahaman dan maka dari materi pembelajaran yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan.
3. Pengembangan media pembelajaran adalah suatu usaha dalam pembuatan produk berupa media pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam pembelajaran.
4. Multimedia interaktif adalah suatu alat atau sarana yang didalamnya terdapat kombinasi komputer, video, teks, grafik dan animasi dan sebagainya dalam penyampaian informasi, yang dilengkapi dengan alat pengontrol berupa navigasi yang dapat dipilih dan dioperasikan oleh pengguna.
5. Pengantar aplikasi komputer adalah salah satu mata kuliah yang mempelajari tentang dasar-dasar dan pengenalan komputer, mulai dari perkembangan komputer dan penggunaan aplikasi di dalamnya khususnya penggunaan aplikasi *Microsoft Office*.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media yang telah dilaksanakan, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan CD Multimedia Interaktif pada Mata Kuliah Pengantar Aplikasi Komputer telah melalui tahap pengembangan yaitu:
  - a. Tahap *define* (penemuan), pada tahap ini dilakukan beberapa analisis kebutuhan diantaranya observasi, analisis mahasiswa dan analisis kurikulum.
  - b. Tahap *develop* (pengembangan), tahap ini dilakukan perancangan CD Multimedia Interaktif dan melakukan validasi terhadap media tersebut.
  - c. Tahap *evaluate* (evaluasi), tahap ini dilakukan uji coba produk dan dihitung tingkat kepraktisan dan efektivitas CD Multimedia Interaktif sehingga didapat multimedia yang valid, praktis dan efektif.
2. Pada penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah media pembelajaran yaitu CD Multimedia Interaktif yang valid, praktis, dan efektif pada Mata Kuliah Pengantar Aplikasi Komputer yang dikembangkan berdasarkan pada standar kompetensi dan kemampuan mahasiswa pada Mata Kuliah Pengantar Aplikasi Komputer.

#### **B. Implikasi**

Penelitian pengembangan ini telah menghasilkan CD Multimedia Interaktif yang valid, praktis, dan efektif dan dapat digunakan dalam pembelajaran pada Mata Kuliah Pengantar Aplikasi Komputer. Penggunaan media pembelajaran CD Multimedia Interaktif ini sangat bermanfaat sekali karena media yang dikembangkan dapat meningkatkan hasil belajar dan prestasi belajar mahasiswa. Disamping itu, dukungan dari pihak kampus ataupun penyelenggara agar memfasilitasi dosen-dosen agar dapat

mengembangkan media pembelajaran ini sehingga penggunaannya tidak hanya terbatas pada Mata Kuliah Pengantar Aplikasi Komputer saja, akan tetapi dapat digunakan untuk mata kuliah lainnya.

Banyak hal yang harus dibenahi dalam proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat dicapai. Fasilitas Kampus menjadi salah satu faktor yang harus dibenahi, serta pelaksana dan penyelenggara pendidikan khususnya dosen-dosen sebaiknya ditingkatkan agar pembelajaran dapat terlaksana dengan baik, mudah, menyenangkan dan dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa untuk menemukan sendiri konsep pembelajaran tersebut.

Proses penggunaan media pembelajaran CD Multimedia Interaktif yang mudah baik bagi dosen maupun mahasiswa, hal ini besar kemungkinan dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi waktu dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran akan mudah dilaksanakan, menarik dan menyenangkan bagi mahasiswa. Hal ini berarti implikasi CD Multimedia Interaktif ini dapat digunakan untuk menyampaikan materi dan meningkatkan pemahaman terhadap materi pembelajaran.

Pentingnya penggunaan media dalam pembelajaran khususnya multimedia interaktif pada Mata Kuliah Pengantar Aplikasi Komputer yang dikembangkan dapat meningkatkan kreativitas, inovasi pendidik dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, menimbulkan minat dan keinginan mahasiswa untuk belajar dengan arahan dosen maupun secara mandiri.

### **C. Saran**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka disarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Disarankan kepada dosen yang mengampu Mata Kuliah Pengantar Aplikasi Komputer untuk menggunakan media ini, agar dapat membantu meningkatkan prestasi belajar mahasiswa serta dukungan dari pihak

kampus untuk memfasilitasi penggunaan perangkat multimedia yang digunakan dosen.

2. Disarankan kepada Ketua STKIP Tapanuli Selatan Padangsidempuan perlu untuk membenahi lagi laboratorium komputer yang ada dan mengganti serta memperbaiki perangkat-perangkat yang ada, sehingga penggunaan CD Multimedia Interaktif ini dapat digunakan secara optimal.
3. Disarankan kepada peneliti lain agar untuk melakukan pengembangan hal yang serupa pada mata kuliah yang lainnya.

## DAFTAR RUJUKAN

- Aditya. 2012. *Pengembangan Rancangan Instruksional*. Diakses tanggal 8 Februari, 2015, dari <http://thatisour.blogspot.com/2012/09/pengembangan-rancangan-instruksional.html>.
- Adri, Muhammad. 2012. *Teknologi Pembelajaran dalam Perspektif Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Padang: UNP Press.
- Ariasdi. 2008. Diakses tanggal 15 Februari 2015 dari: <https://ariasdimultimedia.wordpress.com/2008/02/12/panduan-pengembangan-multimedia-pembelajaran/>.
- Arikunto, S. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Chomsin S, Widodo dan Jasmadi. 2008. *Panduan Menyusun Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Gramedia.
- Darmawan, Deni. 2012. *Inovasi Pendidikan; Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Hamalik, Oemar. 2008. *Kurikulum dan pembelajaran*. Jakarta: Bumi aksara.
- \_\_\_\_\_. 2001. *Perencanaan Pengajaran Pendekatan Sistem*. Bandung: Bumi Aksara.
- I Gede Martha Adi Pariartha. 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran IPA untuk Siswa Kelas VIII Semester 1 di SMP Negeri 3 Singaraja*. Uneversitas Pendidikan Ganesha.
- Istiqlal, Muhammad. 2011. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS3 Dalam Pembelajaran Matematika Standar Kompetensi Memecahkan Permasalahan Yang Berkaitan Dengan Sistem Persamaan Linear Dan Pertidaksamaan Linear Satu Variabel pada Siswa Kelas X*. *Prosiding* ISBN: 978 – 979 – 16353 – 6 – 3.
- Mousir, 2012. Diakses tanggal 15 Februari 2015 dari: <http://www.asikbelajar.com/2012/10/pemilihan-media-pembelajaran.html>.