

PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS CD INTERAKTIF PADA MATA KULIAH PENELITIAN TINDAKAN KELAS

Hasnah Faizah, Charlina, Arini, Zulhafizh

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau

e-mail: hasnahfaizah@yahoo.com

ABSTRACT: the quality of education is determined by the quality of the learning process in the class room. Quality learning can directly improve the quality of education. One way to improve the quality of learning by improving the quality of learning media. This study used a descriptive method with learning innovation through interactive CD. Data obtained from the results of the validation and testing of the implementation. The results showed that by using the interactive CD there is an increase in the course of learning outcomes class action research.

Keyword: learning innovation, media, interactive CD, class action research.

ABSTRAK : Mutu pendidikan ditentukan oleh kualitas dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Pembelajaran yang bermutu secara langsung dapat meningkatkan mutu pendidikan. Salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan meningkatkan mutu media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan teknik inovasi pembelajaran melalui CD Interaktif. Data diperoleh dari hasil validasi dan dari pelaksanaan uji coba. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan CD Interaktif terdapat peningkatan hasil pembelajaran dalam mata kuliah PTK.

Kata Kunci : inovasi pembelajaran, media, CD interaktif, dan PTK.

PENDAHULUAN

Salah satu mata kuliah yang dibutuhkan oleh mahasiswa program studi pendidikan bahasa dan sastra Indonesia adalah mata kuliah penelitian tindakan kelas. Mata kuliah ini sangat berguna bagi seseorang yang nantinya akan diembankan propesi sebagai seorang dosen. Kemampuan seorang mahasiswa sebagai calon dosen dalam melakukan penelitian tindakan kelas maka secara tidak langsung sistem pembelajaran bisa berubah ke arah yang lebih baik. Hal ini sesuai dengan tujuan dari mata kuliah itu sendiri adalah sebagai perbaikan terhadap proses pembelajaran yang sudah ada.

Pengajaran konvensional memiliki kelemahan utama yaitu pengajaran terpusat pada dosen. Dosen memegang kendali penuh dalam proses pengajaran sementara Mahasiswa hanya sebagai objek pembelajaran. Karena hanya sebagai objek pembelajaran maka proses belajar

Mahasiswa tidak optimal. Mahasiswa tidak mendapatkan kesempatan luas dalam mengembangkan kemampuan berpikir sehingga kompetensi kognitifnya lemah. Mahasiswa juga kurang termotivasi dan lemahnya respon belajar disebabkan oleh pengajaran berpusat pada dosen dan tidak adanya proses belajar langsung.

Kelemahan yang lain dalam pembelajaran konvensional adalah tidak memberikan kesempatan luas bagi mahasiswa berinteraksi dalam kegiatan empiris dan mendapatkan pengalaman secara langsung. Mahasiswa juga kurang mendapatkan kesempatan memperoleh keterampilan belajar sehingga bersikap pasif. Mereka tidak lebih hanya menerima apa yang disampaikan dosen tanpa ada usaha aktif menemukan sendiri. Rendahnya respon mahasiswa berimplikasi terhadap hasil belajar sehingga tujuan akhir pembelajaran tidak akan tercapai.

Permasalahan seperti di atas tentunya tidak boleh dibiarkan dan harus segera diatasi karena menyebabkan proses belajar tidak maksimal yang berimplikasi pada hasil belajar mahasiswa yang rendah. Untuk mendapatkan solusi terhadap masalah tersebut maka harus dilakukan upaya, antara lain dengan penerapan strategi pembelajaran PTK yang melibatkan mahasiswa dalam kegiatan mental secara aktif sehingga memperoleh pengalaman belajar secara langsung dengan tidak menggantungkan diri pada orang lain, dalam hal ini dosen. Hal ini sesuai dengan pengertian belajar yang disampaikan Hilgard dan Brower (Hamalik, 2002:45), bahwa belajar sebagai perubahan dalam perbuatan melalui aktivitas, praktik, dan pengalaman.

Salah satu media yang bisa digunakan dosen adalah media *audio-visual* yang berupa CD interaktif yang merupakan multimedia berbasis komputer. Multimedia maksudnya adalah kolaborasi berbagai media yang diwujudkan melalui program aplikasi sistem komputer sehingga menghasilkan media interaktif berupa teks, suara, dan gambar. Komputer dengan fasilitasnya tentu mampu memfasilitasi aneka model pembelajaran yang diinginkan dosen.

Adanya gabungan dari banyak media memungkinkan mahasiswa terlibat aktif untuk mengembangkan kreativitasnya dan memungkinkan mahasiswa belajar secara mandiri. Hal ini sesuai dengan pernyataan Koesnandar (2003:8), bahwa tujuan belajar berbantuan multimedia adalah membuat mahasiswa terlibat dan lebih aktif belajarnya, membuat komunikasi lebih efektif, memfasilitasi forum, dan menambah minat dan motivasi belajar. Dengan mengimplementasikan media CD interaktif pada pembelajaran maka dosen tidak lagi berperan utama dalam proses pembelajaran dan anak bisa belajar dimana pun dia berada.

Rumusan masalah tersebut adalah bagaimana proses pengembangan media audio-visual berbasis CD interaktif pada mata kuliah penelitian tindakan kelas mahasiswa PBSI?. Secara umum, penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media audio-visual berbasis CD interaktif pada mata kuliah

penelitian tindakan kelas mahasiswa PBSI yang valid, praktis, dan efektif. Karakteristik media pembelajaran tersebut adalah sebagai berikut:

1. Jenis produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran dengan menggunakan media audio-visual berbasis CD interaktif.
2. Meteri disusun berdasarkan silabus mata kuliah penelitian tindakan kelas. Desain yang digunakan:

a. Desain Penyajian

Penyajian menggunakan tulisan yang mudah dibaca, penampilan latar dan warna yang menarik, bahasa yang mudah dipahami, materi berupa teks dan gambar yang memiliki animasi bergerak, dan penyajian dilengkapi dengan menu-menu interaktif untuk membantu mahasiswa.

b. Desain Isi

Materi yang disajikan secara bertahap yang menggiring mahasiswa untuk dapat menemukan sendiri bagaimana melakukan penelitian tindakan kelas.

Pengembangan media interaktif ini perlu diadakan, karena seperti yang dijelaskan pada latar belakang bahwa mahasiswa tidak termotivasi melakukan penelitian, khususnya penelitian tindakan kelas yang bermanfaat sebagai salah satu bentuk untuk memperbaiki pembelajaran. Selain itu, dosen yang selalu terpaku pada buku pegangan menambah tidak sukanya mahasiswa terhadap pembelajaran tersebut. Akibatnya, mahasiswa menjadi tidak paham ketika teori atau konsep tentang PTK, kegunaan PTK, perbedaan PTK dengan penelitian lainnya serta bagaimana melakukan PTK itu sendiri.

Kurang menariknya pembelajaran tersebut harus dicarikan solusi yang tepat agar pembelajaran tersebut tercapai tujuan yang diinginkan. Kesenjangan antara harapan dan kenyataan tidak terlalu jauh. Oleh karena itu, peneliti menganggap pengembangan media interaktif dalam materi PTK sangatlah tepat untuk mengatasi masalah tersebut.

Media interaktif adalah sebuah alat atau sarana yang mampu menarik minat mahasiswa untuk belajar, khususnya dalam mata kuliah

penelitian tindakan kelas. Penggunaan komputer sebagai media dalam pembelajaran tersebut menjadi daya tarik tersendiri bagi mahasiswa dalam memahami pembelajaran. Mahasiswa sukses memahami pembelajaran yang disampaikan dosennya, tentu saja hasil yang ingin dicapai menjadi terlaksana. Tentu saja pengembangan media interaktif ini ada keterbatasannya. Keterbatasan peneliti dalam mengembangkan media ini hanya terbatas pada mata kuliah PTK.

Pengembangan media audio-visual berbasis CD interaktif merupakan Pengembangan media pembelajaran untuk menghasilkan produk atau untuk mengembangkan media pembelajaran dan menguji validitas, praktikalitas, dan efektifitas produk media pembelajaran yang dihasilkan. Penelitian Tindakan Kelas adalah salah satu jenis penelitian yang dilakukan oleh seorang dosen untuk memperbaiki hasil pembelajaran.

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran serta sebuah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media.

Angkowo (2007) menyatakan media alat dalam pembelajaran bahasa adalah segala alat yang dapat digunakan oleh dosen dan mahasiswa untuk mencapai tujuan-tujuan yang sudah ditentukan. Selanjutnya, Hardjito (2003:1) menyatakan media pembelajaran bisa berupa audio visual bergerak, audio visual diam, visual gerak, visual diam, audio, dan teks. Berdasarkan pendapat ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dalam proses pembelajaran berupa audio visual bergerak, audio visual diam, visual gerak, visual diam, audio, dan teks sehingga memungkinkan mempengaruhi mahasiswa dalam proses tersebut menjadi lebih interaktif. Teknologi komputer mampu menghadirkan media yang demikian sehingga mahasiswa dapat belajar secara optimal.

Media pembelajaran yang baik harus memenuhi beberapa syarat. Media pembelajaran harus meningkatkan motivasi pembelajar.

Penggunaan media mempunyai tujuan memberikan motivasi kepada pembelajar. Selain itu, media juga harus merangsang pembelajar mengingat apa yang sudah dipelajari selain memberikan rangsangan belajar baru. Media yang baik juga akan mengaktifkan pembelajar dan memberikan tanggapan, umpan balik dan juga mendorong untuk melakukan praktik.

Media interaktif merupakan suatu media yang dilengkapi dengan alat untuk mengontrol yang dilakukan pengguna (*user*), sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Umumnya dapat berjalan dengan bantuan beberapa alat yaitu : komputer, *mouse*, *keyboard*, *sound*, dan alat lain yang menunjang.

Media interaktif ini berupa CD *software*. Objek media interaktif dapat berupa: teks, *image*, *animasi*, *audio*, *full motion* dan *live video*, *interactive link* (Satrio : 2008 ;4). Dengan demikian media interaktif lebih berorientasi ke konten termasuk interaktifitas, grafis, *sound* dan berbagai teknik untuk membantu memahami ke mahasiswa dengan cepat. Merancang proses pembelajaran yang menekankan pada proses kegiatan mandiri mahasiswa melalui kegiatan pembelajaran interaktif pada dasarnya berupaya agar proses pembelajarannya berkualitas. Salah satu caranya adalah dengan mengimplementasikan media dan teknologi komputer dalam pembelajaran. Sementara itu menurut Roestiyah (2001:154) bahwa dengan bantuan komputer dapat diajarkan cara-cara mencari informasi baru, menyeleksinya dan kemudian mengolahnya, sehingga terdapat jawaban terhadap suatu pertanyaan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dikemukakan bahwa teknologi komputer dapat dikolaborasikan berbagai media menjadi suatu multimedia interaktif. Menurut Najjar (1998:1), multimedia menggunakan kombinasi tampilan berbagai media yang berbeda seperti teks, grafik, bunyi, dan video untuk menyampaikan pesan informasi. Hal ini sesuai dikemukakan Arifin (2003:3) bahwa multimedia interaktif adalah program pembelajaran yang secara terintegrasi

menggabungkan teks, grafik, gambar, foto, suara, video, animasi, dan lain-lain yang melibatkan interaksi antara pengguna dan program tersebut dengan menggunakan komputer sebagai piranti penggunanya.

Berdasarkan uraian di atas maka media interaktif pembelajaran mandiri pada hakikatnya adalah media pembelajaran berbasis teknologi komputer yang secara terintegrasi menggabungkan teks, grafik, gambar, foto, suara, video, dan animasi yang interaktif dan menyenangkan sehingga implementasinya dalam pembelajaran dapat memperkuat respon pengguna secepatnya dan sesering mungkin, memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya sendiri, memperhatikan bahwa mahasiswa mengikuti suatu urutan yang koheren dan terkendali, memberikan kesempatan adanya partisipasi dari pengguna dalam bentuk respon baik berupa jawaban, pemilihan, keputusan, perumusan sendiri tentang konsep, dan dapat dimanfaatkan oleh mahasiswa secara mandiri, tanpa bantuan dosen.

Media CD interaktif diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta bila dibandingkan dengan hanya menerima informasi saja dari dosen yang dilakukan secara konvensional melalui ceramah, diskusi ataupun latihan soal-soal. Melalui kegiatan belajar dengan media CD interaktif peran dosen tidak mendominasi proses pembelajaran. Sebaliknya, dosen memberikan kesempatan seluas-luasnya pada mahasiswa untuk berperan aktif dalam proses belajar yang interaktif sehingga mampu menemukan dan merumuskan sendiri suatu konsep dan memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan. Multimedia yang demikian dapat digunakan sebagai media pembelajaran mandiri.

Menyadari pentingnya peranan media dalam pembelajaran maka dalam implementasinya perlu memperhatikan karakteristik multimedia itu sendiri. Karakteristik multimedia menurut Koesnandar (2003:10) adalah bersifat fleksibel, dapat digunakan sesuai dengan belajar (*self pacing*), kaya dengan isi dan informasi (*content*

rich), bersifat interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan individual. Dengan memperhatikan karakteristik media CD interaktif, maka pembuatan program semestinya didesain sesederhana mungkin sehingga implementasinya dalam pembelajaran tidak menyulitkan bagi mahasiswa. Jadi, untuk menggunakan program media CD interaktif tersebut, mahasiswa tidak harus belajar komputer dulu tetapi cukup memahami dasar mengoperasikan komputer.

Dengan pemahaman seperti diuraikan di atas maka penggunaan media CD interaktif di dalam pembelajaran memiliki kelebihan bila dibandingkan media yang lain. Roestiyah (2001:154) memberikan enam alasan kelebihan kegunaan media interaktif, yaitu; dapat menyimpan pendapat dari beberapa informasi, dapat memilih informasi tersebut dengan kecepatan yang tinggi, dapat menyajikan pada mahasiswa dengan tanda diagram yang menantang, memberi jawaban tipe kebutuhan mahasiswa, dapat memberi umpan balik kepada mahasiswa secara individual secepatnya, memiliki sejumlah perbedaan, dengan mahasiswa yang berbeda-beda.

Media CD interaktif pembelajaran mandiri ini adalah multimedia pembelajaran jenis CAI (*Computer Assisted Instructional*) atau pembelajaran berbasis komputer yang berupa *Compact Disk*, yang berisi program software program dan kompetensi PTK yang harus dicapai mahasiswa, petunjuk, cara pelaksanaan PTK, dan latihan soal. Program *soft ware* utama yakni *power point* dengan aplikasi diantaranya *hyperlink*, *slide transition*, dan *costum animasi*. Program penunjang misalnya *VCD Cutter* untuk edit data yang berupa film, *Cool Edit* untuk edit data yang berupa *winamp* (musik).

METODE PENELITIAN

Sesuai dengan permasalahan yang akan diteliti, maka jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian dan pengembangan (*research and development*). Sesuai dengan jenis penelitiannya, maka penelitian ini menghasilkan produk baru dalam pembelajaran,

khususnya dalam perkuliahan penelitian tindakan kelas (PTK). Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan serta perlu dilakukan pengujian keefektifan produk tersebut. Produk pengembangan ini berupa pengembangan media CD interaktif.

Model pengembangan ini terdiri atas tiga tahapan utama, yaitu, (1) tahap merumuskan atau pendefinisian (*define*), (2) tahap perancangan (*design*), (3) tahap pengembangan (*development*).

Untuk melihat praktikalitas dan efektifitas dari media CD interaktif ini maka dilakukan uji coba. Subjek uji coba pada penelitian ini adalah mahasiswa semester VI Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Riau yang mengambil mata kuliah PTK. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer, yaitu data yang diperoleh secara langsung dari mahasiswa yang diambil melalui angket validitas, angket praktikalitas, dan lembar observasi efektivitas media interaktif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Model pengembangan media interaktif dalam penelitian ini menggunakan pengembangan model 4D. Model pengembangan ini terdiri atas empat tahapan utama, yakni, (1) tahap merumuskan atau pendefinisian (*define*), (2) tahap perancangan (*design*), (3) tahap pengembangan (*development*), (4) tahap penyebaran (*disseminate*). Keempat tahap tersebut dihubungkan dengan umpan balik untuk mengadakan revisi, sehingga perangkat pembelajaran yang dihasilkan menjadi valid, praktis, dan efektif. Namun, untuk tahap keempat yaitu tahap penyebaran tidak dilakukan mengingat keterbatasan peneliti. Jadi, tahap-tahap yang dilakukan seperti berikut.

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Pada tahap ini dilakukan identifikasi Kompetensi Dasar (KD), indikator dan tujuan pembelajaran, materi ajar, alokasi waktu dan menentukan media yang akan digunakan,

kegiatan pembelajaran, penilaian hasil belajar, dan sumber belajar.

Kompetensi dasar terdiri atas : 1) Mampu memahami dan menjelaskan pengertian penelitian tindakan kelas, 2) Mampu memahami dan menjelaskan prinsip - prinsip penelitian tindakan kelas, 3) Mampu memahami dan menjelaskan tentang karakteristik penelitian tindakan kelas, 4) Mampu memahami dan menjelaskan tentang tujuan dan manfaat penelitian tindakan kelas, 5) Mampu memahami dan menerapkan tentang model dan tahap penelitian tindakan kelas, 6) Mampu memahami dan menjelaskan jenis-jenis penelitian tindakan kelas, 7) Mampu memahami dan menerapkan sasaran dan objek penelitian tindakan kelas, 8) Mampu memahami dan menjelaskan validitas dan releabilitas penelitian tindakan kelas, 9) Mampu memahami dan menerapkan sistematika proposal penelitian tindakan kelas, 10) Mampu memahami dan menerapkan cara sistematika laporan hasil penelitian tindakan kelas, 11) Mampu memahami dan menjelaskan isi laporan penelitian tindakan kelas, 12) Mampu memahami dan menjelaskan penilaian proposal penelitian tindakan kelas, 13) Mampu memahami dan menjelaskan penilaian laporan penelitian tindakan kelas.

Kegiatan pembelajaran terdiri atas tiga tahap, yaitu tahap pendahuluan, penyajian, dan penutup. Tujuan dalam pembelajaran PTK ini supaya mahasiswa mampu menjelaskan pengertian dan prinsip-prinsip penelitian tindakan kelas serta mampu memahami tujuan dan manfaat penelitian tindakan kelas, dan dapat mengaplikasikannya dalam kegiatan pengajaran dan penelitian.

2. Tahap Perancangan (*design*)

Pada tahap ini yang dilakukan adalah merancang silabus pada matakuliah penelitian tindakan kelas. Yang dijelaskan dalam silabus mencakup materi yang diajar, pengalaman belajar, alat/ media pembelajaran, penilaian jenis tagihan dan penilaian bentuk instrument, dan daftar pustaka. Tidak hanya silabus, namun juga merancang kontrak perkuliahan. Kontrak

perkuliahan ini berisi aturan-aturan atau perjanjian dalam perkuliahan dan juga lengkap dengan deskripsi perkuliahan.

Pada tahap ini juga merancang tentang bahan ajar atau materi yang akan dibahas dalam perkuliahan PTK, dan juga soal-soal. Materi yang akan dibahas dalam CD interaktif ini yaitu, hakikat PTK, pengertian PTK, prosedur PTK, karakteristik PTK, tujuan PTK, manfaat PTK, sistematika penulisan PTK, dan teknik penulisan PTK.

3. Tahap Pengembangan Produk (*Development*)

Tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk yang valid, praktis, dan efektif. Berikut ini dijelaskan beberapa langkah yang dilakukan pada tahap pengembangan, antara lain:

a. Uji Validasi

Media interaktif yang dirancang, didiskusikan dengan pakar (validator). Validator adalah orang yang menilai kelayakan instrumen dan produk yang dikembangkan. Masukan dari validator menjadi pedoman dalam melakukan perbaikan dan revisi produk yang dibuat sebelum dilakukan uji coba.

Berdasarkan hal tersebut, maka dapat dinyatakan bahwa CD interaktif ini layak digunakan dalam perkuliahan PTK.

b. Uji Praktikalitas

Praktikalitas adalah tingkat keterpakaian media pembelajaran oleh pengajar, yaitu melaksanakan eksperimen media interaktif yang telah direvisi berdasarkan saran validator. Pada tahap ini dilakukan uji coba media CD interaktif untuk diajarkan kepada mahasiswa mengenai materi PTK. Uji coba dilakukan untuk melihat praktikalitas atau keterpakaian media CD interaktif oleh Dosen dan mahasiswa.

Jadi, berdasarkan hasil penelitian dapat dinyatakan bahwa Media CD interaktif ini adalah media yang praktis dan layak digunakan karena : (1) validator menyatakan bahwa media interaktif

tersebut dapat digunakan dengan sedikit revisi; (2) hasil analisis angket menunjukkan bahwa media CD interaktif yang dikembangkan dapat digunakan dengan sedikit revisi; (3) hasil analisis lembar pengamatan mahasiswa menunjukkan bahwa media CD interaktif yang dikembangkan dapat digunakan tanpa revisi.

c. Uji Efektivitas

Uji efektivitas ini dilakukan melalui tes akhir (evaluasi) setelah mahasiswa menerima materi tentang konsep penelitian tindakan kelas dengan menggunakan media interaktif yang dikembangkan. Uji efektivitas dilakukan untuk mengukur keefektifan media interaktif yang dikembangkan. Keefektifan media CD interaktif ini dapat dilihat dari nilai dan tugas yang diberikan pada mahasiswa dalam evaluasi. Di samping nilai, uji efektifitas juga dapat diketahui dengan melihat rasio jumlah mahasiswa yang mendapat nilai yang bagus dan tugas yang sempurna. Jadi, diperoleh data bahwa dengan menggunakan CD interaktif terdapat 90% memperoleh nilai yang baik (B-A) sedangkan mendapatkan nilai C hanya 10%. Selain itu, aktivitas dan respon mahasiswa selama proses pembelajaran berlangsung juga penting untuk diamati. Berdasarkan pengamatan ternyata aktivitas dan respon mahasiswa dalam pembelajaran sangat tinggi. Hal ini, dapat dibuktikan dengan keaktifan dalam bertanya jawab tentang materi PTK.

SIMPULAN

Penelitian ini dapat memperkuat, melengkapi, dan mengembangkan teori yang sudah ada sehubungan dengan CD interaktif. Pada model pembelajaran PTK menggunakan CD interaktif yakni, (1) tahap merumuskan atau pendefinisian (*define*), (2) tahap perancangan (*design*), (3) tahap pengembangan (*development*). Masing-masing dari fungsi ini menjelaskan tahapan-tahapan atau mendeskripsikan tentang aturan-aturan dan materi yang akan dibahas dalam PTK. Pada tahapan pertama, peneliti sudah merumuskan atau mendefinisikan tentang Kompetensi Dasar

(KD), indikator dan tujuan pembelajaran, materi ajar, alokasi waktu dan menentukan media yang akan digunakan, kegiatan pembelajaran, penilaian hasil belajar, dan sumber belajar.

Pada tahap kedua yaitu tahap perancangan. Pada tahap ini, peneliti sudah merancang silabus, SAP, kontrak perkuliahan dan juga materi-materi serta soal-soal yang akan digunakan dalam ujian. Pada tahap ketiga yaitu tahap pengembangan produk, pada tahap ini sudah dibahas tentang hasil produk yang dinyatakan valid, praktis, dan efektif dari pembelajaran menggunakan CD interaktif. Jadi, pengembangan CD interaktif sangat efektif dan layak digunakan dalam perkuliahan PTK karena terbukti dapat meningkatkan keaktifan dan respon mahasiswa selama proses pembelajaran berlangsung. Di samping itu, dengan menggunakan CD interaktif hasil pembelajaran mahasiswa memperoleh nilai yang optimal (90%).

SARAN

Penelitian ini masih terdapat kelemahan, misalnya melakukan tahap penyebaran. Oleh sebab itu, untuk peneliti berikutnya sebaiknya melakukan keempat tahap tersebut termasuk tahap penyebaran di samping tahap pendefinisian, perancangan, dan pengembangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ghazali, Syukur . 2010. *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa (dengan Pendekatan Komunikatif-Interaktif)*. Bandung: Refika Aditama.
- Hamalik, Oemar. 2006. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Herdiansyah, Haris. 2013. *Wawancara, Observasi, dan Focus Groups*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Koesnandar, Ade. 2003. *Prinsip-prinsip Penulisan Program Multimedia*. Jakarta: Pusat Teknologi dan Informasi Pendidikan Depdiknas.
- Rahmawati, Nanik Sri. 2005. *Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Laporan di SMP dengan Multimedia Komputer*. Tesis, Yogyakarta: Program Pascasarjana UNY
- Roestiyah N.K, 2001. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Penerbit Rineka Cipta.
- Sadiman, Arif, dkk. 2006. *Media Pendidikan Pengertian, Pengetahuan, dan Permanfaatannya*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Samsudi. 2006. *Disain Penelitian Pendidikan*. Semarang : UNNES Press
- Sanjaya, Wina, M.Pd. 2006. *Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta :Kencana