

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji bagi Allah Swt yang telah memberikan kekuatan bagi hamba Nya dimana akhirnya peneliti dapat menyelesaikan penelitian yang berjudul :

Pengembangan Model Pembelajaran Multimedia Interaktif Dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Pada Matakuliah Pengembangan Media Pembelajaran Jurusan PGMI UIN Maliki Malang

Peneliti juga menyadari dalam penyelesaian penelitian ini telah banyak pihak yang ikut membantu dalam pengumpulan data maupun dalam proses teknis lainnya yang terkait dengan penelitian. Rasa terimakasih yang tulus dan doa dengan kerendahan hati semoga segala amal ibadah tersebut mendapat balasan dari Allah Swt. Harapan peneliti dari hasil penelitian ini akan banyak memberikan kontribusi dan manfaat bagi pengembangan pendidikan dan pembelajaran, terutama pada jurusan PGMI, dan pada Perguruan Tinggi UIN pada umumnya.

Peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih jauh dari kesempurnaan karena itu penelitian lebih lanjut sebagai pengembangan diperlukan.

Malang, November 2012

Peneliti

LAPORAN PENELITIAN KOMPETITIF DOSEN

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN MULTIMEDIA
INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN EFEKTIVITAS
PEMBELAJARAN FADA MATAKULIAH PENGEMBANGAN
MEDIA PEMBELAJARAN JURUSAN PGMI
UIN MALIKI MALANG

OLEH

DR. H. MUHAMMAD ASRORY, S.Ag, M.Ag
NIP. 196910202000031001



UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS TARBIYAH

2012

LEMBAR PENGESAHAN

Laporan Penelitian Kompetitif Dosen
Disahkan pada tanggal 23 Desember 2012

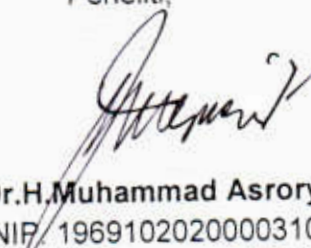
Mengetahui,

Ketua LPM Fakultas Tarbiyah



Ummi Julaiha, M.Si
NIP. 1979072820060420

Peneliti,



Dr. H. Muhammad Asrory, M.Ag
NIP. 196910202000031001

SURAT PERNYATAAN

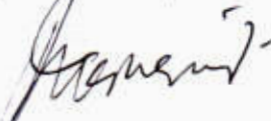
Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dr. H. Muhammad Asrori, S.Ag. M.Ag
NIP : 196910202000031001
Tanggal Lahir : 20 Oktober 1969
Instansi : Universitas Islam Negeri (UIN) Maliki Malang
No. HP : 08165461026

Dengan ini menyatakan bahwa saya tidak menerima bantuan penelitian dari dana Lemlitbang Fakultas Tarbiyah UIN Malang tahun anggaran 2012. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Malang, 19 Juli 2012

Yang Menyatakan,



Dr. H. Muhammad Asrori, S.Ag., M.Ag
NIP. 196910202000031001

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI	vi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Pengembangan.....	5
D. Manfaat Pengembangan.....	6
E. Pembatasan Masalah.....	7
F. Defenisi Operasional.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
A. Model Pembelajaran	12
1. Pengertian	14
2. Perspektif Model	14
a. Rumpun Model Pembelajaran Sosial	14
b. Rumpun Model Pemrosesan Informasi	20
c. Model Pesonal.....	22
d. Rumpun Model Sistem Behavioral.....	24
3. Komponen Model Pembelajaran	24
4. Fungsi Dan Peranan Model Pembelajaran	27
C. Media Dalam Pembelajaran	30
1. Pengertian Media Dan Multimedia Interaktif.....	30
a. Pengertian Media.....	30
b. Pengertian Multimedia Interaktif.....	31
2. Peran Dan Fungsi Media Dalam Pembelajaran	34

BAB III. METODE PENELITIAN36

- A. Pendekatan Penelitian 36
- B. Model Pengembangan..... 37
- C. Metode dan Teknik Pengumpulan Data 38
- D. Pengembangan Instrumen 41
- E. Pengolahan, Analisis dan Interpretasi Data 42
- F. Populasi dan Sampel 47
- G. Langkah-langkah Penelitian 47

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 54

- A. Latar Belakang Objek 54
- B. Penyajian Data dan Analisis Hasil Validasi 57
 - 1. Tinjauan Ahli tentang Rancangan Produk 57
 - 2. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil65
 - 3. Hasil Analisis Data Uji Coba Lapangan kelompok Besar ...68
- C. Revisi Produk71
- D. Hasil Uji T-test73

BAB V. PENUTUP76

- A. Kesimpulan 76
- B. Saran- saran 78

LAMPIRAN

BAB I PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Departemen Pendidikan Nasional merumuskan beberapa kendala yang dihadapi dalam penyelenggaraan pendidikan Agama Islam di semua level Sekolah Umum (SD, SMTP dan SMTA) Pertama, muatan materi penting yang begitu padat dibandingkan dengan alokasi waktu yang hanya dua jam per minggu. Kedua, lebih berfokus pada pengayaan pengetahuan dan minim dalam pembentukan sikap (afektif) dan pembiasaan (Psikomotorik). Ketiga, lemahnya motivasi dan penciptaan nuansa kehidupan beragama di sekolah oleh para guru dan civitas akademika lainnya. Keempat, lemahnya sumberdaya guru dalam pengembangan pendekatan dan metode pembelajaran yang lebih variatif. Kelima, minimnya berbagai sarana pelatihan dan pengembangan. *Keenam*, rendahnya peran orang tua siswa (Depdiknas, 2003 : 6).

Selain itu rasio antara muatan materi dengan Alokasi waktu belajar yang ditetapkan dalam kurikulum dirasakan oleh para guru di lapangan sangat tidak berimbang. Beban materi yang harus diajarkan sangat banyak, sementara alokasi waktu sedikit. Hal ini berpengaruh terhadap kedalaman materi yang diajarkan (Bersifat informatif saja), kualitas proses pembelajaran (Hal yang bersifat metodologis, seperti metode ceramah menjadi dominan) dan pemanfaatan sarana fasilitas sekolah, pengalaman belajar yang diterima siswa (Praktek pengamalan ajaran agama) serta hasil pendidikan dan pembelajaran yang diperoleh. Dengan kata lain sedikitnya alokasi waktu menjadi kendala utama bagi guru-guru untuk

menyelesaikan target pembelajaran dan pencapaian tujuan pembelajaran secara komprehensif (Kognitif, afektif dan psikomotorik).

Berbagai masalah pembelajaran Islam haruslah segera dipecahkan. Universitas sebagai lembaga penyelenggara pendidikan telah memberikan bekal kepada mahasiswanya untuk menyelesaikan masalah pendidikan yang ada di lapangan. Bekal keterampilan dan pengetahuan yang diperoleh melalui matakuliah menjadi modal utama untuk mengatasi permasalahan pendidikan. Jurusan PGMI menghasilkan output calon-calon guru yang siap diterjunkan ke masyarakat untuk menghadapi permasalahan pengajaran di sekolah. Salah satu mata kuliah yang menjadi bekal adalah Mata kuliah Pengembangan Media Ajar. Matakuliah ini bertujuan agar mahasiswa memiliki kemampuan tingkat analisis dan keterampilan tingkat respon yang kompleks serta memiliki sikap tingkat mewatak akan pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Sehingga setelah menyelesaikan matakuliah ini mahasiswa diharapkan mampu menghasilkan media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan pada pembelajaran disekolah.

Keberadaan media dalam sebuah proses pembelajaran memegang peranan yang sangat penting, sebagaimana diutarakan Sadiman, dkk (2008:7) bahwa media memiliki beragam kegunaan dalam proses pembelajaran antara lain: a) memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalistis, b) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, c) mengatasi sikap pasif anak didik, dan d) membantu guru dalam memberikan perangsang yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama.

Supriatna (2009:3) menjelaskan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu anak dalam memberikan pengalaman yang

Supriatna (2009:3) menjelaskan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu anak dalam memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat mempermudah siswa dalam memahami sesuatu yang abstrak menjadi lebih konkrit. Hal ini sesuai dengan pendapat Bruner (1977:34-38) bahwa siswa belajar melalui tiga tahapan yaitu enaktif, ikonik, dan simbolik. Tahap enaktif yaitu tahap dimana siswa belajar dengan memanipulasi benda-benda konkrit. Tahap ikonik yaitu suatu tahap dimana siswa belajar dengan menggunakan gambar atau videotapes. Sementara tahap simbolik yaitu tahap dimana siswa belajar dengan menggunakan simbol-simbol.

Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi informasi dalam pendidikan adalah multimedia interaktif. Multimedia interaktif telah menjadi suatu kebutuhan bagi sivitas akademika, mengingat baik dosen, mahasiswa maupun institusi pendidikan telah memanfaatkan teknologi komputer dalam proses kegiatan belajar mengajar. Perubahan paradigma strategi pembelajaran dari *teacher-centered* ke *learner-centered* mendorong sivitas akademika untuk menggunakan Multimedia interaktif sebagai salah satu metode pembelajaran yang dipersepsikan bersifat *learner centered*. Pemanfaatan multimedia interaktif diharapkan dapat memotivasi peningkatan kualitas pembelajaran dan materi ajar. Begitupun kualitas aktivitas dan kemandirian mahasiswa, serta komunikasi antara dosen dengan mahasiswa.

Okki (dalam Oetomo, 2002) menyatakan bahwa multimedia interaktif sebagai sarana atau wahana penyaji isi bahan pembelajaran dengan menggunakan perangkat komputer (yang meliputi CD-ROM, internet, dan intranet) terbukti

mampu meningkatkan efektifitas pembelajaran apabila konten yang dirancang menitikberatkan pada kebutuhan sasaran pembelajaran atau *user*. Cotton (dalam Punaji, 2006) telah melakukan kajian berkenaan pembelajaran berbantuan komputer dan hasil belajar. Kajian penelitian yang memfokuskan pada penelitian ini ternyata lebih baik daripada kajian yang membahas dampak teknologi terhadap lingkungan belajar secara keseluruhan dan hasil belajar pebelajar. Temuan-temuan penelitian juga menunjukkan bahwa peneliti yang mencoba mencari jawaban secara langsung terhadap masalah-masalah belajar, pebelajar, hasilnya masih belum memuaskan. Tetapi, guru-guru yang memahami kompleksitas belajar dan mengajar hasil penelitian menunjukkan hal yang menggembirakan dan teknologi baru terbukti efektif. Di samping itu, teknologi telah menunjukkan dampak hasil yang sangat positif berdasarkan kajian penelitian.

Selama ini sebagian dosen mengajarkan materi Media Ajar dengan metode dan sumber belajar yang minim. Pemanfaatan media dalam perkuliahan sangatlah kurang hal ini di disebabkan terbatasnya media untuk mata kuliah pengembangan media ajar pada jurusan PGMI. Sehingga menyebabkan kesulitan mahasiswa dalam memahami konsep-konsep serta langkah praktis untuk menghasilkan suatu media pembelajaran yang menarik dan efektif.

Dari latarbelakang di atas maka peneliti ingin mengembangkan model pembelajaran menggunakan multimedia interaktif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran pada matakuliah Pengembangan Media Ajar Jurusan PGMI UIN Maliki Malang.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah dari pengembangan ini adalah:

1. Model pembelajaran berbasis multimedia yang bagaimanakah yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran pada Matakuliah Pengembangan Media ajar di Jurusan PGMI UIN Maliki Malang ?
2. Bagaimanakah keunggulan penerapan model pembelajaran berbasis multimedia dibandingkan dengan model pembelajaran yang biasa diterapkan pada Matakuliah Pengembangan Media ajar di Jurusan PGMI UIN Maliki Malang?
3. Apa saja faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan model pembelajaran berbasis multimedia pada Matakuliah Pengembangan Media ajar di Jurusan PGMI UIN Maliki Malang?

C. TUJUAN PENGEMBANGAN

1. Untuk mengembangkan model pembelajaran berbasis multimedia yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran pada Matakuliah Pengembangan Media ajar di Jurusan PGMI UIN Maliki Malang.
2. Untuk mengetahui seberapa besar keunggulan penerapan model pembelajaran berbasis multimedia dibandingkan dengan model pembelajaran yang biasa diterapkan pada matakuliah Pengembangan Media Ajar di Jurusan PGMI UIN Maliki Malang.

3. Untuk mengetahui apa saja faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan model pembelajaran berbasis multimedia pada matakuliah Pengembangan Media Ajar di Jurusan PGMI UIN Maliki Malang.

D. MANFAAT PENGEMBANGAN

Selain tujuan yang ingin dicapai, kegiatan penelitian ini pun diharapkan akan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoretis

Hasil penelitian ini secara umum diharapkan dapat menemukan teori-teori baru yang berhubungan dengan pengembangan dan penerapan Model Pembelajaran berbasis Multimedia Interaktif dalam rangka meningkatkan efektivitas pembelajaran pada Matakuliah Pengembangan Media Ajar di Jurusan PGMI UIN Maliki Malang.

2. Manfaat Praktis

Model pembelajaran berbasis Multimedia Interaktif pada Matakuliah Pengembangan Media Ajar yang dikembangkan terdiri atas tiga bagian utama yaitu: pertama, komponen-komponen model; kedua, desain pembelajaran Matakuliah Pengembangan Media Ajar; ketiga, CD pembelajaran Multimedia Interaktif yang memuat materi Matakuliah Pengembangan Media Ajar dalam bentuk animasi sehingga model pembelajaran berbasis Multimedia Interaktif yang dikembangkan dan dihasilkan dari penelitian ini diharapkan bermanfaat :

- a. Bagi Dosen PGMI

- 1) Dapat dijadikan salah satu alternatif pilihan penggunaan model pembelajaran di perguruan tinggi.

- 2) Dapat dijadikan sebagai modul, Rancangan Pelaksanaan perkuliahan dan sumber materi perkuliahan.
- b. Bagi para mahasiswa Jurusan :PGMI
- 1) CD Pembelajaran yang dihasil dari penelitian ini dapat digunakan oleh mahasiswa sebagai sumber belajar mandiri dan belajar kelompok.
 - 2) Dengan materi yang dikemas dalam film animasi dapat menumbuhkan semangat belajar mandiri dan belajar kelompok
 - 3) Dapat mengatasi kendala sedikitnya alokasi waktu belajar di kelas seiring tumbuhnya kebiasaan belajar mandiri dan kelompok
 - 4) Dapat dijadikan sumber belajar alternatif oleh mahasiswa

E. PEMBATASAN MASALAH

Model pembelajaran sebagai salah satu komponen instrumental inputs dalam suatu sistem pendidikan memiliki fungsi yang penting dalam mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Karena suatu model pembelajaran memberikan peluang kepada para peserta didik berinteraksi secara aktif sehingga terjadi perubahan pada diri peserta didik (Sukmadinata, N., S., 2004 : 243). Disamping itu, suatu model pembelajaran dapat menjadi acuan dalam mengembangkan desain pembelajaran, dapat dijadikan pedoman bagi dosen dan mahasiswa dalam proses pencapaian tujuan pembelajaran dan dapat menjadi acuan dalam pemilihan media, media serta sumber belajar. Pandangan lain mengenai pentingnya model pembelajaran dalam usaha mengarahkan sebuah proses pembelajaran, sebagaimana dikemukakan Tafsir, A. (2000 : 38) bahwa,

“Yang lebih penting dalam menentukan rencana pembelajaran (*Lesson Plan*) ialah model pengajaran yang digunakan, yaitu langkah-langkah pengajarannya”.

Berdasarkan pertimbangan di atas, maka penelitian ini dibatasi pada pengembangan model pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Pentingnya pengembangan model pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini didasari oleh beberapa asumsi di antaranya : Pertama, Multimedia interaktif dapat mendukung strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru. Kedua, Multimedia interaktif menawarkan metode dan strategi pembelajaran yang variatif, karena di dalam multimedia terkandung berbagai metode atau strategi pembelajaran antara lain, seperti : Metode ceramah/kuliah (*Presentation/Lecture*) yang dikemas dalam bentuk teks dan audio. Metode demonstrasi dan simulasi yang dikemas dalam bentuk video/film animasi yang dapat menampilkan dunia nyata bagi mahasiswa dan materi pembelajaran yang menuntut aspek kemampuan motorik mahasiswa. Ketiga, Dapat dipelajari ulang (*repetition*) oleh mahasiswa secara mandiri di luar kelas, di tempat dan waktu yang tidak terbatas sehingga dapat memfasilitasi belajar mahasiswa yang berkemampuan sedang dan rendah. Keempat, Dengan CD pembelajaran multimedia interaktif dapat mengatasi keterbatasan waktu belajar di ruang kelas. Kelima, Dapat menjadi bahan acuan bagi mahasiswa ketika belajar kelompok. Keenam, Menjadi sumber belajar alternatif bagi mahasiswa. Ketujuh, Lebih mudah dan lebih murah untuk direproduksi.

Pada penelitian ini, materi ajar yang dikemas dalam CD Multimedia interaktif dibatasi pada matakuliah Pengembangan Media Ajar di jurusan PGMI. Penentuan matakuliah pada aspek tersebut didasari oleh pertimbangan-pertimbangan antara lain : sumber belajar yang minim, pemanfaatan media dalam

program pembelajaran, seperti menu Pedoman dalam mengikuti pelajaran, menu bahan ajar dan menu untuk melihat tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi yang sudah dipelajari sehingga memberikan peluang kepada peserta didik dan guru untuk berinteraksi dengan media tersebut (Interaktif). Kata interaktif berarti bahwa peserta didik atau guru harus mengklik tombol "lanjutan" untuk memperoleh layar berikutnya (*Electronic page-turning*). Interaktif berarti juga bahwa dengan mengklik menu tertentu, maka teks materi pelajaran (*text message*), materi dalam bentuk suara (*audio message*) dan urutan gambar/film animasi (*Video sequence*), evaluasi dan umpanbalik akan muncul pada layar komputer.

Efektivitas Pembelajaran, adalah kualitas proses dan pencapaian hasil pembelajaran yang mencakup ketiga ranah tujuan pendidikan yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotorik secara utuh. Ada beberapa indikator yang dijadikan acuan dalam melihat kualitas proses pembelajaran yaitu : Pertama, pada aspek performansi dosen ketika menerapkan model pembelajaran dengan berpedoman pada SAP yang dikembangkan. Kedua, pada aspek performansi CD pembelajaran multimedia interaktif yang digunakan. Ketiga, pada aspek keterpenuhan fasilitas pendukung pembelajaran lainnya. Keempat, pada aspek hasil pembelajaran yang dicapai dengan menggunakan model yang diujicobakan (Indikator secara rinci dapat dilihat pada awal pembahasan Bab IV).

Pengembangan Model Pembelajaran, pengembangan dalam konteks penelitian ini adalah usaha penggalian dan perumusan kondisi riil proses pembelajaran Pengembangan Media Ajar serta upaya penemuan model dan strategi pembelajaran yang lebih efektif dibanding dengan model pembelajaran yang biasa dilakukan oleh para Dosen PGMI selama ini. Dengan pengertian ini,

perkuliahan sangatlah kurang hal ini di disebabkan terbatasnya media untuk mata kuliah pengembangan media ajar sehingga menyebabkan kesulitan mahasiswa dalam memahami konsep-konsep serta langkah praktis untuk menghasilkan suatu media pembelajaran yang menarik dan efektif.

Berdasarkan uraian persoalan sebelumnya, maka pengembangan model pembelajaran dan pemanfaatan media teknologi dalam proses belajar mengajar merupakan salah satu solusi strategis dalam mengatasi problema pembelajaran di Jurusan PGMI UIN Maliki Malang. Dengan kata lain penelitian dan pengembangan Model Pembelajaran pada matakuliah Pengembangan Media Ajar Berbasis Multimedia Interaktif dipandang sebagai sesuatu yang esensial dan bermakna dalam mengatasi permasalahan pembelajaran.

F. DEFENISI OPERASIONAL

Model Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif, dalam konteks penelitian ini dimaksudkan adalah bentuk interaksi pembelajaran langsung di kelas dengan mengikuti pola dan langkah-langkah pembelajaran tertentu yang didukung oleh sebuah CD multimedia sebagai sebuah program pembelajaran yang memuat petunjuk penggunaan CD, topik pembelajaran, tujuan pembelajaran, indikator, materi pembelajaran yang dipresentasikan dalam bentuk video dan animasi interaktif serta bahan evaluasi serta dalam penerapannya menggunakan perangkat komputer (PC/Note book), LCD Projector dan Layar Proyektor.

Kata "*Interaktif*", bermakna bahwa dosen dan mahasiswa berinteraksi dengan bahan ajar melalui perangkat multimedia karena dilengkapi dengan tombol-tombol navigasi yang dapat dipilih serta diklik untuk akses ke menu-menu

maka penelitian yang akan dilakukan tidak dimaksudkan untuk mengujicobakan dan mengembangkan suatu model pembelajaran yang sudah ada dan teruji (*tested and Established Model*), tetapi lebih mengarah kepada upaya pengembangan sebuah model pembelajaran alternatif. Meskipun demikian dalam upaya pengembangan ini model-model pembelajaran yang sudah ada dan teruji tersebut akan tetap menjadi bahan acuan dan bahan pertimbangan terutama prinsip-prinsip dalam Pengajaran Langsung dan Pengajaran Tuntas (*Direct Instruction dan Mastery Learning*).

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. MODEL PEMBELAJARAN

1. Pengertian

Pengertian model menjadi penting dalam mengarahkan fokus penelitian dan pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif ini. Joyce dan Weil (2000 : 13) mendefinisikan bahwa :

A model of teaching is a description of a learning environment. The description have many uses, ranging from planning curriculum, courses, units, and lessons to designing instructional material - books and workbooks, multimedia programs, and computer-assisted learning programs

Dalam definisi di atas ditemukan kata : "*A description of a learning environment* (Deskripsi lingkungan belajar), frase ini memberikan makna bahwa suatu model pembelajaran memberikan gambaran secara umum (Deskripsi) mengenai komponen-komponen yang terdapat dalam suatu model pembelajaran yang membentuk suatu pola proses pembelajaran tertentu (Lingkungan belajar) sehingga memberikan acuan terjadinya proses pembelajaran dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Seller dan Miller (1985: 190) mengemukakan pengertian model pembelajaran dengan redaksi yang berbeda tetapi memiliki makna yang sama dengan definisi di atas, yaitu bahwa, "*A model of teaching is a plan or pattern that can be used to shape curriculum (long-term course of studies), to design instructional materials, and to guide instruction*".

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. MODEL PEMBELAJARAN

1. Pengertian

Pengertian model menjadi penting dalam mengarahkan fokus penelitian dan pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif ini. Joyce dan Weil (2000 : 13) mendefinisikan bahwa :

A model of teaching is a description of a learning environment. The description have many uses, ranging from planning curriculum, courses, units, and, lessons to designing instructional material – books and workbooks, multimedia programs, and computer-assisted learning programs

Dalam definisi di atas ditemukan kata : "*A description of a learning environment* (Deskripsi lingkungan belajar), frase ini memberikan makna bahwa suatu model pembelajaran memberikan gambaran secara umum (Deskripsi) mengenai komponen-komponen yang terdapat dalam suatu model pembelajaran yang membentuk suatu pola proses pembelajaran tertentu (Lingkungan belajar) sehingga memberikan acuan terjadinya proses pembelajaran dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Seller dan Miller (1985: 190) mengemukakan pengertian model pembelajaran dengan redaksi yang berbeda tetapi memiliki makna yang sama dengan definisi di atas, yaitu bahwa, "*A model of teaching is a plan or pattern that can be used to shape curriculum (long-term course of studies), to design instructional materials, and to guide instruction*".

Definisi ini dapat dimaknai bahwa, model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (program pembelajaran jangka panjang), untuk mendesain materi pembelajaran dan untuk memberikan arah proses pembelajaran. Kata "*Rencana*" atau "*Pola*" yang terdapat dalam definisi di atas mengarah kepada suatu rancangan dan rambu-rambu yang memuat karakteristik, arah, rasional, asumsi dan dasar-dasar filosofis serta teoretik mengenai sebuah lingkungan pembelajaran yang dapat memfasilitasi anak belajar untuk menguasai fakta, konsep dan keterampilan baik bersifat intelektual mau pun fisik. Oliva (1992 : 413) mendefinisikan model pembelajaran sebagai "*A generalized pattern of behavior that can be learned and imitated*".

Frase "*Pola tingkah laku*" yang dikemukakan dalam definisi ini juga memberikan makna tentang arah, langkah-langkah atau prosedur dan karakteristik dari suatu lingkungan pembelajaran untuk mengarahkan aktivitas belajar mengajar dalam mencapai tujuan yang telah ditentukan, baik bersifat kognitif, afektif dan psikomotor.

Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa, terdapat tiga kata kunci yang memberikan gambaran yang mengarahkan makna model pembelajaran, yaitu kata : "*Deskripsi*", "*Pola*" dan "*Proses*". Dari ke tiga kata kunci tersebut dapat diartikan bahwa, model pembelajaran adalah suatu Deskripsi yang membentuk pola sebuah proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Atau dengan redaksi lain bahwa model pembelajaran adalah suatu pola yang dikembangkan untuk membantu peserta didik mendapatkan informasi, ide-ide, keterampilan, nilai dan aktualisasi diri serta membantu mereka bagaimana belajar. Berdasarkan pengertian di atas maka dalam mengembangkan

pola lingkungan belajar tersebut (terdiri atas komponen-komponen model) harus disesuaikan dengan karakteristik faktor-faktor pendidikan seperti : Tujuan, materi, media, Dosen, siswa dan lingkungan di mana model pembelajaran itu akan digunakan.

2. Perspektif Model

Terdapat beberapa model pembelajaran yang dikenal dan secara praktikal sudah lama diterapkan dalam kegiatan pendidikan dan pembelajaran. Joyce dan Weil (2000) dalam bukunya *Models of Teaching* mengelompokkan Model Pembelajaran ke dalam empat rumpun pokok yaitu rumpun Model Pembelajaran sosial, Pemrosesan Informasi, Personal dan Sistem Behavioral. Masing-masing rumpun Model Pembelajaran tersebut memiliki dasar filosofis, asumsi-asumsi, teori, karakteristik dan tekanan yang berbeda dalam pendeskripsian lingkungan belajar dalam usaha mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Dengan kata lain bahwa perbedaan pokok masing-masing rumpun Model Pembelajaran terletak pada titik awal (*starting point*) atau dasar filosofis, keyakinan, asumsi, karakteristik dan tekanan model tersebut dalam menciptakan pola lingkungan belajar untuk mencapai tujuan pendidikan dan pembelajaran. Model-Model Pembelajaran yang masuk pada rumpun pembelajaran tertentu, meskipun berbeda dalam penekanan tujuan pembelajaran dan dalam merancang lingkungan pembelajarannya, namun masing-masing memiliki akar filosofis, asumsi-asumsi yang sama dalam usaha mencapai tujuan pendidikan dan pembelajaran.

a. Rumpun Model Pembelajaran Sosial

Model Pembelajaran Sosial dikonstruksi berdasarkan asumsi bahwa, sinergi yang dihasilkan dari lingkungan yang bekerjasama lebih besar

memberikan motivasi daripada sinergi yang dihasilkan dari lingkungan yang bersifat kompetitif dan individual. Di samping itu, perasaan (*feeling*) yang menyatu diantara kelompok tersebut melahirkan energy positif dan terjadi interaksi yang bersifat saling belajar antara individu yang satu dengan individu yang lainnya. Sebagaimana dikemukakan Joyce dan Weil (2000 : 33) bahwa,

The synergy generated in cooperative settings generate more motivation than do individualistic, competitive environments... The feeling of connectedness produce positive energy... The members of cooperative groups learn from one another...Interacting with one another produce cognitive as well as social complexity, creating more intellectual activity that increases learning...

Berdasarkan asumsi ini maka dapat disimpulkan bahwa rumpun model pembelajaran sosial bertumpu pada pemanfaatan energi kolektif atau yang disebut dengan "Synergy" yang dihasilkan dari lingkungan atau kelompok yang bekerjasama untuk kepentingan belajar. Karena sebagaimana diketahui bahwa siswa dalam satu kelompok atau satu kelas memiliki karakteristik yang berbeda baik pada aspek kemampuan intelektual, fisik, minat dan bakat. Dengan belajar berkelompok masing-masing siswa dengan sinerginya dapat saling berinteraksi dan saling melengkapi (bersinergi) dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Terdapat tiga model yang paling dikenal dalam rumpun model pembelajaran sosial yaitu : Investigasi Kelompok (*Group Investigation*), Bermain Peran (*Role Playing*) dan Studi Isu-isu Sosial (*Jurisprudential Inquiry*). Ketiga model ini memiliki dasar filosofis dan asumsi yang sama mengenai siswa dan belajar, namun ke tiganya berbeda mengenai fokus tujuan pembelajaran (*Instructional and nurturant effects*), merancang lingkungan pembelajaran dan langkah-langkah yang dilalui dalam proses pembelajaran.

Model investigasi Kelompok (*Group Investigation Model*) menurut Joyce dan Weil (2000: 33-34) didasari oleh asumsi-asumsi bahwa, "sinergi baik keberagaman intelektual, perasaan, sikap, kreatifitas dari masing-masing siswa dalam kelompok belajar melahirkan sebuah sinergitas". Berdasarkan asumsi ini bahwa dengan bergabungnya siswa dalam suatu kegiatan belajar, maka keberagaman potensi (Bacik: Intelektual, perasaan, sikap dan kreativitas) dapat memotivasi, menambah aktivitas intelektual, membangun hubungan antara siswa, menumbuhkan sikap saling menghargai dan meningkatkan keterampilan sosial dan semangat bekerjasama. Hal itu terjadi karena hubungan saling membelajarkan diantara siswa yang belajar dalam kelompok tersebut.

Dengan demikian asumsi-asumsi yang mendasari model pembelajaran seperti yang disebutkan di atas, menuntut kondisi-kondisi tertentu yang berkaitan dengan tujuan yang akan dicapai, materi yang akan dipelajari, penggunaan metode, kemampuan Dosen, dan karakteristik siswa sehingga memungkinkan ketercapaian tujuan pembelajaran sesuai dengan asumsi-asumsi yang mendasarinya.

Mengacu pada dasar filosofis, keyakinan, asumsi, tujuan dan peran sentral pendidikan seperti yang dikemukakan sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan bahwa, pada intinya model-model pembelajaran rumpun sosial ini memanfaatkan keberagaman karakteristik (Intelektual, sikap, kreativitas, kultur, minat, dll) dan potensi hubungan sosial dari masing-masing siswa dalam suatu kegiatan pembelajaran menjadi sebuah sinergitas intelektual dalam usaha mencapai pengetahuan, sikap, nilai dan keterampilan yang diinginkan. Telah

banyak penelitian yang dilakukan yang membuktikan dampak positif penggunaan pendekatan pembelajaran kelompok atau kooperatif.

Model lain yang masuk dalam rumpun sosial adalah Model Pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*). Sama dengan model investigasi kelompok, model bermain peran memanfaatkan potensi dari masing-masing personal siswa sehingga bersinergi untuk menguasai materi dan mencapai tujuan pembelajaran. Dalam Model Pembelajaran ini siswa mempelajari atau meneliti masalah-masalah hubungan manusia dengan memerankan situasi-situasi masalah tersebut kemudian mendiskusikan peran tersebut.

Melalui peran tersebut siswa dapat mempelajari perasaan, sikap dan nilai dari masing-masing siswa terhadap peran yang dilakukan dan menemukan strategi untuk memecahkannya secara bersama-sama. Model ini dimasukkan ke dalam rumpun sosial pertama, karena kelompok sosial merupakan bagian yang tidak terpisah dalam perkembangan manusia. Kedua, karena bermain peran menawarkan peluang yang unik untuk memecahkan dilema sosial dan antar personal. Sebagaimana dikemukakan Joyce dan Weil (2000 : 59) bahwa, :

We have placed role playing in the social family of models because the social group plays such an indispensable part in human development and because of the unique opportunity that role playing offers for resolving interpersonal and social dilemmas

Bermain peran adalah menyelesaikan masalah melalui tindakan lakon yang menggambarkan masalah. Masalah tersebut diperankan dan didiskusikan. Beberapa orang siswa menjadi pemeran dan yang lainnya menjadi pengamat. Proses bermain peran menyediakan contoh tingkah laku kehidupan manusia yang menurut Joyce and Weil (2000 : 60) berfungsi sebagai alat bagi siswa untuk:

"Explore their feelings. Gain insight into their attitudes, values, and perception.

Develop their problem-solving skills and attitudes. Explore subject matters in varied ways".

Model pembelajaran ini berusaha untuk membantu individu menemukan makna personal dalam dunia sosial mereka dan untuk memecahkan dilema personal dengan bantuan kelompok sosial. Model pembelajaran ini memberikan peluang kepada individu untuk bekerjasama dalam menganalisis situasi sosial terutama masalah interpersonal dan dalam mengembangkan cara-cara demokratis dan sopan dalam memecahkan situasi sosial dan personal. Sebagai gambaran bagaimana

Model Pembelajaran sosial memanfaatkan sinergitas sosial menjadi suatu sumber dan kekuatan untuk siswa belajar antara lain penerapan model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*), konsep mengenai peran (*Role*) yang ada dalam cerita dan CD Interaktif dapat menampilkan peran itu kepada siswa sehingga dapat menjadi sumber, bahan pendidikan dan pembelajaran bagi siswa baik di dalam kelas, di luar kelas dan juga baik secara kelompok maupun secara individual. Peran yang ada dalam cerita yang dikemas di dalam CD Pembelajaran menampilkan dunia nyata atau keadaan nyata (*Real Live*, atau *Live condotions*) sehingga menarik dan bersentuhan langsung dengan pengalaman siswa. Hal ini sangat diperlukan dalam suatu proses pembelajaran sebagai suatu yang menjadi "*entry behavior*".

Model Studi Isu-Isu Sosial (*Jurisprudential Inquiry Model*). Dasar pemikiran dari model ini adalah bahwa, masyarakat mengalami perubahan secara sosial maupun budaya. Model pembelajaran ini bermanfaat dalam membantu masyarakat memikirkan kembali posisi mereka terhadap persoalan-persoalan

sosial, etika dan peraturan yang penting. Warganegara perlu memahami isu krusial saat ini dan bersama-sama dalam merumuskan kebijakan. Dengan memberikan kepada siswa alat untuk menganalisis dan memperdebatkan isu-isu sosial, maka pendekatan jurisprudential membantu siswa berpartisipasi sekuat tenaga dalam meredefinisikan nilai-nilai sosial.

Model ini berdasarkan pada suatu konsepsi masyarakat di mana orang berbeda pandangan dan prioritas mereka di mana nilai-nilai sosial secara legitisasi berkonflik antara satu dengan yang lain. Untuk memecahkan isu-isu kontroversial dan kompleks dalam konteks susunan masyarakat yang produktif menuntut warganegara yang dapat berbicara dengan orang lain dan dapat bernegosiasi secara baik. Tujuan penggunaan model ini adalah memberikan kemampuan melihat isu-isu secara intelektual dan dapat memecahkannya secara bersama-sama, dengan demikian dapat tercipta keadilan dan kehormatan manusia (*Justice and Human Dignity*) yang merupakan dua nilai dasar bagi masyarakat demokrasi. Kemampuan melihat isu-isu secara intelektual dan dapat memecahkannya secara bersama-sama inilah merupakan peran yang diharapkan dari para siswa. Untuk memainkan peran tersebut menurut Joyce dan Weil (2000 : 79) ada tiga kompetensi yang diperlukan yaitu :

Pertama, keakraban dengan nilai-nilai yang ada di masyarakat yang mendasari konstitusi dan perundangan yang menjadi kerangka nilai-nilai untuk menilai dan membuat keputusan. Kedua, serangkaian keterampilan untuk mengklarifikasi dan memecahkan masalah. Proses pengklarifikasian dan pemecahan isu-isu tersebut dengan mengklarifikasi definisi-definisi, menemukan

fakta, mengidentifikasi nilai-nilai yang penting bagi masing-masing isu. Ketiga, memiliki pengetahuan mengenai isu-isu masyarakat dan politik saat ini.

Dalam kaitan dengan penelitian dan pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif ini, asumsi mengenai pemanfaatan sinergi dari masing-masing siswa ini akan menjadi dasar dan bahan acuan terutama untuk pembelajaran kelompok di luar kelas dengan mengacu kepada sumber belajar berupa CD Pembelajaran Multimedia Interaktif yang merupakan bagian integral dari model pembelajaran yang dikembangkan.

b. Rumpun Model Pemrosesan Informasi

Terdapat tujuh model pembelajaran yang termasuk ke dalam Rumpun Model Pemrosesan Informasi yaitu: a. Model Pembelajaran Berfikir Induktif (*Inductive Thinking Model*), b. Model Pembelajaran Pencapaian Konsep (*The Concept Attainment Model*), c. Model Pembelajaran Penelitian Pengetahuan Biologi (*Biological Science Inquiry Model*), d. Model Pembelajaran Pelatihan Penelitian (*Inquiry Training Model*), e. Model Pembelajaran Memorisasi (*Memorization Model*), f. Model Sinektik (*Synectics Model*), g. Model Pembelajaran Pengemas Awal (*The Advance Organizer Model*).

Tujuan mendasar model pembelajaran yang termasuk dalam Rumpun Pemrosesan Informasi pada intinya adalah Pengembangan kemampuan berpikir. Model pemrosesan informasi menekankan kepada penyesuaian strategi pembelajaran dengan tahap perkembangan intelektual, gaya belajar dan karakteristik siswa lainnya. Oleh karena itu menurut para pengembang model pembelajaran ini bahwa untuk berhasil dalam pengembangan kemampuan berpikir ini "Perlu memasukkan ke dalam kurikulum dengan aktivitas intelektual sehingga

belajar berpikir merupakan suatu komponen penting dari setiap aktivitas pembelajaran" (Joyce and Weil, 2000. : 124). Aktivitas intelektual yang dimaksudkan dalam kutipan di atas adalah bentuk-bentuk kegiatan pembelajaran yang dapat menumbuhkan kemampuan berfikir kreatif dan berfikir kritis yaitu kemampuan siswa yang dapat menghasilkan ide-ide untuk memecahkan masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Serta kemampuan untuk menilai sesuatu, memilih, membedakan sesuatu.

Dalam hubungannya dengan pembelajaran melalui media banyak ditemukan materi-materi yang menuntut kemampuan berfikir mahasiswa dalam mencapai tujuan belajar. Oleh karena itu pendekatan, metode, media dalam proses pembelajaran yang berfokus kepada pengembangan kemampuan berfikir harus dirancang dan diimplementasikan sehingga memberikan peluang kepada mahasiswa kepada pengembangan kemampuan berfikirnya.

Model-model yang masuk dalam rumpun pemrosesan informasi menekankan kepada pengembangan kemampuan berfikir induktif. Oleh karena itu dalam proses pembelajarannya strategi yang digunakan adalah dengan menyediakan topik-topik atau masalah yang mengandung data yang akan merangsang mahasiswa untuk bertransaksi dengan data tersebut. Ketika menggunakan suatu model untuk meningkatkan memori, berarti juga mengajarkan juga kemampuan mengingat. Ketika menggunakan model Investigasi Kelompok berarti mengajarkan kepada mahasiswa bekerjasama mengumpulkan informasi, menyusun dan menguji hipotesis dan menyatukan perspektif antara satu mahasiswa dengan mahasiswa lainnya untuk mendekati area masalahnya. Dengan

kata lain penggunaan model secara kombinasi untuk mengembangkan keterampilan berpikir dalam cakupan yang luas, yaitu metakognitif.

c. Model Personal

Acuan dalam pengembangan model personal ini berasal dari pandangan Rogers terhadap konseling nondirective di mana kemampuan klien untuk memecahkan persoalan secara konstruktif tentang kehidupannya sendiri dimunculkan dan dihargai. Oleh karena itu dalam pengajaran nondirective, Hubungan antara siswa dan Dosen dalam interviu nondirective adalah sebagai hubungan partnership. Dalam pengajaran nondirective, Dosen menghormati kemampuan siswa untuk mengidentifikasi masalah-masalah mereka sendiri dan merumuskan pemecahannya.

d. Rumpun Model Sistem Behavioral

Ada beberapa model pembelajaran yang masuk dalam rumpun model sistem behavioral antara lain : Belajar Tuntas (*Mastery Learning*), Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*) dan Model Simulasi (*Simulation Model*).

Belajar Tuntas (*Mastery Learning*) adalah pendekatan pembelajaran yang memiliki beberapa keunggulan dan karakteristik yang dapat dijadikan acuan dalam mengembangkan dan mengimplementasikan sebuah proses pembelajaran. Dalam rangka memahami sisi-sisi keunggulan dan karakteristik *Mastery Learning* tersebut, maka ada beberapa poin penting yang akan dibahas pada bagian ini sehingga sisi keunggulan dan karakteristik tersebut dapat dijadikan acuan dalam mengembangkan model pembelajaran Agama Islam melalui penelitian ini. Bloom (dalam Burden dan Byrd, 1999, 90) mengartikan *Mastery Learning* sebagai “an

individualized instructional approach that uses a structured curriculum divided into small sets of knowledge and skills to be learned” Definisi ini memiliki makna bahwa, *Mastery learning* merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang bersifat individual dengan mengacu kepada suatu kurikulum atau program pembelajaran terstruktur yang disusun dalam bentuk unit-unit materi ajar berupa pengetahuan dan keterampilan yang akan dipelajari. Berdasarkan definisi di atas dapat dijelaskan bahwa, pendekatan pembelajaran *Mastery Learning* adalah suatu pendekatan pembelajaran yang dirancang secara sistemik dalam unit-unit materi dengan memperhatikan atau mempertimbangkan kemampuan (*Aptitude*) siswa secara individual sehingga memberikan peluang kepada siswa untuk menguasai materi yang telah ditetapkan sesuai dengan kapasitasnya.

Berdasarkan teori ini maka dapat disimpulkan bahwa sesungguhnya semua siswa dapat menguasai serangkaian tujuan yang telah ditetapkan, jika waktu yang cukup (peluang untuk belajar) tersedia sama dengan pembelajaran dan materi yang dipelajari. Berdasarkan pandangan ini pula, maka kemampuan (*Aptitude*) menjadi suatu acuan utama untuk menentukan berapa banyak waktu yang dibutuhkan oleh siswa dalam menguasai tugas-tugas belajar yang ditetapkan. Tujuan *Mastery Learning* (1) Memungkinkan masing-masing siswa untuk bekerja pada kadar kemampuannya sendiri melalui unit-unit studi dalam suatu urutan pembelajaran. (2) Mengembangkan pada masing-masing siswa suatu tingkat penguasaan yang dapat didemonstrasikan/diamati. (3) Mengembangkan kemandirian belajar siswa (*Self initiation and direction of learning*). (4) Mendidik/membimbing pengembangan pemecahan masalah melalui proses. (5)

Mendorong evaluasi diri dan motivasi untuk belajar (Lindvall and Bolvin, 1966, dalam Joyce and Weil, 2000, 325).

Pendekatan mastery learning merupakan pendekatan pembelajaran yang mendasari kegiatan belajar dengan memperhatikan tingkat kemampuan intelektual siswa. Oleh karena itu paket-paket pembelajaran yang memberikan waktu kepada siswa untuk menguasai materi yang diajarkan menjadi bagian yang tak terpisahkan dari pendekatan mastery learning. Dengan paket tersebut memberikan juga peluang untuk belajar melalui urutan unit pembelajaran sesuai dengan kecepatan/kemampuan dan jumlah praktek yang dia butuhkan. Dengan demikian peluang siswa untuk menguasai materi tertentu tidak hanya dilakukan di dalam kelas tetapi memberikan peluang yang besar kepada siswa untuk menguasainya di luar kelas secara mandiri dan kelompok.

3. Komponen Model Pembelajaran

Secara umum menurut Joyce and Weil (2000) seperti yang dapat dirumuskan dari bukunya *Models of Teaching* bahwa, sebuah model terdiri atas enam komponen yaitu: Orientasi Model (*Filsafat/Asumsi/Dasar Teoretik*), Sintaks (*Syntax*), Prinsip-Prinsip Reaksi (*Principles of reaction*), Sistem Sosial (*Social System*), Sistem Pendukung (*Support System*), Efek langsung dan efek pengiring (*Direct and Nurturant Effects*).

a. Orientasi Model (*Model Orientation*)

terkandung di dalamnya antara lain dasar filsafat, tujuan, asumsi-asumsi, prinsip-prinsip, teori dan konsep-konsep yang mendasari Model Pembelajaran tersebut. Dengan kata lain pada bagian ini terkandung rasionel model. Dari kandungan orientasi sebuah Model Pembelajaran tergambar ide-ide filosofis,

asumsi dan prinsip-prinsip yang mendasari model pembelajaran tersebut yang mengarahkan tujuan atau fokus yang akan dicapai dari suatu kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran tersebut.

b. Sintaks Sintaks (*Syntax*)

adalah langkah, prosedur atau tahap-tahap proses pembelajaran yang harus dilalui dengan menggunakan model pembelajaran tertentu. Tahap-tahap proses pembelajaran dari sebuah model pembelajaran ditentukan atau mengacu kepada dasar filosofis, psikologis, asumsi, keyakinan dan fokus tujuan pembelajaran yang akan dicapai dengan menggunakan model tersebut. Oleh karena itu setiap model pembelajaran memiliki langkah-langkah yang berbeda dalam mengatur, mengarahkan dan menciptakan lingkungan belajarnya sesuai dengan fokus dan penekanan asumsi-asumsi atau keyakinan (*beliefs*) dalam memanfaatkan potensi-potensi intelektual, sosial dan perbedaan karakteristik peserta didik. Tahap-tahap yang dilalui dari sebuah model pembelajaran merupakan suatu yang strategik yang menggambarkan karakteristik dan pola sebuah lingkungan belajar yang diciptakan oleh sebuah model pembelajaran.

c. Sistem Sosial (*Social System*)

Sistem sosial adalah pola hubungan yang dibangun antara Dosen dan siswa dalam suatu proses belajar mengajar yang mencirikan Model Pembelajaran tertentu. Setiap Model Pembelajaran memiliki sistem sosial yang berbeda sesuai dengan asumsi dan prosedur belajar mengajar yang dilalui. Pola hubungan antara siswa dan Dosen diantara model-model pembelajaran yang ada beragam, dari pola hubungan yang sangat demokratis, moderat, sampai kepada pola hubungan yang sangat tersruktur, terkontrol dan diarahkan dalam menentukan topik, materi dan

problema yang akan dipecahkan dalam proses belajar mengajar. Pola hubungan 49 (sistem sosial) dari Model Pembelajaran tertentu akan menentukan posisi dan peranan Dosen dalam proses belajar mengajarnya. Dengan kata lain ada keterkaitan antara sistem sosial dari Model Pembelajaran tertentu dengan peranan Dosen yang menerapkan Model Pembelajaran tersebut.

d. Prinsip-Prinsip Reaksi Prinsip-prinsip Reaksi (*Principles of Reaction*)

adalah posisi, reaksi, tugas dan peranan mendasar seorang Dosen ketika menggunakan model pembelajaran. Posisi dan peranan Dosen yang dituntut dalam model pembelajaran tertentu yang diarahkan oleh asumsi-asumsi, keyakinan dan karakteristik yang mendasari model pembelajaran tersebut. Oleh karena itu setiap rumpun model atau model pembelajaran berbeda tuntutannya terhadap peran atau posisi seorang Dosen dalam memfasilitasi anak belajar dengan menggunakan model tersebut. Sebagai contoh, ketika menggunakan Model Pembelajaran Investigasi Kelompok (*Group Investigation Model*) peranan mendasar dari seorang Dosen adalah sebagai konselor, konsultan dan teman diskusi.

e. Sistem Pendukung Sistem Pendukung (*Support System*)

adalah prasarana, sarana dan sumber-sumber belajar yang tersedia yang mendukung dan memfasilitasi Dosen dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan Model Pembelajaran tertentu. Sistem pendukung merupakan komponen penting yang memungkinkan Model Pembelajaran tertentu diimplementasikan. Dengan perbedaan karakteristik dan penekanan terhadap pembelajaran, maka setiap Model Pembelajaran memiliki tuntutan dan kebutuhan yang berbeda terhadap prasarana, sarana dan sumber-sumber belajarnya (Sistem Pendukung).

f. Efek Pembelajaran dan Efek Pengiring Efek pembelajaran (*Instructional Effects*)

Yaitu dampak atau hasil pembelajaran secara langsung dari sebuah proses pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran tertentu. Sedangkan Efek Pengiring (*Nurturant Effects*) adalah hasil yang dicapai dari sebuah proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran tertentu selain hasil (*outcome*) langsung yang menjadi tujuan pokok pembelajaran dengan menggunakan model tersebut. Dengan kata lain, komponen ini menjelaskan tentang fokus tujuan atau hasil yang diacapai dari proses pembelajaran baik hasil pembelajaran secara langsung, mau pun hasil pendidikan lain yang mengiringinya dengan menggunakan model pembelajaran tersebut. Dalam sebuah model pembelajaran penjelasan mengenai efek-efek yang dihasilkan dari proses pembelajaran dengan menggunakan model tersebut, baik 51 efek langsung mau pun efek tak langsung merupakan bagian atau komponen penting yang memberikan karakteristik dan fokus model pembelajaran tersebut.

4. Fungsi dan Peranan Model Pembelajaran

Berdasarkan uraian pada bagian sebelumnya, maka dapat dirumuskan fungsi dan peranan model sebagai berikut:

- a. Memotivasi siswa untuk belajar dalam rangka menguasai pengetahuan, informasi, keterampilan dan menanamkan sikap serta nilai-nilai.
- b. Memfasilitasi Dosen mengajar dan anak belajar secara efektif dan efisien.
- c. Memfasilitasi siswa belajar secara individu atau mandiri.
- d. Meningkatkan hasil pembelajaran.
- e. Memacu penggunaan metode dan pendekatan pembelajaran yang variatif.
- f. Menciptakan sumber belajar yang variatif

5. Model Pembelajaran Acuan

Memperhatikan uraian mengenai rumpun-rumpun model pembelajaran seperti yang dikemukakan sebelumnya, maka pada intinya semua model befokus pada pemanfaatan potensi yang ada pada diri manusia seperti potensi intelektual dan potensi sosial untuk menguasai informasi, keterampilan dan nilai-nilai. Perbedaan fokus dalam memanfaatkan dan memfasilitasi potensi manusia (intelektual dan sosial) untuk menguasai pengetahuan dan keterampilan serta nilai-nilai, tidaklah dimaksudkan untuk menggiring para praktisi pendidikan untuk memilih dan menggunakan model-model yang dilahirkannya secara kaku dan terpisah. Dengan kata lain dalam sebuah proses pembelajaran, prinsip-prinsip, karakteristik dari model-model tersebut dapat diadopsi dan dikombinasikan dalam sebuah model alternatif yang lebih dapat memfasilitasi anak untuk belajar lebih efektif dan efisien.

Dengan mengacu kepada pengertian, perspektif model pembelajaran, dan komponen-komponen-komponen model pada umumnya, maka dalam mengembangkan Model Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif ini ada empat hal pokok yang menjadi fokus pertimbangan yaitu :

- a. Menyesuaikan/mempertimbangkan model pembelajaran yang dikembangkan dengan karakteristik siswa termasuk di dalamnya, Pertama, tahap perkembangan siswa dalam hal ini akan dipertimbangkan melalui teori-teori perkembangan Piaget. Kedua, gaya belajar siswa (*Learning Styles*). Ketiga, bakat, minat dan kemampuan siswa.
- b. Menyesuaikan/mempertimbangkan model pembelajaran yang dikembangkan dengan ketersediaan aspek-aspek yang bersifat instrumental seperti:

kurikulum, sarana dan fasilitas, biaya, Dosen dan aspek-aspek instrumental lainnya.

- c. Menyesuaikan/Mempertimbangkan model pembelajaran yang dikembangkan dengan tujuan dan karakteristik materi/bahan yang akan diajarkan
- d. Menyesuaikan/mempertimbangkan model pembelajaran dengan teori psikologi belajar pada umumnya.

Dengan dasar pemikiran diatas maka seperti dikemukakan pada bagian pendahuluan, maka pengembangan model pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini bukan atau tidak dimaksudkan untuk menerapkan suatu model pembelajaran tertentu, tetapi lebih mengarah kepada pengembangan suatu model pembelajaran alternatif dengan mengacu dan memanfaatkan aspek-aspek penting dari model yang sudah baku lalu disesuaikan dengan tuntutan, karakteristik serta tujuan paedagogi.

Dari pendekatan Mastery Learning yang dijadikan acuan yaitu langkah langkah dan prinsip yang berhubungan dengan penyusunan materi ke dalam unit unit pembelajaran yang sistematis disesuaikan dengan kurikulum dan struktur pengetahuan di Jurusan PGMI UIN Maliki Malang. Unit-unit tersebut kemudian dikembangkan ke dalam CD Pembelajaran Interaktif atau Multimedia Interaktif sehingga dengan CD Pembelajaran ini memungkinkan bagi mahasiswa untuk mempelajari materi kurikuler dalam CD ini di luar jam kuliah.

C. MEDIA DALAM PEMBELAJARAN

1. Pengertian Media dan Multimedia Interaktif

a. Pengertian media

Media, secara harfiah adalah alat yang bersifat fisik. Dalam konteks pembelajaran, kata media selalu disatukan menjadi "Media Pembelajaran". Menurut Reiser dan Gagne (Brigs & Gagne, 1992 : 208) Media Pembelajaran adalah '*...the physical means by which an instructional message is communicated*' yaitu peralatan yang bersifat fisik di mana melalui peralatan tersebut pesan pengajaran dikomunikasikan. Berdasarkan pengertian ini, maka semua peralatan seperti bahan cetak, bahan rekaman, peralatan latihan, program TV dan lainnya dipandang sebagai media

Senada dengan definisi di atas, Criticos, C. (Plomp T dan Ely D, 1996 : 182), mendefinisikan media pembelajaran sebagai "*...conduits or vehicles to deliver an instructional message to the learner*" yaitu dipandang sebagai pipa besar atau kendaraan untuk menyampaikan suatu pesan pembelajaran kepada para siswa. Berdasarkan definisi inipun media dipandang sebagai alat untuk menyampaikan atau mengkomunikasikan informasi, keterampilan dan nilai kepada peserta didik.

b. Pengertian Multimedia Interaktif

Multimedia, pada awalnya (1960an) diartikan sebagai 'kombinasi dari beberapa media yang berasal dari alat presentasi yang berbeda' (Gayeski, D. 1996, dalam Plomp, T. Dan Ely, D, 1996, 440). Dengan definisi ini, maka penggunaan multimedia dalam kegiatan pembelajaran bermakna menggunakan sejumlah media yang berasal dari beberapa sumber dan alat komunikasi yang

berbeda secara terpisah. Dengan demikian ketika sebuah pembelajaran difasilitasi oleh beberapa media seperti radio, tape recorder, buku teks, transparansi/OHP atau Slide/LCD Projector secara bersamaan, maka pembelajaran tersebut dapat dikatakan menggunakan multimedia.

Namun seiring perkembangan kemajuan teknologi informasi maka pengertian multimedia mengalami pergeseran. Hooper, S., (Reiser R. A., dan Dempsey, J. V, 2002 : 308) mendefinisikan multimedia sebagai "...*contemporary software that contains combination of text, graphics, animation, video, or audio*", yaitu suatu perangkat lunak (*software*) yang mengandung kombinasi teks, grafik, animasi, video atau audio.

Sama dengan definisi di atas, meskipun berbeda dalam redaksinya, Merrill, M.D. (Plomp, T. Dan Ely, D, 1996 : 151) mendefinisikan Multimedia sebagai "...*the capability to present video, audio, and animation, as well as computer graphics and text, all on the same computer monitor at the same time*", yaitu suatu kapabilitas untuk menampilkan video, audio, dan animasi serta gambar dan teks komputer secara keseluruhan pada monitor komputer yang sama dan pada saat yang bersamaan.

Sejalan dengan definisi sebelumnya, Ghislandi, P (Plomp, T. Dan Ely, D, 1996 : 221) mendefinisikan multimedia sebagai "...*products that use more than one medium for communication purposes, for example text, still images, motion sequences, audio, graphics, and animation, in various combinations*", yaitu suatu produk yang menggunakan lebih dari satu medium yang terdiri atas teks, gambar tak bergerak, urutan gerak, audio, grafik, dan animasi, dalam berbagai kombinasi untuk tujuan-tujuan komunikasi.

Dari definisi-definisi mengenai multimedia yang dikemukakan di atas, nampak jelas perbedaan antara pengertian multimedia pada awalnya dengan pengertian multimedia saat ini. Pada tahap awal multimedia diartikan sekumpulan dari beberapa jenis media seperti radio, tape recorder, buku teks, transparansi/OHP atau Slide/LCD Projector yang digunakan secara bersama-sama dalam satu kegiatan pembelajaran. Sedangkan pengertian multimedia pada saat ini adalah merujuk kepada suatu software yang dirancang sedemikian rupa dengan mengkombinasikan teks, grafik, animasi, video atau audio ke dalam perangkat lunak yang pengoperasannya melalui komputer (PC/Notebook).

Kata Interaktif, pada prase multimedia interaktif, merujuk kepada sifat dari multimedia yang mengandung kelengkapan media (Teks, grafik, animasi, video dan audio) sebagai sumber informasi atau materi dan pengalaman belajar bagi siswa yang dapat diakses secara '...lebih komunikatif karena siswa dapat mengklik suatu tombol "Lanjutan" untuk mendapatkan layar berikutnya' (Merrill, M.D. 1996, dalam Plomp, T. Dan Ely, D, 1996, 151).

Dalam penggunaannya, kata Interaktivitas berarti mengklik pada suatu objek tertentu menyebabkan suatu pesan teks muncul, pesan audio beroperasi, atau kotak media muncul dan menampilkan urutan video. Oleh karena itu kata interaktifitas menuntut pelajar untuk mendemonstrasikan kompetensi seperti : Menemukan suatu objek, memilih suatu alternatif, mengidentifikasi contoh dan menyediakan informasi yang diminta.

Hypermedia interaktif adalah juga merupakan bentuk software pembelajaran berbasis komputer (CAI) yang merupakan pengembangan penggunaan multimedia yang biasanya digunakan pada jaringan internet.

Hypermedia adalah teknik yang memberikan peluang kepada siswa untuk membuat cabang-cabang yang beragam dari suatu layar komputer tunggal yang dilengkapi dengan "mouse" untuk memilih program tertentu untuk dimunculkan pada layar komputer.

Berdasarkan uraian mengenai pengertian-pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif adalah pola lingkungan belajar dalam kegiatan pembelajaran langsung (*Direct Instruction*) atau individual yang didukung oleh suatu program pembelajaran yang dikemas dalam sebuah multimedia interaktif dan pengoperasiannya menggunakan perangkat keras (*Hardware*) berupa komputer (*PC/Notebook*), LCD Projector dan layar proyektor. Dengan demikian model pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan melalui penelitian ini adalah bentuk pengembangan dari pendekatan pembelajaran berbasis komputer (*Computer- Assisted Instructional/CAI*).

Pendekatan Pembelajaran Tuntas (*Mastery Learning*), seperti yang diuraikan pada bagian sebelumnya, merupakan dasar bagi pengembangan pengajaran berprogram (*Programmed Instruction*). Pola-pola pengembangan materi pembelajaran untuk pengajaran berprogram dijadikan acuan dalam mengembangkan pembelajaran yang dipadukan dengan komputer. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa pembelajaran berbasis komputer merupakan bentuk pengembangan dari pendekatan pembelajaran berprogram yang dikombinasikan dengan teknologi komputer sehingga memberikan kemudahan bagi siswa dalam belajar, berinteraksi dan menguasai materi atau informasi

(pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai) yang dipresentasikan dalam software (*Frame, multimedia dan hypermedia*)

2. Peran dan Fungsi Media dalam Pembelajaran

Model pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini dikembangkan dalam rangka "*Mengkonstruksi (Mengeimas) lingkungan belajar dan mengemas pengetahuan*" (Winn, W.D. 1996 dalam Plomp, T.dan Ely, D (1996) : 33 - 34) untuk memfasilitasi siswa belajar dan memecahkan persoalan-persoalan pendidikan dan pembelajaran. Multimedia yang dimuat dalam bentuk CD pembelajaran diarahkan untuk dapat dimanfaatkan oleh para pelajar dalam memberikan acuan ketika belajar mandiri, kelompok, mengatasi keterbatasan waktu belajar di ruang kelas dan keterbatasan penyediaan buku di perpustakaan dan rendahnya kepemilikan buku oleh siswa.

Fungsi media dalam suatu kegiatan pembelajaran tidak hanya terbatas pada penggunaannya sebagai alat penyampai informasi tetapi juga media pada dasarnya adalah "menampilkan kepada siswa dengan suatu stimulus dan membangkitkan respon (Rowntree, D., 1982 : 168). Merujuk pada pandangan Rowntree di atas, maka media merupakan suatu yang penting karena dengan media yang mengandung potensi stimulus akan dapat membangkitkan motivasi siswa untuk aktif dan kreatif dalam mengikuti pembelajaran. Motivasi itu sesungguhnya berasal dari dalam diri siswa, tetapi motivasi harus diberi stimulus, didorong dan diaktifkan oleh faktor yang berasal dari luar atau oleh orang lain termasuk di dalamnya media pembelajaran. Multimedia dengan segala kelebihannya dalam menampilkan teks, suara, gambar bergerak dan tidak

bergerak dan grafik menumbuhkan motivasi awal dalam proses pembelajaran. Kontak dengan dunia nyata atau bentuk konkrit dari suatu materi pembelajaran seperti yang ditampilkan dalam multimedia memberikan peluang untuk membangkitkan motivasi belajar siswa.

Disamping itu dengan multimedia siswa diingatkan kembali dengan apa yang pernah dipelajari siswa sehingga menjadi bagian penting dalam membangkitkan motivasi belajar. Dalam suatu multimedia dengan kelengkapan potensinya (Gambar, teks, suara, grafik dan animasi) dapat diprogramkan materi atau sesuatu yang berkaitan dengan pengalaman belajar siswa sebelumnya.

Dengan potensi dari media yang terdiri atas gambar, film, animasi dan teks yang dikembangkan secara menarik dapat menjadi stimulus bagi siswa sehingga membangkitkan motivasi siswa untuk mengetahui, memahami dan menguasainya. Melalui program multi media yang dikembangkan secara sistematis seperti dalam bentuk CD dapat digunakan oleh siswa sebagai sumber belajar mandiri di luar kelas. Dengan demikian multimedia dapat dijadikan bahan untuk memahami, mengingat dan melatih kembali bagian-bagian pelajaran yang belum di kuasai ketika belajar di ruang kelas.

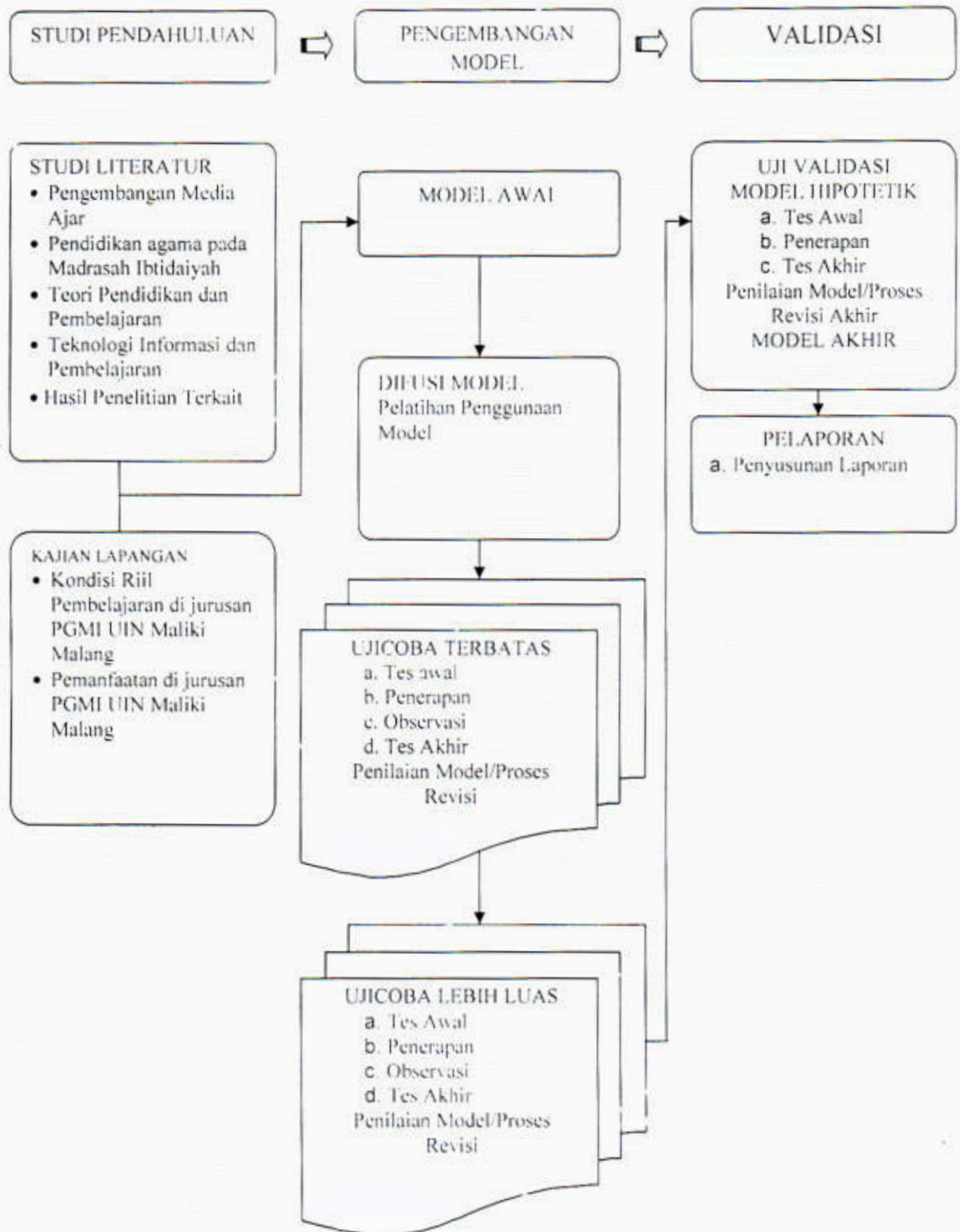
BAB III

METODOLOGI PENELITIAN PENGEMBANGAN

A. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan pengembangan (*Research and Development*) di mana dalam prosesnya mengacu kepada dasar-dasar, prinsip-prinsip dan langkah-langkah pendekatan yang dikemukakan oleh Borg dan Gall (1983 : 771 – 794). Alasan yang mendasari penggunaan pendekatan R & D dalam penelitian ini karena sifat penelitian ini, di samping untuk memperoleh data teoritik pembelajaran dan gambaran deskriptif mengenai kondisi riil penyelenggaraan pembelajaran pada matakuliah Pengembangan Media Ajar di Jurusan PGMI, juga berusaha untuk mengembangkan atau menghasilkan Model Pembelajaran berbasis yang memanfaatkan teknologi informasi (*Multimedia Interaktif*). Melalui pendekatan penelitian ini diharapkan menghasilkan produk penelitian berupa model pembelajaran yang relevan dengan tuntutan dan kebutuhan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan tujuan dari penggunaan pendekatan Riset dan Pengembangan (*R & D*) yaitu “untuk menjembatani kesenjangan (*Gap*) yang ada antara hasil-hasil penelitian pendidikan dengan praktek pendidikan” (Borg dan Gall, 1983 : 771).

B. Model Pengembangan



Prosedur Penelitian dan Pengembangan
(Dimodifikasi dari Sukmadinata, N. S, 2005)

C. Metode dan Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini melewati dua tahap utama, yaitu penelitian pendahuluan (*Preliminary Research*) dan pengembangan model pembelajaran. Kedua tahapan ini memiliki fokus dan sifat yang berbeda dari aspek variabel serta jenis data yang dikumpulkan oleh karena itu metode dan teknik yang digunakan pun berbeda pula.

1. Penelitian Pendahuluan

a. Kuesioner

Teknik dan instrumen ini digunakan untuk memperoleh data mengenai kondisi riil pembelajaran pada matakuliah Pengembangan Media Ajar. Dasar sampel dari para Dosen Matakuliah Pengembangan Media Ajar, Kepala Jurusan, Para ahli kurikulum, ahli bidang studi dan orang-orang yang diperkirakan dapat memberikan data yang diperlukan. Dengan suatu instrumen berupa Kuesioner yang disusun sebelumnya dapat memperoleh data sebagai berikut :

Pertama, Kondisi riil pembelajaran pada matakuliah Pengembangan Media Ajar mencakup variabel-variabel sebagai berikut :

- 1) Penggunaan pendekatan, model, metode dan teknik pembelajaran
- 2) Performansi Dosen PGMI (Persiapan mengajar, pengalaman dan latar belakang pendidikan)
- 3) Prasarana dan sarana pendidikan dan pemanfaatannya,
- 4) Kendala dan hambatan yang dihadapi Dosen dalam Matakuliah Pengembangan Media Ajar
- 5) Hasil pembelajaran (Produk dan Prestasi belajar mahasiswa)
- 6) Pandangan dan penilaian mahasiswa terhadap penyelenggaraan pembelajaran pada matakuliah Pengembangan Media Ajar
- 7) Usaha-usaha yang dilakukan oleh pihak Jurusan dan para dosen untuk mengatasi masalah yang dihadapi.

Kedua, data tentang penilaian para ahli pada tahap pengembangan Draf awal Model Pembelajaran berbasis Multimedia Interaktif yang dikembangkan,

baik yang berhubungan dengan desain pembelajaran yang dikembangkan dalam bentuk CD pembelajaran, maupun mengenai pokok materi yang dijadikan bahan ajar pada ujicoba.

b. Wawancara

Teknik ini digunakan untuk memperoleh data atau informasi seperti yang disebutkan di atas yang kemungkinan belum terjaring, karena satu dan lain hal, oleh teknik kuesioner. Teknik ini digunakan juga dalam rangka mengintegrasikan data dan informasi yang diperoleh dari teknik yang lain. Responden yang diwawancarai antara lain para dosen matakuliah Pengembangan Media Ajar, mahasiswa, dan Kajar. Dasar sampel serta beberapa responden yang memiliki keterkaitan dengan pembelajaran di perkuliahan. Dalam pelaksanaannya wawancara dipandu oleh suatu instrumen yaitu Pedoman Wawancara yang memuat variabel-variabel yang berkaitan erat dengan kebutuhan penelitian ini.

c. Dokumentasi

Teknik dan instrumen ini digunakan untuk mendapatkan data tentang kondisi riil pembelajaran matakuliah Pengembangan Media Ajar, sampel melalui analisis dokumen-dokumen seperti : Desain Kurikulum yang berlaku dengan segala perangkatnya dan dokumen-dokumen lain yang terkait dengan data yang dibutuhkan. Di samping itu teknik ini juga digunakan untuk menggali data tentang persiapan mengajar dosen yang bersifat administratif seperti silabus, SAP dan kelengkapan administrasi dosen lainnya.

d. Observasi

Teknik ini digunakan untuk mengungkap data yang berhubungan dengan penggunaan pendekatan, metode dan media yang digunakan dosen matakuliah Pengembangan Media Ajar sampel dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.

Observasi dilakukan dengan mengacu kepada Alat Penilaian Kemampuan Dosen yang memuat variabel-variabel yang menjadi fokus perhatian dalam penelitian ini.

e. Tes

Teknik ini digunakan dalam rangka mendapatkan data yang berhubungan dengan pencapaian hasil pembelajaran matakuliah Pengembangan Media Ajar . Sampel pada beberapa pokok materi tentang teori dan pemanfaatan media pembelajaran. Instrumen tes yang digunakan adalah checklist/pedoman observasi yang memuat variabel-variabel dalam beberapa aspek dari pokok materi matakuliah yang disebutkan di atas.

2. Ujicoba dan Uji Validasi Model

a. Observasi

Teknik ini digunakan untuk memperoleh data tentang performansi dosen yang dilibatkan dalam ujicoba model yang dikembangkan, baik pada uji coba terbatas, lebih luas maupun uji validasi. Mengamati menggunakan model pembelajaran yang dikembangkan, ketika melakukan uji coba terbatas, ujicoba lebih luas mau pun tatkala uji validasi. Kegiatan observasi akan diarahkan oleh suatu instrumen yaitu Pedoman Observasi yang memuat sejumlah aspek untuk setiap variabel yang menjadi fokus perhatian dalam penelitian ini. Di antara responden yang menjadi fokus observasi adalah para dosen PGMI dan para mahasiswa yang dilibatkan dalam kegiatan ujicoba model yang dikembangkan.

b. Diskusi Kelompok Terfokus (*Focused Group Discussion*).

Seperti diuraikan sebelumnya dalam kegiatan Ujicoba Model Terbatas dilakukan kegiatan difusi/diseminasi yang direncanakan dalam bentuk pelatihan kepada para dosen sampel tentang Model Pembelajaran yang dikembangkan. Di samping itu akan dilakukan juga kegiatan penerapan Model tersebut dalam

kerangka ujicoba. Proses dan hasil Diseminasi/difusi model dan proses serta hasil penerapan model tersebut dianalisis dan dievaluasi dengan melibatkan para dosen yang menjadi sampel penelitian melalui bentuk diskusi kelompok terfokus tersebut sampai menghasilkan Model Awal.

Diskusi juga dilakukan dalam rangka mengevaluasi hasil penerapan model yang telah dilakukan dosen dalam rangka mendapatkan data tentang pengalaman dosen selama mengujicobakan model yang dikembangkan. Hasil diskusi yang bersifat evaluatif tersebut dibutuhkan dalam rangka memperbaiki keterterapan model yang dikembangkan dalam situasi yang lebih realistik.

c. Tes

Metode tes digunakan untuk melihat kemampuan awal mahasiswa dan kemampuan akhir mahasiswa setelah melalui proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran yang dikembangkan. Instrumen yang digunakan adalah instrumen tes hasil belajar yang terdiri atas sebelas item soal yang berhubungan dengan materi yang diajarkan dalam CD pembelajaran. Item-item soal terdiri atas dua bagian, yaitu : sepuluh item untuk menilai aspek pengetahuan dan satu item untuk melihat aspek keterampilan. Item-item soal tersebut dikembangkan sendiri dengan mengacu kepada kisi-kisi soal serta melalui tahap uji validitas dan keterbacaan.

D. Pengembangan Instrumen

Dalam mengembangkan instrumen tes ada dua aspek pokok yang dilakukan dalam melihat validitas tes yang telah dikembangkan : Pertama, dipertimbangkan ketercakupan soal-soal tes yang dikembangkan terhadap keseluruhan isi materi atau bahan matakuliah yang akan diajarkan dan ditekankan

(Validitas Isi). Bahan acuan untuk mempertimbangkan ketercakupan isi tes tersebut adalah tujuan dan indikator yang harus dicapai dalam kegiatan pembelajaran seperti yang dituangkan dalam Silabus atau SAP yang telah dikembangkan. Kedua, mempertimbangkan konstruksi item-item tes yang dikembangkan dengan tiga ranah yaitu : ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik (Pengetahuan, Keterampilan/skill dan sikap/nilai). Dengan kata lain bahwa soal tes yang terdiri atas sebelas item tersebut secara konstruktif telah menggambarkan ke tiga ranah tersebut.

E. Pengolahan, Analisis dan Interpretasi Data

Terdapat tiga kelompok data yang diperoleh dari rangkaian proses penelitian dan pengembangan model pembelajaran ini. yaitu :

1. Data hasil penelitian pendahuluan

Data hasil penelitian pendahuluan sebagian besar adalah data yang berhubungan dengan kondisi riil penyelenggaraan pembelajaran matakuliah Pengembangan Media Ajar . Data mengenai kondisi riil ini diperlukan dalam rangka memberikan acuan dan dasar-dasar pertimbangan dalam mengembangkan model pembelajaran berbasis multimedia Interaktif untuk mahasiswa PGMI. Data yang telah terkumpul yang diperoleh melalui kuesioner, wawancara, dokumentasi dan pengamatan diolah dengan prosedur sebagai berikut :

Pertama, Pemeriksaan terhadap data yang masih tersebar dalam kuesioner, catatan hasil wawancara, dokumen dan catatan hasil pengamatan dalam rangka memastikan keabsahan data-data tersebut. Kedua, mengklasifikasikan data sesuai dengan kategori, bentuk dan jenis data. Ketiga, Tabulasi data berdasarkan klasifikasi yang telah dibuat sebelumnya. Keempat, Menghitung frekuensi dan

persentase jawaban responden. Kelima, Memvisualisasikan data melalui grafik, tabel dan format lainnya. Keenam, Menganalisis dan menginterpretasi data dengan cara melihat hubungan antar variabel (komponen, faktor, aspek dan unsururnya) kemudian merumuskan makna dari hubungan tersebut untuk dijadikan dasar bagi pengembangan model pembelajaran berbasis multimedia interaktif.

2. Data hasil ujicoba terbatas dan lebih luas

Ada dua kelompok data yang didapat dari Ujicoba terbatas dan lebih luas ini, yaitu : Pertama, data hasil pengamatan (observasi) terhadap proses penerapan model pembelajaran yang dikembangkan. Kedua, data hasil pretes dan postes dalam bentuk skor mentah (*Raw Scores*).

Data yang diperoleh dari hasil pengamatan selama proses ujicoba berlangsung diperiksa, dikelompokkan, ditabulasikan dan dianalisis serta diinterpretasikan untuk dijadikan dasar pertimbangan bagi revisi model pembelajaran yang dikembangkan. Sedangkan data yang berhubungan dengan hasil tes, baik tes awal (*Pretest*) maupun tes akhir (*Posttest*) yang masih berbentuk skor mentah (*Raw scores*) tersebut diolah dengan statistika deskriptif menjadi data dalam bentuk Frekuensi, Persentase, Rata-rata dan standar deviasi.

Skor yang diperoleh dari hasil pretes dan postes baik pada ujicoba terbatas maupun pada ujicoba lebih luas diuji normalitas dan homogeitasnya menggunakan SPSS 17,0. Hasil uji normalitas dan homogenitas menunjukkan bahwa skor yang peroleh tidak berdistribusi normal dan variansinya tidak homogen. Oleh karena itu data tersebut dianalisis dengan menggunakan analisis statistika Nonparametris, yaitu Wilcoxon Signed Ranks Tes dalam rangka melihat

signifikansi perbedaan antara rata-rata hasil tes awal (*Pretest*) dan hasil tes akhir (*Posttest*). Dalam melihat signifikansi perbedaan tersebut, maka hipotesis nol yang diuji pada ujicoba terbatas dan lebih luas ini adalah : Bahwa, “Tidak ada perbedaan yang signifikan antara nilai (skor) pretes dan postes setelah diajar dengan menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Multimedia”. Sedangkan hipotesis alternatif (Kerja) yang diuji ini adalah : Bahwa, “Terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai (Skor) pretes dan postes setelah diajar dengan menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif”. Secara statistika hipotesis yang diuji pada ujicoba terbatas dan lebih luas ini adalah sebagai berikut :

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_A : \mu_1 \neq \mu_2$$

$$H_A : \mu_1 \leq \mu_2 \text{ atau } \mu_2 \geq \mu_1$$

Hasil analisis statistika itu diinterpretasikan dengan cara menganalisis dan menghubungkannya dengan teori, hasil penelitian dan variabel-variabel yang menjadi fokus penelitian (Model, proses, media, dosen, siswa dan lingkungan) kemudian menarik makna hubungan tersebut secara logis untuk dijadikan acuan dalam menilai dan merevisi Model Pembelajaran Berbasis Multimedia hipotetik yang sedang dikembangkan.

3. Data hasil uji validasi

Kegiatan uji validasi menghasilkan dua jenis data, yaitu Pertama, data hasil pengamatan (observasi) terhadap penerapan model yang dikembangkan di 2 kelas ujicoba yaitu kelas A dan B di Jurusan PGMI UIN Maliki. Kedua, data yang diperoleh dari hasil tes Pretes dan Postes dari 2 kelas yaitu kelas C dan D kontrol. Data dari hasil uji validasi terdiri atas dua kelompok data, yaitu :

a. Data Hasil Observasi Kelas

Data hasil pengamatan dengan menggunakan pedoman observasi diperiksa, diedit, dikelompokkan, ditabulasikan dan diinterpretasikan serta dianalisis untuk menemukan makna hubungan antar variabel-variabel penelitian. Kemudian hasil interpretasi dan analisis tersebut dijadikan acuan dalam memperbaiki komponen-komponen model pembelajaran matakuliah Pengembangan Media Ajar yang dikembangkan.

b. Data Hasil Tes

Berbeda dengan uji coba terbatas dan lebih luas, bentuk analisis statistika pada uji validasi ini disamping melihat signifikansi perbedaan rata-rata skor (*mean*) antara tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) ke enam kelas sampel, juga dilihat signifikansi perbedaan rata-rata skor (*mean*) hasil tes akhir (*posttest*) antara kelas uji coba (eksperimen) dan kelas kontrol.

1) Perbandingan Hasil Pre tes Vs Pos tes

Data hasil tes awal (*Pretest*) dan tes akhir (*Posttest*) dalam bentuk skor mentah (*Raw Scores*) dari ke empat kelas sampel diolah dengan statistika deskriptif sehingga menjadi data dalam bentuk Frekuensi, Persentase, Rata-rata dan Standar deviasi. Kemudian khusus data (Skor pretes dan postes) yang berasal dari tiga sekolah uji coba dianalisis dengan menggunakan analisis statistika Wilcoxon Signed Ranks Tes dalam rangka melihat signifikansi perbedaan antara rata-rata hasil tes awal (*Pretest*) dan hasil tes akhir (*Posttest*) di dua kelas tersebut. Berdasarkan hal ini, maka hipotesis nol yang diuji adalah bahwa, "Tidak ada perbedaan yang signifikan antara nilai (skor) pretes dan postes setelah diajar dengan menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Multimedia". Dan hipotesis kerja (Alternatif) yang diuji adalah bahwa, "Terdapat perbedaan yang signifikan

antara nilai (Skor) pretes dan postes setelah diajar dengan menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif". Secara statistika hipotesis yang diuji pada uji validasi ini adalah sebagai berikut :

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_A : \mu_1 \neq \mu_2$$

$$H_A : \mu_1 \leq \mu_2 \text{ atau } \mu_2 \geq \mu_1$$

Perbandingan Hasil Pos tes kelas Eksperimen Vs kelas Kontrol Hasil tes akhir (Posttest) yang sudah berbentuk skor rata-rata (Mean/Zscore) dari kelas eksperimen dan kelas kontrol dibandingkan melalui *Uni Analisis of Variance* (*Unianova*) untuk melihat signifikansi perbedaan rata-rata skor (*Mean*) postes diantara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Mengacu kepada hal ini, maka hipotesis nol yang diuji adalah bahwa, "Tidak ada perbedaan yang signifikan antara nilai (skor) postes kelas yang diajar dengan menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif dibandingkan dengan skor postes kelas yang diajar dengan menggunakan metode pembelajaran yang konvensional atau yang biasa digunakan oleh dosen. Sedangkan hipotesis kerja (*Alternatif*) yang diuji adalah bahwa, "Terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai (Skor) postes kelas yang diajar dengan menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif dibandingkan dengan nilai (Skor) postes kelas yang diajar dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional" Secara statistika hipotesis yang diuji pada uji validasi ini adalah sebagai berikut :

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_A : \mu_1 \neq \mu_2$$

Hasil analisis statistika itu (baik hasil analisis perbandingan pre tes Vs Pos tes, mau pun perbandingan hasil pos tes kelas eksperimen Vs kelas kontrol) diinterpretasikan dengan cara menganalisis dan menghubungkannya dengan teori

dan hasil penelitian terkait dan variabel-variabel penelitian (Model, proses, media, dosen, mahasiswa dan lingkungan) kemudian menarik makna secara logis hubungan tersebut sehingga menghasilkan rumusan hasil penelitian yang dapat menjawab dan memecahkan masalah, pertanyaan dan asumsi atau hipotesis penelitian.

F. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi penelitian ini secara institusional/kelembagaan meliputi semua kelas yang ada di Jurusan PGMI yang mengikuti matakuliah Pengembangan Media Ajar, yaitu berjumlah 4 kelas masing-masing kelas terdiri dari 36 mahasiswa.

2. Sampel

Sampel dari penelitian ini adalah mengambil 2 kelas dari 4 kelas yang ada di jurusan PGMI UIN Maliki Malang. Dari 2 kelas yang diambil 1 akan dijadikan sebagai kelas control dan 1 kelas sebagai eksperimen.

G. Langkah-langkah Penelitian

Mengacu kepada dasar dan prinsip pendekatan R & D diatas, maka penelitian dan pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif ini melewati beberapa tahapan penelitian berikut ini :

1. Studi Pendahuluan.

Pada tahap ini dilakukan kegiatan-kegiatan penelitian antara lain : *Pertama*, mereviu beberapa literatur terkait untuk menggali konsep, teori dan hasil-hasil penelitian yang berhubungan dengan pendidikan dan pembelajaran pada umumnya serta secara spesifik studi mengenai pendekatan, model, metode, teknik pembelajaran serta pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran,

baik sebagai sarana dan sebagai sumber belajar. *Kedua*, mempelajari kondisi riil penyelenggaraan pendidikan/pembelajaran matakuliah Pengembangan Media Ajar.

2. *Pengembangan Model Pembelajaran Awal (Hipotetik).*

Kegiatan utama yang dilakukan pada tahap ini adalah pengembangan Model Pembelajaran berbasis Multimedia Interaktif. Model pembelajaran ini dikembangkan berdasarkan hasil analisis yang mendalam terhadap konsep, teori dan hasilhasil penelitian terkait serta dihubungkan dengan data kondisi riil pembelajaran matakuliah Pengembangan Media Ajar yang diperoleh pada penelitian pendahuluan (*Preliminary Research*). Unsur utama model Pembelajaran yang dikembangkan pada tahap ini adalah :

- a. Landasan dan Rambu-Rambu Model, yang terdiri atas:
 - 1) Rasionel Model (Orientation)
 - 2) Prinsip-Prinsip Reaksi (Principles of Reaction)
 - 3) Sistem Sosial (Social System)
 - 4) Sistem Pendukung (Support System)
 - 5) Efek Langsung dan Tak Langsung (*Direct and Nurturant Effects*)
- b. Desain Pembelajaran Matakuliah Pengembangan Media Ajar.

Desain pembelajaran ini dikembangkan dengan mengacu kepada Standar Isi kurikulum Jurusan. Desain pembelajaran dirancang sebagai acuan dalam mengembangkan CD pembelajaran dan juga sebagai acuan untuk dosen mengajar. Desain pembelajaran tersebut terdiri atas komponen-komponen

- 1) Identitas Matakuliah
- 2) Tujuan Pembelajaran
- 3) Bahan Ajar yang dikembangkan dalam bentuk skenerio Film Animasi
- 4) Tahap-Tahap Kegiatan Pembelajaran Menggunakan Model yang dikembangkan (Langkah, pendekatan, metode, teknik Pembelajaran)

5) Evaluasi Interaktif dan tugas-tugas yang berhubungan dengan bahan ajar

c. Sintaks atau Model Implementasi Model Pembelajaran

d. CD Pembelajaran pengembangan media Ajar Multimedia Interaktif yang berisi :

- 1) Pedoman untuk dosen (Berisi Komponen Desain Pembelajaran)
- 2) Bahan ajar dalam bentuk animasi interaktif
- 3) Item-item tes yang dikembangkan dalam bentuk evaluasi interaktif

3. Difusi Model Pembelajaran Awal.

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah pensosialisasian Model pembelajaran Awal kepada para dosen yang dilibatkan dalam semua tahap kegiatan ujicoba model. Diseminasi/sosialisasi dilakukan dalam bentuk pelatihan singkat bagi dosen yang dilibatkan dalam kegiatan ujicoba model. Substansi dan tujuan pelatihan tersebut adalah untuk memberikan pengetahuan, pemahaman dan keterampilan menggunakan model pembelajaran yang dikembangkan. Dalam proses diseminasi/sosialisasi tersebut, akan dilalui tahap-tahap sebagai berikut :

a. Pengarahan dan pemberian informasi mengenai komponen-komponen model pembelajaran yang dikembangkan, terutama yang berkaitan dengan rasional, tujuan, asumsi-asumsi yang mendasari model dan prosedur yang dilalui dalam menggunakan model serta aspek-aspek penting lainnya yang terkait dengan model yang dikembangkan.

b. Melatih para dosen sampel menggunakan hardware dan software (Komputer, LCD Proyektor, CD Interaktif, dll) yang merupakan bagian integral dari model yang dikembangkan.

c. Simulasi Pembelajaran Terbimbing (*Guided Instructional Simulation*) dengan menerapkan model pembelajaran yang dikembangkan. Kegiatan simulasi dimaksudkan sebagai langkah uji keterlaksanaan model pembelajaran yang dikembangkan pada skala kecil (*Small scale feasibility testing*) sebelum dilakukan uji coba terbatas.

d. Diskusi mengenai hasil pengajaran, latihan dan simulasi pembelajaran dengan para dosen dan mahasiswa untuk mendapatkan informasi tentang keterlaksanaan dan keterterapan model pembelajaran yang tengah dikembangkan. Hasil diskusi dijadikan acuan dalam memperbaiki model sehingga model tersebut betul-betul dapat digunakan pada tahap berikutnya (Ujicoba Model Terbatas).

4. *Ujicoba Model Terbatas.*

Fokus utama dalam kegiatan ujicoba terbatas ini adalah analisis keterterapan model dan hasil pembelajaran yang dicapai dengan menggunakan model yang dikembangkan. Ujicoba terbatas ini dilakukan di satu kelas sampel. Proses dan hasil penerapan model dievaluasi dengan melibatkan para dosen dan mahasiswa yang menjadi sampel penelitian. Hasil evaluasi dijadikan bahan pertimbangan dalam merevisi Model Pembelajaran berbasis Multimedia Interaktif Awal. Secara rinci kegiatan pokok yang dilakukan pada tahap ini adalah :

- a. Melakukan tes awal (*Pre-Test*) yang berhubungan dengan materi yg akan diajarkan
- b. Penerapan Model Pembelajaran berbasis Multimedia yang dikembangkan
- c. Observasi kelas selama proses penerapan model berlangsung
- d. Melakukan tes akhir (*Post-Test*)
- e. Analisis statistika untuk melihat signifikansi perbedaan skor^{ata-rata} antara hasil tes awal dan tes akhir
- f. Analisis dan interpretasi hasil observasi kelas
- g. Diskusi evaluatif bersama guru dan siswa yang terlibat dalam ujicoba.
- h. Revisi model pembelajaran

Desain analisis statistika untuk melihat signifikansi perbedaan skor rata-rata antara hasil tes awal dan tes akhir yang digunakan dalam kegiatan ujicoba model terbatas ini adalah Desain Tes awal -Tes akhir Satu Kelompok (*One-Group Pretest-Posttest Design*).

5. Ujicoba Lebih Luas.

Model pembelajaran yang telah direvisi, kemudian diujicobakan kembali pada ujicoba lebih luas. Proses dan kegiatan yang dilakukan pada Tahap ujicoba lebih luas ini relatif sama dengan ujicoba terbatas. Perbedaannya terletak pada jumlah kelas yang dilibatkan. Pada ujicoba lebih luas ini dilibatkan 2 kelas sampel yang terdiri atas dua kelas control dan 1 kelas eksperimen. Desain analisis statistika yang digunakan dalam kegiatan ujicoba Lebih luas ini sama dengan desain analisis pada ujicoba terbatas yaitu : Desain Tes awal -Tes akhir Satu Kelompok (*One- Group Pretest-Posttest Design*).

Tahap kegiatan yang dilalui pada ujicoba lebih luas ini sebagai berikut :

- a. Melakukan tes awal (*Pre-Test*) kepada 2 kelas sampel
- b. Penerapan Model Pembelajaran yang dikembangkan pada kelas sampel
- c. Observasi kelas selama proses penerapan model berlangsung
- d. Melakukan tes akhir (*Post-Test*) kepada subjek di 2 kelas sampel dengan bahan tes yang berhubungan dengan materi yang telah diajarkan
- e. Analisis statistika untuk melihat signifikansi perbedaan skor rata-rata antara hasil tes awal dan tes akhir
- f. Analisis dan interpretasi hasil observasi data
- g. Diskusi evaluatif bersama dosen dan mahasiswa yang terlibat dalam ujicoba.
- h. Revisi model pembelajaran

6. Uji Validasi.

Setelah melewati tahap-tahap sebelumnya, Model Pembelajaran berbasis multimedia Awal (Hipotetik) yang telah direvisi diujicobakan dalam kondisi yang lebih realistis yaitu di satu kelas control dan satu kelas eksperimen. Tujuannya adalah untuk melihat efektivitas model yang dikembangkan dibandingkan dengan model yang biasa diterapkan oleh dosen. Penilaian difokuskan pada proses pembelajaran dan hasil yang dicapai.

Pendekatan yang dijadikan acuan dalam uji validasi ini adalah Pendekatan bersifat Semi Eksperimen (*Quasi-Experimental Approach*) dengan menggunakan Desain Kelompok Kontrol tidak Setara (*Nonequivalent Control-Group Design*) di mana penentuan subjek penelitiannya tidak secara random (*Nonequivalent*), tetapi ditentukan berdasarkan kelas secara utuh (*Intact Units*).

Alasan memilih Quasi eksperimen dalam uji validasi ini adalah bahwa model yang dikembangkan ini diperuntukkan bagi para dosen dalam kegiatan belajar mengajar di kelas, bukan untuk kegiatan belajar secara individual. Oleh karena itu subjek diperlakukan sebagai sebuah kelas secara utuh (*Intact Group*).

Tahap kegiatan yang dilalui pada uji validasi ini sebagai berikut :

- a. Melakukan tes awal (*Pre-Test*) kepada subjek di 2 kelas sampel dengan bahan tes yang berhubungan dengan materi yang akan diajarkan
- b. Penerapan Model Pembelajaran yang dikembangkan pada tahap ujicoba
- c. Penerapan Model pembelajaran konvensional pada 1 kelas kontrol
- d. Observasi kelas selama proses pembelajaran berlangsung, terutama 1 kelas ujicoba
- e. Melakukan tes akhir (*Post-Test*) kepada subjek di 2 kelas sampel dengan bahan tes yang berhubungan dengan materi yang telah diajarkan

- f. Analisis statistika untuk melihat signifikansi perbedaan skor rata-rata antara hasil tes awal dan tes akhir di 2 kelas sampel
- g. Analisis statistika untuk melihat signifikansi perbedaan skor rata-rata hasil tes akhir (Posttest) antara kelas ujicoba dan kelas kontrol.
- h. Analisis dan interpretasi hasil observasi kelas ujicoba
- i. Diskusi evaluatif bersama dosen dan mahasiswa dari kelas yang terlibat dalam ujicoba model pembelajaran yang dikembangkan

7. *Revisi Akhir (Final Revision).*

Data hasil pengamatan, umpan balik (*feedback*) dari dosen dan mahasiswa selama proses uji validasi berlangsung kemudian dianalisis untuk dijadikan dasar bagi revisi model pembelajaran yang dikembangkan. Dengan mengacu kepada hasil analisis dan penilaian tersebut lalu diadakan perbaikan atau revisi sehingga menghasilkan sebuah Model Pembelajaran berbasis multimedia pada matakuliah Pengembangan Media Ajar. Secara rinci kegiatan pada tahap ini adalah sebagai berikut :

- a. Pengolahan data hasil uji validasi
- b. Analisis data dan interpretasi hasil uji validasi
- c. Merevisi semua komponen model berdasarkan hasil uji validasi menjadi model akhir

Setelah melalui tahap ujicoba model, baik terbatas maupun lebih luas serta uji validasi dan revisi, maka Model Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif yang telah dikembangkan itu dilaporkan dalam bentuk penelitian akhir.

BAB IV

PAPARAN DATA HASIL PENELITIAN

Dalam bab IV ini, dijelaskan tentang latar belakang objek, paparan produk penelitian, paparan data hasil uji ahli, uji kelompok dan paparan data hasil pengembangan model pembelajaran multimedia interaktif.

A. Latar Belakang Objek

Latar belakang penelitian ini terkait dengan kondisi riil pembelajaran pada matakuliah Pengembangan Media Ajar. Data atau informasi tersebut berhasil dijaring oleh peneliti dengan menggunakan kuisioner dan wawancara. Informasi ini diperlukan untuk memperoleh gambaran yang jelas tentang masalah-masalah yang langsung terkait dengan mahasiswa dan dosen selama terjadi pembelajaran. Pengumpulan informasi melalui kuisioner ini digunakan sebagai alat untuk memperoleh informasi dan pendapat mengenai proses pembelajaran yang dilakukan oleh dosen dikelas, baik dalam penggunaan media, strategi mengajar dan lain-lain. Sedangkan teknik wawancara ini digunakan juga dalam rangka mentrianggulasi data dan informasi yang diperoleh dari teknik yang lain. Responden yang diwawancarai antara lain para dosen matakuliah Pengembangan Media Ajar, mahamahasiswa, dan Kajur. Dasar sampel serta beberapa responden yang memiliki keterkaitan dengan pembelajaran di perkuliahan. Dalam pelaksanaannya wawancara dipandu oleh suatu instrumen yaitu Pedoman Wawancara yang memuat variabel-variabel yang berkaitan erat dengan kebutuhan penelitian ini.

4.1 Data kuisioner kondisi riil pembelajaran pada matakuliah Pengembangan Media Ajar

Pertanyaan	Skor (X)				Xi (Skror Ideal)	Presentase
	4	3	2	1		
1) Apakah anda selalu menggunakan pendekatan, model, metode dan teknik pembelajaran dalam proses pembelajaran dikelas			2		4	50 %
2) Apakah anda menggunakan pendekatan, model, metode dan teknik pembelajaran yang bervariasi			2		4	50 %
3) Apakah anda menyiapkan Rancangan pembelajaran sebelum memulai pembelajaran dikelas		3			4	75 %
4) Apakah anda memanfaatkan sumberbelajar seperti buku yang lengkap		3			4	75 %
5) Apakah anda memiliki media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran dikelas			2		4	50 %
6) Apakah kelas yang anda ajar selalu kondusif dan efektif		3			4	75 %
7) Apakah ada hasil pembelajaran berupa Produk dan Prestasi belajar mahamahasiswa				1	4	25 %
8) Apakah ada usaha-usaha yang dilakukan oleh pihak Jurusan dan para dosen untuk mengatasi masalah yang dihadapi.			2		4	50 %
JUMLAH TOTAL			18		32	56,25%

Keterangan:

X1 = responden/dosen

X_i = jumlah skor ideal dalam satu item

% = konstanta

4.2 Tabel Rentangan Prosentase

Skor	Kategori
85%-100% = sangat baik	Sangat sering
70%-84% = baik	Sering
55%-69% = cukup baik	Jarang
0%-54% = kurang baik	Tidak pernah

Dari respon yang diperoleh tersebut, maka dapat dilakukan perhitungan untuk keseluruhan item/aspek sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{\quad}{\quad} \times 100\% = 56,25\%$$

Dari data di atas diperoleh gambaran keseluruhan bahwa, 56,25 % atau dalam kategori jarang dalam penggunaan aspek-aspek pembelajaran yang harus digunakan dalam proses pembelajaran.

B. Penyajian Data dan Analisis Hasil Validasi

Berdasarkan pengumpulan data dari kajian uji coba Pengembangan Model Pembelajaran Multimedia Interaktif pada Matakuliah Pengembangan Media Pembelajaran untuk Jurusan PGMI, di bawah ini akan disajikan data dari hasil tinjauan para ahli, hasil uji coba kelompok kecil, dan hasil uji coba lapangan kelompok besar. Dari tinjauan para ahli akan dijelaskan hasil evaluasi dari ahli pembelajaran Media Pembelajaran, ahli materi Media Pembelajaran, dan ahli media. Data uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan (kelompok besar) diperoleh dari kegiatan pembelajaran mahasiswa Jurusan PGMI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

1. Tinjauan para ahli tentang rancangan produk yang akan dikembangkan

Hasil tinjauan dari para ahli digunakan sebagai dasar dalam melakukan revisi dari rancangan produk pembelajaran yang dikembangkan. Tinjauan dilakukan oleh enam orang ahli dengan kualifikasi dua orang ahli Pembelajaran, dua ahli materi matakuliah, dan dua ahli media. Tujuan dari tinjauan ini adalah untuk mengetahui ketepatan dan kelayakan antara produk yang dikembangkan dengan kebutuhan yang ada di lapangan.

Pendapat ahli dikumpulkan dengan menggunakan angket yang berisi pertanyaan-pertanyaan. Pertanyaan tersebut secara tertulis.

a. Tinjauan dari ahli pembelajaran

Media pembelajaran berbasis komputer pada Matakuliah Pengembangan Media Pembelajaran untuk Jurusan PGMI yang telah dibuat divalidasi oleh seorang ahli pembelajaran Media Pembelajaran yaitu oleh Dr. Marno, M.Pd.I.

Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

No	ASPEK EVALUASI	X	Xi	Presentase
A. KUALITAS TAMPILAN				
1.	Kejelasan petunjuk penggunaan program	3	4	75%
2.	Keterbacaan teks atau tulisan	2	4	50%
3.	Penggunaan bahasa yang baik dan benar	2	4	50%
4.	Kualitas tampilan gambar	4	4	100%
5.	Kualitas tampilan video	4	4	100%
6.	Kemenarikan sajian animasi	4	4	100%
7.	Kualitas komposisi warna	4	4	100%
8.	Kejelasan narasi	4	4	100%
B. DAYA TARIK TAMPILAN				
1.	Kemenarikan tampilan program	2	4	50%
2.	Kemenarikan tampilan animasi	3	4	75%
3.	Kemenarikan tampilan warna, gambar dan ilustrasi	4	4	100%
4.	Kemenarikan tampilan warna dan ukuran huruf	2	4	50%
5.	Kemenarikan tampilan video	4	4	100%
6.	Kemenarikan tampilan tata letak (Layout)	4	4	100%
C. PENGORGANISASIAN MATERI				
1. KONSISTENSI				
a,	Konsisten penggunaan kata, istilah dan kalimat	2	4	50%
b.	Konsisten bentuk dan ukuran huruf	4	4	100%
c.	Konsisten tata letak (layout)	4	4	100%
2. PENGORGANISASIAN				
a,	Sistematika pengorganisasian materi	4	4	100%
b.	Sistematika pengorganisasian antar bab/sub bab yang logis	4	4	100%
c.	Sistematika pengorganisasian evaluasi	4	4	100%
3. KEMUDAHAN OPERASIONAL				
a.	Kemudahan mengoperasikan program	4	4	100%
b.	Kemudahan penggunaan menu dan	4	4	100%

	tombol navigasi			
c.	Kemudahan memahami bahasa yang digunakan	4	4	100%
d.	Kemudahan mengikuti narasi	4	4	100%
e.	Kemudahan memahami soal-soal evaluasi	2	4	50%
f.	Kemudahan yang memungkinkan mahasiswa belajar secara mandiri	4	4	100%
Jumlah		90	104	86.5 %

Keterangan:

- X_i = responden ahli pembelajaran
 X_i = jumlah skor ideal dalam satu item
 $\%$ = konstanta

Dari penilaian data ahli pembelajaran tersebut, maka dapat dilakukan perhitungan untuk keseluruhan item/aspek sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{90}{104} \times 100\% = 86.5\%$$

4.4 Tabel Rentangan Prosentase

Skor	Kategori
85%-100%	Sangat Valid
70%-84%	Valid
55%-69%	Kurang valid
0%-54%	Tidak Valid

Berdasarkan hasil analisis validasi ahli pembelajaran terhadap Pengembangan Model Pembelajaran Multimedia Interaktif diperoleh data hasil

uji coba sebanyak 86,5%. Dengan demikian hasil klasifikasi persentase yaitu antara 85% -100% tergolong dalam klasifikasi sangat baik (sangat valid). Dari penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran Multimedia Interaktif matakuliah Pengembangan Media dapat digunakan sebagai model pembelajaran di Jurusan PGMI Universitas Maulana Malik Ibrahim Malang.

b. Tinjauan dari Ahli Materi atau Ahli Isi

Setelah divalidasi oleh ahli pembelajaran, Model Pembelajaran Multimedia Interaktif matakuliah Pengembangan Media untuk Jurusan PGMI kemudian divalidasi oleh ahli materi yaitu oleh Dr. Sugeng Listyo Probowo.

Berdasarkan evaluasi dari ahli materi, bahwa Model Pembelajaran Multimedia Interaktif yang telah dibuat oleh peneliti dapat digunakan sebagai produk awal dalam pengembangan Pembelajaran Multimedia Interaktif matakuliah Pengembangan Media untuk Jurusan PGMI.

Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Materi

No	ASPEK EVALUASI	X	Xi	Presentase
1.	Kejelasan tujuan pembelajaran (realistis dan terukur)	3	4	75%
2.	Relevansi tujuan pembelajaran dengan Kurikulum/SK/KD	4	4	100%
3.	Sistematika materi (runut, logis, dan jelas,	4	4	100%
4.	Kejelasan uraian materi	4	4	100%
5.	Ketersediaan evaluasi	3	4	75%
6.	Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran	2	4	50%

7.	Kemudahan Instrumen evaluasi untuk dimengerti	4	4	100%
8.	Kemudahan mahasiswa melakukan evaluasi sendiri	3	4	75%
9.	Relevansi materi dengan tujuan pembelajaran dan evaluasi	4	4	100%
10.	Relevansi latihan sesuai dengan unit kompetensi	4	4	100%
11.	Kecukupan latihan untuk membantu mencapai kompetensi	4	4	100%
12.	Ketersediaan umpan balik (<i>feedback</i>)	3	4	75%
13.	Penggunaan bahasa yang baik dan benar	4	4	100%
14.	Penumbuhan motivasi belajar	4	4	100%
15.	Kemudahan pengoperasian media yang memungkinkan mahasiswa dapat belajar secara mandiri	4	4	100%
Jumlah		54	60	90%

Keterangan:

- X_i = responden ahli materi
 X_i = jumlah skor ideal dalam satu item
 $\%$ = konstanta

Dari penilaian data ahli materi tersebut, maka dapat dilakukan perhitungan untuk keseluruhan item/aspek sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{54}{60} \times 100\% = 90\%$$

4.6 Tabel Rentangan Prosentase

Skor	Kategori
85%-100%	Sangat Valid
70%-84%	Valid
55%-69%	Kurang valid
0%-54%	Tidak Valid

Berdasarkan hasil analisis validasi ahli isi atau materi terhadap Model Pembelajaran Multimedia Interaktif diperoleh data hasil uji coba sebanyak 90%. Dengan demikian hasil klasifikasi persentase yaitu antara 85% -100% tergolong dalam klasifikasi sangat baik (sangat valid). Dari penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran Multimedia Interaktif matakuliah Pengembangan Media dapat digunakan sebagai model pembelajaran di Jurusan PGMI Universitas Maulana Malik Ibrahim Malang.

c. Tinjauan dari Ahli Multimedia/Media

Setelah divalidasi oleh ahli pembelajaran dan ahli materi, kemudian Model Pembelajaran Multimedia Interaktif matakuliah Pengembangan Media divalidasi oleh ahli multimedia yaitu Aulia Fikriani, M.Art

Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Media

No	ASPEK EVALUASI	X	Xi	Presentase
1.	Kebenaran materi secara konsep	3	4	75%
2.	Ketepatan urutan penyajian materi	4	4	100%

3.	Kejelasan tujuan pembelajaran	3	4	75%
4.	Relevansi materi dengan tujuan pembelajaran	3	4	75%
5.	Ketermuatan pengetahuan sesuai dengan unit kompetensi	4	4	100%
6.	Penggunaan bahasa yang baik dan benar	4	4	100%
7.	Ketepatan penggunaan kata, istilah, dan kalimat	4	4	100%
8.	Konsistensi penggunaan kata, istilah dan kalimat	4	4	100%
9.	Kemudahan memahami materi dan contoh yang diberikan	4	4	100%
10.	Kecukupan latihan untuk membantu mencapai kompetensi	2	4	50%
11.	Relevansi latihan dengan unit kompetensi	3	4	75%
12.	Kejelasan umpan balik (<i>feedback</i>)	3	4	75%
13.	Penumbuhan motivasi belajar	4	4	100%
14.	Penekanan materi pada pencapaian kompetensi yang sesuai dengan kebutuhan dunia usaha	4	4	100%
15.	Kemudahan pengoperasian media yang memungkinkan mahasiswa dapat belajar secara mandiri	4	4	100%
Jumlah		53	60	88.3%

Keterangan:

- X₁ = responden ahli materi
X_i = jumlah skor ideal dalam satu item
% = konstanta

Dari penilaian data ahli media tersebut, maka dapat dilakukan perhitungan untuk keseluruhan item/aspek sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{88,3}{100} \times 100\% = 88,3\%$$

4.8 Tabel Rentangan Prosentase

Skor	Kategori
85%-100%	Sangat Valid
70%-84%	Valid
55%-69%	Kurang valid
0%-54%	Tidak Valid

Berdasarkan hasil analisis validasi ahli isi atau materi terhadap Pengembangan Model Pembelajaran Multimedia Interaktif diperoleh data hasil uji coba sebanyak 88,3%. Dengan demikian hasil klasifikasi persentase yaitu antara 85% -100% tergolong dalam klasifikasi sangat baik (sangat valid). Dari penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa Pengembangan Model Pembelajaran Multimedia Interaktif matakuliah Pengembangan Media untuk Jurusan PGMI dapat digunakan sebagai media pembelajaran di Jurusan PGMI Universitas Maulana Malik Ibrahim Malang.

2. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Hasil uji coba kelompok kecil terhadap produk awal Model Pembelajaran Multimedia Interaktif matakuliah Pengembangan Media diperoleh dari observasi tentang kemenarikan, efisiensi, dan efektifitas mahasiswa dalam menggunakan Model Pembelajaran Multimedia Interaktif matakuliah Pengembangan Media yang dilakukan oleh satu orang observer. Adapun hasil tinjauan dari observer tersaji dalam tabel berikut.

Tabel 4.9: Data hasil uji coba kelompok kecil oleh observer terkait dengan aspek kemenarikan, interaktifitas dan kemudahan penggunaan.

No	Pernyataan	Mahasiswa										ΣX	ΣX_i	%
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
A. Kemenarikan Program Tutorial														
1.	Kesesuaian warna latar pada program ini dengan gambar dan animasi	4	4	4	3	3	4	3	4	2	4	35	40	87.5%
2.	Kesesuaian penggunaan warna tulisan dengan warna latarnya?	4	3	3	4	2	4	4	4	4	3	35	40	87.5%
3.	Tingkat keterbacaan teks pada program tutorial	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	38	40	95.0%
4.	Keselarasan penggunaan musik pengiring	4	4	4	3	3	4	3	4	2	3	34	40	85.0%
5.	Penggunaan video yang disajikan dalam program dalam memperjelas isi pesan	4	4	4	3	3	4	4	4	2	4	36	40	90.0%
B. Interaktivitas														
6.	Fasilitas dalam program tutorial dalam membantu pengguna berinteraksi misalnya menjawab pertanyaan dan mendapat respon dari program tutorial	4	4	4	3	3	4	3	4	2	2	33	40	82.5%

C. Kemudahan Penggunaan														
7.	Kemudahan mengoperasikan program tutorial	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	36	40	90.0%
8.	Kemudahan navigasi/berpindah dari satu menu / sub menu ke lainnya dalam program tutorial	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	34	40	85.0%
9.	Petunjuk yang terdapat dalam program tutorial	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	35	40	87.5%
10.	Fasilitas program tutorial dalam memudahkan pengguna mempelajari <i>software</i> presentasi	4	4	4	3	4	4	3	2	4	4	36	40	90.0%
D. Peran Program Tutorial dalam Proses Pembelajaran														
11.	Uraian materi dan contoh-contoh disediakan membantu memahami materi	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	37	40	92.5%
12.	Program tutorial membantu pemahaman tentang mengoperasikan <i>software</i> presentasi	4	4	3	4	2	4	3	4	3	3	34	40	85.0%
13.	Program tutorial memudahkan pengguna belajar secara mandiri	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	37	40	92.5%
14.	Program tutorial membantu menumbuhkan motivasi untuk terus mengulang agar mendapatkan hasil belajar yang optimal	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	33	40	82.5%
Jumlah Total		53	52	52	44	43	55	47	53	44	50	493	560	88.0%

Keterangan:

X	= responden/mahasiswa
X _i	= jumlah skor ideal dalam satu item
∑X	= jumlah keseluruhan jawaban responden
∑X _i	= jumlah keseluruhan skor ideal dalam satu item
%	= konstanta

Dari penilaian data responden tersebut, maka dapat dilakukan perhitungan untuk keseluruhan item/aspek sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{88}{100} \times 100\% = 88,00\%$$

Berdasarkan hasil analisis uji coba kelompok kecil terhadap 10 anak di Jurusan PGMI Universitas Maulana Malik Ibrahim Malang terkait dengan kemenarikan, kemudahan penggunaan dan interaktifitas Model Pembelajaran Multimedia Interaktif matakuliah Pengembangan Media untuk Jurusan PGMI diperoleh data hasil uji coba dengan persentase sebanyak 88,00%. Dengan demikian hasil klasifikasi persentase yaitu antara 85% -100% tergolong dalam klasifikasi sangat baik (sangat valid). Dari penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran Multimedia Interaktif matakuliah Pengembangan Media untuk Jurusan PGMI sangat baik untuk digunakan dalam pembelajaran di Jurusan PGMI Universitas Maulana Malik Ibrahim Malang.

3. Hasil Analisis Data Uji Coba Lapangan Kelompok Besar

Berikut ini hasil analisis data uji coba lapangan kelompok besar tentang Model Pembelajaran Multimedia Interaktif matakuliah Pengembangan Media untuk anak pada aspek kemenarikan:

Tabel 4.10 Data hasil uji coba kelompok besar oleh observer terkait dengan aspek kemenarikan, interaktifitas dan kemudahan penggunaan Pengembangan Model Pembelajaran Multimedia Interaktif

No	Pernyataan	Responden																												X	Xi	%						
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28									
A. Kemenarikan Program Tutorial																																						
1	Kesesuaian warna latar pada program ini dengan gambar dan animasi	3	4	4	4	2	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	2	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	98	112	87.5%					
2	Kesesuaian penggunaan warna tulisan dengan warna latarnya?	4	3	4	4	4	2	4	4	4	4	2	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	99	112	88.4%						
3	Tingkat keterbacaan teks pada program tutorial	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100	112	89.3%						
4	Keselarasan penggunaan musik pengiring	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	103	112	92.0%						

Keterangan:

- X = responden/mahasiswa
- X_i = jumlah skor ideal dalam satu item
- $\sum X$ = jumlah keseluruhan jawaban responden,
- $\sum X_i$ = jumlah keseluruhan skor ideal dalam satu item
- % = konstanta

Dari penilaian data responden tersebut, maka dapat dilakukan perhitungan untuk keseluruhan item/aspek sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{\quad}{\quad} \times 100\% = 88,3\%$$

Berdasarkan hasil analisis uji lapangan terhadap 28 mahasiswa di Jurusan PGMI Universitas Maulana Malik Ibrahim Malang terkait dengan kemenarikan, interaktifitas, dan kemudahan penggunaan Pengembangan Model Pembelajaran Multimedia Interaktif diperoleh data hasil uji coba sebanyak 88,30%. Dengan demikian hasil klasifikasi persentase yaitu antara 85% -100% tergolong dalam klasifikasi sangat baik (sangat valid). Dari penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran Multimedia Interaktif matakuliah Pengembangan Media sangat baik digunakan untuk pembelajaran di Jurusan PGMI Universitas Maulana Malik Ibrahim Malang.

A. Revisi Produk

Revisi produk Model Pembelajaran Multimedia Interaktif matakuliah Pengembangan Media ditinjau dari para ahli pembelajaran yaitu; a) masih terdapat tulisan yang terlalu kecil dan terdapat penumpukan kata, b) gambar

14	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	9	60.0	Tdk Lulus
15	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	8	53.3	Tdk Lulus
16	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	7	46.7	Tdk Lulus
17	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	8	53.3	Tdk Lulus
18	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	8	53.3	Tdk Lulus
19	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	7	46.7	Tdk Lulus
20	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	9	60.0	Tdk Lulus
21	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	7	46.7	Tdk Lulus
22	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	7	46.7	Tdk Lulus
23	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	6	40.0	Tdk Lulus
24	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	7	46.7	Tdk Lulus
25	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	9	60.0	Tdk Lulus
26	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	9	60.0	Tdk Lulus
27	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	11	73.3	Lulus
28	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	7.93	52.86	Tdk Lulus
Rata-rata																		

2. Hasil Uji Postest Kelompok Eksperimen

Tabel 4.9 Data Hasil Uji Postest Kelompok Eksperimen

NO	NO.SOAL															JUMLAH SKOR	Nilai	Keterangan
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15			
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	14	93.3	Lulus
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	13	86.7	Lulus
3	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	11	73.3	Lulus
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	14	93.3	Lulus
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	12	80.0	Lulus
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	14	86.7	Lulus
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	14	93.3	Lulus
8	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	11	73.3	Lulus
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	14	93.3	Lulus
10	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	12	80.0	Lulus
11	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	10	66.7	Lulus
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	13	86.7	Lulus
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	14	93.3	Lulus
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	13	86.7	Lulus
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	14	93.3	Lulus
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	12	80.0	Lulus
17	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	9	60.0	Tdk Lulus
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	100.0	Lulus
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	14	93.3	Lulus
20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	100.0	Lulus
21	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	100.0	Lulus
22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	100.0	Lulus
23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	100.0	Lulus
24	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	10	66.7	Lulus
25	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	11	73.3	Lulus
26	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	14	93.3	Lulus

mahasiswa/ kartun diganti dengan gambar yang lebih sesuai c), tujuan pembelajaran dan peta konsep diperbaiki masih ada yang kurang dan salah, d) sebaiknya ada gambar atau video percobaan yang bisa diikuti mahasiswa, e) sebaiknya menggunakan design desktop lihat buku pollock & reigeluth (1991), desktop jgn terlalu banyak gambar dan logo yang tidak penting karena akan mempengaruhi perhatian mahasiswa, tidak tertuju ke pembelajaran atau materi f) *about* sebaiknya di Indonesiakan dan memuat panduan dosen dan mahasiswa, g) ada gambar yang tidak sesuai konsepnya. Berdasarkan hasil analisis data uji lapangan kelompok besar, maka dapat disimpulkan bahwa produk Pengembangan Model Pembelajaran Multimedia Interaktif matakuliah Pengembangan Media untuk Jurusan PGMI tidak perlu direvisi. Produk ini sudah dapat digunakan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran yang menarik untuk, efisien, dan efektif bagi anak.

B. Hasil Uji T Tes

1. Hasil Uji Pretest

Tabel 4.8 Data Hasil Uji Pretest

NO	NO.SOAL															JUMLAH SKOR	NILAI	Keterangan
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15			
1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	7	46.7	Tdk Lulus
2	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	11	73.3	Lulus
3	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	8	53.3	Tdk Lulus
4	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	9	60.0	Tdk Lulus
5	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	9	60.0	Tdk Lulus
6	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	8	53.3	Tdk Lulus
7	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	9	60.0	Tdk Lulus
8	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	9	60.0	Tdk Lulus
9	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	6	40.0	Tdk Lulus
10	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	7	46.7	Tdk Lulus
11	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	7	46.7	Tdk Lulus
12	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	6	40.0	Tdk Lulus
13	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	5	33.3	Tdk Lulus

14	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	9	60.0	Tdk Lulus
15	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	8	53.3	Tdk Lulus
16	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	7	46.7	Tdk Lulus
17	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	8	53.3	Tdk Lulus
18	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	8	53.3	Tdk Lulus
19	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	7	46.7	Tdk Lulus
20	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	9	60.0	Tdk Lulus
21	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	7	46.7	Tdk Lulus
22	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	9	60.0	Tdk Lulus
23	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	7	46.7	Tdk Lulus
24	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	6	40.0	Tdk Lulus
25	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	7	46.7	Tdk Lulus
26	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	9	60.0	Tdk Lulus
27	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	9	60.0	Tdk Lulus
28	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	11	73.3	Lulus
Rata-rata																7.93	52.86	Tdk Lulus

2. Hasil Uji Postest Kelompok Eksperimen

Tabel 4.9 Data Hasil Uji Postest Kelompok Eksperimen

NO	NO.SOAL															JUMLAH SKOR	NILAI	Keterangan
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15			
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	14	93.3	Lulus
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	13	86.7	Lulus
3	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	11	73.3	Lulus
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	14	93.3	Lulus
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	12	80.0	Lulus
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	14	86.7	Lulus
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	14	93.3	Lulus
8	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	11	73.3	Lulus
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	14	93.3	Lulus
10	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	12	80.0	Lulus
11	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	10	66.7	Lulus
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	13	86.7	Lulus
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	14	93.3	Lulus
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	13	86.7	Lulus
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	14	93.3	Lulus
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	12	80.0	Lulus
17	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	9	60.0	Tdk Lulus
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	100.0	Lulus
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	14	93.3	Lulus
20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	100.0	Lulus
21	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	100.0	Lulus
22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	100.0	Lulus
23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	14	93.3	Lulus
24	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	10	66.7	Lulus
25	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	11	73.3	Lulus
26	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	14	93.3	Lulus

27	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	12	80.0	Lulus
28	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	14	93.3	Lulus
Rata-rata																12.93	86.19	Lulus

3. Hasil Uji T dengan menggunakan SPSS

Table 4.10 Group Statistics

		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Kelompok	Pretes	28	63.8107	9.50303	1.79590
	Postes	28	86.1821	11.16672	2.11031

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata nilai mahasiswa sesudah kelas control adalah sebesar sebesar 63.84, sedangkan nilai rata-rata nilai mahasiswa sesudah dibelajarkan dengan model multimedia pembelajaran atau kelas eksperiment sebesar adalah sebesar 86.18.

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means				
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference
Equal variances assumed	.796	.376	-8.073	54	.000	-22.37143	2.77104
Equal variances not assumed			-8.073	52.653	.000	-22.37143	2.77104

Dari table di atas kita akan menentukan seberapa besar perbedaan nilai akhir mahasiswa kelas control dan kelas eksperiment dengan menggunakan uji t. dari data tabel diketahui interpretasi t hitung (t_0) dari tabel diatas diketahui sebesar : -8.073, sedangkan t tabel sebesar 2,052 dimana untuk menghitung t tabel dilakukan langkah berikut alfa(α) sebesar 0.05 dan dengan rumus $DF = \text{jumlah data} - 1$, sehingga $28 - 1 = 27$ maka besarnya t tabel 2,052. Karena t_0 dikemukakan

negative maka digunakan two tailed. Dari uji tersebut dapat diketahui bahwa $t_o > t$ tabel yaitu $8.073 > 2.048$ artinya dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan sebesar 8.073 dari hasil belajar pretes dan postes.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa, **“Terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai (Skor) pretes dan postes setelah diajar dengan menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif”**.

BAB V

PENUTUP

A. Kajian Produk yang telah Direvisi

Produk Model pembelajaran Multimedia Interaktif Matakuliah Pengembangan Media Pembelajaran ini dikembangkan melalui proses yang cukup panjang, mulai dari pembuatan rancangan produk hingga produk akhir terselesaikan memerlukan beberapa revisi untuk mendapatkan produk yang maksimal. Penilaian dan revisi produk tersebut didapatkan dari ahli pembelajaran, ahli materi, ahli media, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan kelompok besar.

Setelah melalui tahapan tersebut di atas, didapatkan produk Model pembelajaran Multimedia Interaktif Matakuliah Pengembangan Media Pembelajaran yang telah dikembangkan berisi berbagai indikator pembelajaran dalam kurikulum yaitu: a) masih terdapat tulisan yang terlalu kecil dan terdapat penumpukan kata, b) gambar animasi/ kartun diganti dengan gambar yang lebih sesuai c), tujuan pembelajaran dan peta konsep diperbaiki masih ada yang kurang dan salah, d) sebaiknya ada gambar atau video percobaan yang bisa diikuti mahasiswa, e) sebaiknya menggunakan design desktop lihat buku pollock & reigeluth (1991), desktop jgn terlalu banyak gambar dan logo yang tidak penting karena akan mempengaruhi perhatian mahasiswa, tidak tertuju ke pembelajaran atau materi f) *about* sebaiknya di Indonesiakan dan memuat panduan dosen dan mahasiswa, g) ada gambar yang tidak sesuai konsepnya. Berdasarkan hasil analisis data uji lapangan kelompok besar, maka dapat disimpulkan bahwa produk

Pengembangan Model Pembelajaran Multimedia Interaktif matakuliah Pengembangan Media untuk Jurusan PGMI tidak perlu direvisi. Produk ini sudah dapat digunakan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran yang menarik untuk, efisien, dan efektif bagi mahasiswa.

Berdasarkan hasil observasi selama penelitian dan pengembangan Model pembelajaran Multimedia Interaktif Matakuliah Pengembangan Media Pembelajaran, maka dapat disimpulkan bahwa Model pembelajaran Multimedia Interaktif Matakuliah Pengembangan Media Pembelajaran ini menarik, efisien, dan efektif serta dinyatakan valid dengan jawaban hasil sebagai berikut :

1. Berdasarkan data keseluruhan yang diperoleh dari ahli pembelajaran, Model pembelajaran Multimedia Interaktif Matakuliah Pengembangan Media Pembelajaran memiliki nilai kevalidan sebesar 88,3% dengan kategori sangat baik atau sangat valid.
2. Berdasarkan data keseluruhan yang diperoleh dari ahli materi, Model pembelajaran Multimedia Interaktif Matakuliah Pengembangan Media Pembelajaran memiliki nilai kevalidan sebesar 86,5% dengan kategori sangat baik atau sangat valid.
3. Berdasarkan data keseluruhan yang diperoleh dari ahli media, Model pembelajaran Multimedia Interaktif Matakuliah Pengembangan Media Pembelajaran memiliki nilai kevalidan sebesar 90,0% dengan kategori sangat baik atau sangat valid.
4. Berdasarkan data keseluruhan yang diperoleh dari hasil penelitian kelompok kecil, Model pembelajaran Multimedia Interaktif Matakuliah Pengembangan

Media Pembelajaran memiliki nilai kemenarikan, interaktifitas dan kemudahan penggunaan efisiensi sebesar 88,00% dengan kategori sangat baik atau sangat valid.

5. Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian kelompok besar , Model pembelajaran Multimedia Interaktif Matakuliah Pengembangan Media Pembelajaran memiliki nilai kemenarikan, interaktifitas dan kemudahan penggunaan efisiensi sebesar 88,30% dengan kategori sangat baik atau sangat valid.

Berdasarkan uji hipotesis atau Uji T terhadap hasil pretest dan postes di dapat hasil sebagai berikut : Dari data tabel diketahui interpretasi t hitung (t_o) diketahui sebesar : -8.073, sedangkan t tabel sebesar 2,052 yang berarti *Prob./Signifikansi/P-value* $\geq \alpha$, maka H_1 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa, **“Terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai (Skor) pretes dan postes setelah diajar dengan menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif”**.

B. Saran-saran

Pada bagian ini dikemukakan beberapa saran oleh peneliti sehubungan dengan produk yang dikembangkan. Adapun saran-saran yang dikemukakan meliputi saran pemanfaatan, saran desiminasi, dan saran pengembangan lebih lanjut.

1. Saran Pemanfaatan

- a. Bagi Dosen

- 1) Model pembelajaran Multimedia Interaktif Matakuliah Pengembangan Media Pembelajaran ini menarik, efektif, dan efisien untuk pembelajaran, maka disarankan bagi Dosen untuk menggunakannya.
- 2) Sebelum menggunakan media, sebaiknya Dosen mempelajari buku panduan.
- 3) Mencoba terlebih dahulu media yang akan diajarkan.
- 4) Mempersiapkan peralatan yang dibutuhkan sebelum melakukan pembelajaran.

b. Bagi Pengelola

- 1) Diharapkan model menjadi acuan untuk memanfaatkan dan mengembangkan model sejenis bidang lainnya.

2. Saran Pengembangan Lebih Lanjut

Dalam mengembangkan penelitian ini lebih lanjut, peneliti mempunyai beberapa saran, antara lain:

a. Bagi Penelitian Selanjutnya

Penelitian ini dapat dilakukan pada subjek yang lebih luas, dengan memperhatikan usia, dan fasilitas yang menunjang.

b. Bagi Pengembang

Pengembang yang akan melakukan penelitian yang sama disarankan memilih tema yang lain untuk model multimedia interaktif pada mahasiswa, karena media ini sangat dibutuhkan dan memiliki tingkat keberhasilan.

c. Bagi Jurusan

Hasil penelitian ini dapat menjadi dokumentasi karya ilmiah dalam bidang penelitian dan pengembangan, terutama pada pengembangan Model pembelajaran Multimedia Interaktif Matakuliah Pengembangan Media Pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdulhak, I., dan Sanjaya, W. (1995). *Media Pendidikan (Suatu Pengantar)*. Bandung : Pusat Pelayanan dan Pengembangan Media Pendidikan IKIP Bandung
- Anderson, O.W. dan Krathwohl, D. L. (2001). *A Taxonomy for Learning Teaching and Assessing*. New York : Addison Wesley Longman, Inc.
- Anderson, T. dan Elloumi, F. (2003). *Theory and Paractice of Online Learning*. Athabasca University. Cde. Athabasca. Ca/online Book
- Arief, Asmawati. (2007). *Model pembelajaran Bahasa Arab dengan Memanfaatkan Multimedia (Studi Pembelajaran Bahasa arab di IAIN Imam Bonjol Padang)*. Desertasi Doktor pada SPs UPI Bandung : Tidak diterbitkan
- Borg dan Gall. (1983). *Educational Research An Introduction*. New York : Longman Inc.
- Chesler, M., & Fox, R. (1966). *Role-playing Methods in The Classroom*. Chicago : Science Research Associates
- Burden. Paul, R dan Byrd, David M. (1999). *Methods For Effective Teaching* ed). Needham Heights : Allyn and Bacon A Viacom Company
- Clark, R.E. (1983). *Reconsidering Research on Learning from Media*. N Rev. Educ. Res.
- Criticos, D. (1996). *Media Selection*. Dalam Plomp, Tjeerd dan ^{iald p} _{chnology} (Editor). (1996). *International Encyclopedia of Education* New York : Elsevier Science Ltd.
- Davis, N. et al. (1997). "Can Quality in Learning be Enhanced ^{ough the} IT ?", dalam *Using Information Technology Effectiv^{in Teach} Learning : Studies in Pre-Service and In-Servic Teacher Ec* London : EC4P 4EE

DAFTAR RUJUKAN

- Abdulhak, I., dan Sanjaya, W. (1995). *Media Pendidikan (Suatu Pengantar)*. Bandung : Pusat Pelayanan dan Pengembangan Media Pendidikan IKIP Bandung
- Anderson, O.W. dan Krathwohl, D. L. (2001). *A Taxonomy for Learning Teaching and Assessing*. New York : Addison Wesley Longman, Inc.
- Anderson, T. dan Elloumi, F. (2003). *Theory and Paractice of Online Learning*. Athabasca University. Cde. Athabasca. Ca/online Book
- Arief, Asmawati. (2007). *Model pembelajaran Bahasa Arab dengan Memanfaatkan Multimedia (Studi Pembelajaran Bahasa arab di IAIN Imam Bonjol Padang)*. Desertasi Doktor pada SPs UPI Bandung : Tidak diterbitkan
- Borg dan Gall. (1983). *Educational Research An Introduction*. New York : Longman Inc.
- Chesler, M., & Fox, R. (1966). *Role-playing Methods in The Classroom*. Chicago : Science Research Associates
- Burden. Paul, R dan Byrd, David M. (1999). *Methods For Effective Teaching* (2nd ed). Needham Heights : Allyn and Bacon A Viacom Company
- Clark, R.E. (1983). *Reconsidering Research on Learning from Media*. New York : Rev. Educ. Res.
- Criticos, D. (1996). *Media Selection*. Dalam Plomp, Tjeerd dan Ely, Donald. P (Editor). (1996). *International Encyclopedia of Educational Technology*. New York : Elsevier Science Ltd.
- Davis, N. et al. (1997). "Can Quality in Learning be Enhanced through the Use of IT ?", dalam *Using Information Technology Effectively in Teaching and Learning : Studies in Pre-Service and In-Service Teacher Education*. London : EC4P 4EE

- Depdiknas. (2003). *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah*. Jakarta : Pusat Kurikulum Balitbang Depdiknas.
- Depdiknas. (2006). *Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah tahun*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional 337
- Dunkin, M.J. dan Biddle, B.J. (1974). *The Studi of Teaching*. New York : Holt, Rinehart and Winston, Inc.
- Eggen, P. D. & Kauchak, D., (1992). *Educational Psychology Classroom Connections*. New York : Macmillan Publishing Company A Division of Macmillan, Inc.
- Fallows,S. dan Banot, R. (2003). *International Encyclopedia of Higher Educaion : Educational Development through Imformction & Communications Technology in Higher Education*. New Delhi : Crest Publishing Hans.
- Flanders, B. (1992). *Multimedia Programs to Reach An MTV Generation*. New York : American Libraries
- Gayeski, D. (1996). *Multimedia Packages in Education*. Dalam Plomp, Tjeerd dan Ely, Donald. P (Editor). (1996). *International Encyclopedia of Educational Technology*. New York : Elsevier Science Ltd.
- Ghislandi, P. (1996), *CD Technology*, dalam Plomp, Tjeerd dan Ely, Donald. P (Editor). (1996). *International Encyclopedia of Educational Technology*. New York : Elsevier Science Ltd.
- Grabowski, B. L., (1996). *Videodisks Technology*. dalam Plomp, Tjeerd dan Ely, Donald. P (Editor). (1996). *International Encyclopedia of Educational Technology*. New York : Elsevier Science Ltd.
- Guskey, Thomas. R. (1997). *Implementing Mastery Learning* (2nd ed). Belmont, California : Wadsworth Publishing Company A Division of International Thomson Publishing Inc.
- Iuppa N. V. and Anderson, K. (1988). *Advanced Interactive Video Design*. New York : Knowledge Industry Publication, White Plains

- Joyce, B. dan Weil, M. (2000). *Models of Teaching*. Needham Heights : Allyn and Bacon A Pearson Education Company
- Kamarga, H. (2000). *Model Pembelajaran Pengemas Awal (Advance Organizer) Dalam Implementasi Kurikulum Sejarah di Sekolah Dasar yang Menggunakan Pendekatan Kronologis dalam rangka Mengembangkan Aspek Kesejarahan..* Disertasi Doktor SPs UPI Bandung : Tidak diterbitkan
- Krause, K.L., Bochner, S., Dachesne, S. (2006). *Educational Psychology For Learning and Teaching*. Melbourne : Thomson.
- Kimble, A.G., Garnezy, N dan Zigler, E. (1984). *Principles of Psychology*. New York : John Wiley & Sons, Inc, 338
- Marshall, G (1994). *Cautionary Verses : Prospects and Problems in Achieving The Aims of The Computer Revolution*. dalam Wright, J dan Benzie, D. (editor). (1994). *Exploring A New Partnership : Children, Teachers and Technology*. Amsterdam : Elsevier Science B.V.
- Merrill, M.D. (1996). *Computer- Based Design for Computer-Based Instruction*. Dalam Plomp, Tjeerd dan Ely, Donald. P (Editor). (1996). *International Encyclopedia of Educational Technology*. New York : Elsevier Science Ltd.
- Molenda, M. (1996). "Educational Technology in Elementary and Secondary Education", dalam Plomp, Tjeerd dan Ely, Donald. P (Editor). (1996). *International Encyclopedia of Educational Technology*. New York : Elsevier Science Ltd.
- Paivio, A (1986). *Mental Representations : A Dual Coding Approach*. Oxford : Oxford University Press
- Reece, L. dan Walke, S. (1997). *Teaching Training and Learning A Practical Guide*. Londor : Business Education Publishers
- Reiser, R. A. dan Dempsey, J. V. (2002). *Trends and Issues In Instructional Design and Technology*. New Jersey : Pearson Education, Inc., Upper Saddle River

- Romiszowski, A J. 1988. *The Selection and Use of Instructional Media* (2nd ed). London : Kogan Page
- Rowntree, D., (1982). *Educational Technology in Curriculum Development (2nd Ed)*. Great Britain : Harper and Row, Publishers
- Rusdi, A. (2003). *Pengembangan Kurikulum Lembaga Pengajian Anak di Sumatera Selatan*. Tesis pada PPS UPI Bandung : tidak diterbitkan
- Rusman. (2007). *Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Komputer untuk Meningkatkan Kompetensi Siswa pada Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Menengah Kejuruan*. Disertasi Doktor pada SPs Upi Bandung : Tidak diterbitkan
- Russel D.J. dan Molenda, M. (1996). *Role of Still, Audio and Audiovisual Media in Education*. dalam P!omp, Tjeerd dan Ely, Donald. P (Editor). (1996). *International Encyclopedia of Educational Technology*. New York : Elsevier Science Ltd.
- Said, M. (2005). *Evaluasi Efektifitas Pendidikan Agama Islam*. Palembang : IAIN Raden Fatah Press 339
- Sanjaya, W. (2002). *Pengembangan Model Pembelajaran Metode Klinis bagi Peningkatan Kemampuan Berpikir Siswa dalam Pembelajaran IPS di SD*. Disertasi Doktor pada FPs UPI Bandung : tidak diterbitkan
- Seller dan Miller. (1985). *Curriculum Perspective and Practice*. New York : Longman Inc. Sukmadinata, Nana.Syaodih. (2004). *Kurikulum dan Pembelajaran Kompetensi*. Bandung : Yayasan Kesuma Karya
- _____. (2005). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Sutisna, E. (2007). *Model Pembelajaran Grammar Berbasis Website, Studi Dilakukan pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan bahasa Inggris Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan Bogor*. Disertasi Dotor pada SPs UPI Bandung : Tidak diterbitkan.

Tafsir, A (2000). *Motodologi Pengajaran Agama Islam*. Bandung : Remaja Rosdakarya.

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Dan Peraturan Pelaksanaannya. No 20 tahun 2003. Jakarta : Sinar Grafika

Win, W. D. (1996). "*Communication, Media and Instrumentation*", dalam Plomp, Tjeerd dan Ely, Donald. P (Editor). (1996). *International Encyclopedic of Educational Technology*. New York : Elsevier Science Inc.