

PENGEMBANGAN MEDIA COMPUTER ASSISTED INSTRUCTION (CAI) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATERI KERAGAMAN BUDAYA BAGI SISWA KELAS VII DI SMP NEGERI 51 SURABAYA

Pujiana Rahayu¹⁾, Drs. Soeprajitno, M.Pd²⁾

¹⁾Mahasiswa Teknologi Pendidikan, FIP, Universitas Negeri Surabaya, pujianarahayu@yahoo.co.id

²⁾Dosen S1 Jurusan TP, FIP, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Media memiliki peranan yang sangat penting karena dengan adanya media dapat memudahkan proses pembelajaran dan dapat memberikan motivasi belajar bagi siswa, dapat diketahui bahwa salah satu sekolah yang menghadapi masalah proses pembelajaran adalah SMPN 51 Surabaya. Di SMPN 51 Surabaya, ketersediaan fasilitas dan kemampuan siswa sangatlah mendukung pembelajaran bermedia namun media untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial tidak ada, dari data nilai siswa pada semester sebelumnya siswa mengalami kesulitan pada materi keragaman budaya dikarnakan banyaknya budaya yang harus dihafalkan oleh siswa, Sedangkan guru cenderung hanya menggunakan buku paket dan komunikasi verbal. dengan demikian, diperoleh sebuah solusi untuk mengatasi masalah tersebut yaitu pengembangan media *Computer Assisted Instruction* pada mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi keragaman budaya..

Jenis pengembangan ini menggunakan model pengembangan Research and Development (R&D). Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara terstruktur untuk memvalidasi materi dan media, dan tes untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan media CAI, Teknik analisis menggunakan perhitungan PSA dan PSP dan teknik uji t untuk tes

Pada perhitungan validasi kedua ahli materi diperoleh hasil persentase sebanyak 94,5% dan reviewer ahli media diperoleh hasil persentase sebanyak 94,4%. Persentase tersebut termasuk dalam kategori sangat baik. Selanjutnya untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran, pengembang menggunakan uji-t dengan $d.b = N - 1 = 35 - 1 = 34$, kemudian diperoleh t_{table} : 0,339 dan t_{hitung} 5,740 . Jadi t_{hitung} lebih besar dari t_{table} yaitu $5,740 > 0,339$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dalam menggunakan media pembelajaran CAI pada siswa kelas VII SMP Negeri 51 Surabaya, Sudah efektif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata kunci : Pengembangan, CAI, Ilmu Pengetahuan sosial, Keragaman Budaya

ABSTRACT

Media have an important role in the learning process. The existence of media could make the learning process easier and give a motivation to the students to learn. Media could be the one of problems which happens in the learning process for schools. One of the schools which have a problem in the learning process is SMPN 51 Surabaya. Actually, facilitation and students ability of SMPN 51 Surabaya support the learning process. However, there is no suitable media for the lesson of social science. Based on the student learning outcomes at the previous semester, it is found that the students have difficulties in lesson because of there are many varieties of culture which must be memorized by the students, whereas the teachers disposed to use handbook and verbal communication only. Therefore, it is found a solution to solve the problem, the developing of Computer Assisted Instruction(CAI) media in culture diversity

This type of development the models of the development of Research and Development (R & D). Data collection technique used structured interviews to validate the materials and media, and tests to determine student learning outcomes after using CAI media, technique analysis using calculations PSA and PSP and techniques t test to test.

The result of the second validation calculation of the material expert is obtained 94,5% (very good) and the media expert reviewer is 94,4% (very good). Furthermore, to find out the effectiveness of the learning media, it is used t-trial with $d.b = N-1 = 35-1 = 34$, and it is obtained t_{table} : 0,339 and t_{count} : 5,740 which means t_{count} ($5,740 > t_{table}$ (0,339)). Thus, it can be concluded that by using CAI learning media for seventh grade students of SMP Negeri 51 Surabaya, the students have increased the learning outcomes in culture diversity subject significantly.

Keywords: CAI media, social science, culture diversity

PENDAHULUAN

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang diikuti dengan kemajuan teknologi informasi dan komputer membawa perubahan positif bagi dunia pendidikan. Berdasarkan kemajuan teknologi di bidang pendidikan tersebut, maka proses pembelajaran sedikitnya harus mengikuti teknologi yang sedang berkembang saat ini, untuk itu diperlukan sebuah media sebagai suatu hasil dari teknologi.

Menurut Soeharto (2003:98) media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa. Sementara itu media menurut Briggs dalam Sadiman (2012:06) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar, yang terdiri antara lain buku film, kaset, film bingkai, televisi dan komputer. Dapat disimpulkan bahwa media memiliki peranan yang sangat penting karena dengan adanya media memudahkan untuk proses pembelajaran sehingga dapat kita simpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu sarana penghubung untuk penyampaian pesan yang harus dipahami oleh siswa dalam kegiatan belajar.

Media Pembelajaran menurut Arsyad (2013:04), apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud untuk pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran. Banyak media yang dapat digunakan untuk proses pembelajaran tetapi kurangnya kreatifitas dalam pembuatan media seharusnya merupakan peran pengajar dalam menyajikan materi dengan model dan metode yang bervasiasi sehingga diharapkan mampu meningkatkan kemampuan anak dalam memahami pelajaran.

Proses pembelajaran merupakan rangkaian kegiatan yang melibatkan berbagai komponen sehingga setiap pendidik harus memahami sistem pembelajaran melalui pemahaman tersebut, minimal setiap guru akan memahami tentang tujuan pembelajaran dan hasil yang diharapkan, namun dalam pembelajaran perlu di adakannya suatu media dengan maksud agar komunikasi, edukasi dan proses interaksi antara anak didik dan guru dapat tersampaikan dengan lebih baik, serta membantu meningkatkan pemahaman materi yang disampaikan oleh guru dalam proses pembelajaran. Media selain digunakan sebagai sarana interaksi dengan murid, diharapkan mampu menginspirasi guru dan menjadi media alternatif yang dapat digunakan untuk proses pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan dan wawancara yang peneliti lakukan di SMPN 51 Surabaya merupakan salah

satu sekolah baru, yang tidak menutup kemungkinan terjadi banyak masalah dalam proses pembelajaran hal ini disebabkan kurangnya media atau bahan ajar, sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Keragaman Budaya. Hal ini dapat diketahui dari nilai siswa pada tahun ajaran 2014-2015 yang tidak mencapai SKM (Standart Kelulusan Minimal) Dari 35 yang mencapai SKM 14 Siswa dan siswa tidak mencapai SKM ada 21 Siswa.

Dalam proses pembelajaran guru menggunakan metode konvensional ceramah dan tanya jawab dalam penyampaian materi. Sedangkan sumber belajar yang digunakan oleh guru dan siswa berupa buku panduan kurikulum 2013, buku paket sekolah dan lembar kerja siswa, sehingga siswa tidak ada motivasi untuk belajar secara mandiri. Ada beberapa hal yang mendukung penerapan media *CAI* di SMPN 51 Surabaya dengan ketersediaan sarana dan prasarana yang mendukung seperti Laboratorium komputer, karakteristik materi selain itu *CAI* memiliki beberapa kelebihan dibanding media lain.

Media komputer pembelajaran merupakan sebuah media yang berbasis komputer atau yang disebut *Computer Assisted Instruction (CAI)* media ini merupakan salah satu sumber belajar alternatif untuk mengoptimalkan proses pembelajaran. *CAI* yaitu penggunaan komputer secara langsung dengan siswa untuk menyampaikan isi pelajaran, memberikan latihan dan mengetes kemajuan belajar siswa, *CAI* dapat sebagai tutor yang mengagatkan guru di dalam kelas.

Dari permasalahan tersebut, maka dibutuhkan sarana yang dapat mengatasi masalah yang terjadi dan untuk memperjelas penyampaian materi. Menurut Sadiman (2012:7), Media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sehingga proses belajar terjadi. Media yang dibutuhkan adalah media yang mampu menjelaskan dan memvisualisasikan video keragaman budaya, media yang sesuai adalah media *CAI*

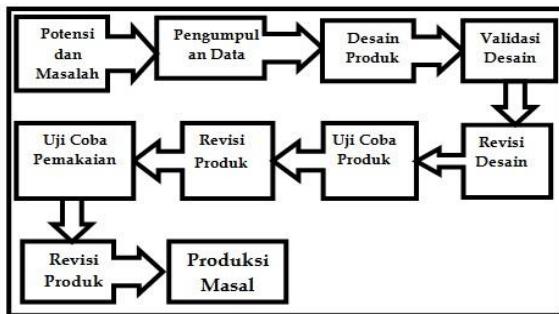
Berdasarkan kebutuhan siswa, karakteristik siswa dan karakteristik materi maka media *CAI* tepat digunakan untuk memecahkan masalah tersebut, karena dengan menggunakan media *CAI* dapat membantu guru dan siswa untuk meningkatkan hasil belajar siswa, serta bisa melatih dan mengevaluasi hasil belajarnya karena didalam media tersebut sudah terdapat materi, gambar, video dan latihan soal yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, pengembang ingin mengembangkan media *CAI* ini dipastikan akan tercapainya tujuan pembelajaran, materi keragaman budaya pada mata pelajaran IPS untuk siswa kelas VII SMPN 51 Surabaya. Dan media *CAI* ini disajikan dengan teks, gambar, audio visual dan video dengan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa.

METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Model pengembangan *Research and Development (R&D)* adalah model pengembangan yang digunakan untuk mengembangkan media *Computer Assisted Instruction (CAI)*. Model *R&D* dipilih berdasarkan beberapa alasan salah satunya adalah suatu model pengembangan yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2010:407).



Gambar 3.1 Bagan Model Pengembangan(*R&D*) Sugiyono(2010:298)

B. Prosedur Pengembangan

1. Potensi dan Masalah

Produk media *CAI* yang dikembangkan ini merupakan hal yang penting untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) materi keragaman budaya. Sumber masalah mucul di dukung oleh adanya kesenjangan atau tidak seimbangnya antara keadaan yang ideal dengan realita. Untuk membandingkan antara keadaan ideal dapat diketahui melalui dokumentasi hasil belajar siswa dengan keadaan realita yang dapat diketahui melalui dokumentasi wawancara kurikulum/silabus.

2. Mengumpulkan data

Setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara faktual, maka selanjutnya dilakukan pengumpulan data yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan pembuatan sebuah produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut (Sugiyono 2010:411). Pada tahapan ini pengembang melakukan pengumpulan data dengan metode wawancara dan dokumentasi. Data-data yang dikumpulkan oleh pengembang yaitu berbagai informasi sebagai

bahan perencanaan. Pengumpulan data ini yang dilakukan dengan wawancara dengan guru mata pelajaran IPS kelas VII di SMPN 51 Surabaya. Diharapkan pada tahapan ini pengembang mendapatkan informasi-informasi maupun data yang diperlukan dalam pendesainan produk/media nantinya.

3. Desain Produk

Pada tahap selanjutnya yang dilakukan pengembang yaitu melakukan desain produk melalui penyusunan draf. Langkah-langkah desain produk media *CAI*:

- a. Menyiapkan konsep media *CAI* berupa langkah-langkah apa yang akan dilakukan dalam mendesain produk
- b. Menyiapkan materi tentang keragaman budaya yang akan dipergunakan/disampaikan.
- c. Menyiapkan konsep gambar animasi *icon* pada media *CAI* yang sesuai dengan karakteristik siswa.
- d. Mententukan *button* atau tombol yang ada pada media *CAI*
- e. Mendesain teks sesuai dengan karakteristik siswa.
- f. Menyiapkan audio visual tentang lagu dan tarian daerah untuk memperjelas materi yang disampaikan dengan melihat karakteristik siswa.
- g. Menyiapkan teks soal dalam media *CAI* untuk mengukur ketercapain siswa tentang keragaman budaya.

4. Validasi Desain

Validasi dalam proses pengembangan ini akan menggunakan metode wawancara, yang dimana bertujuan untuk menilai rancangan dari sebuah produk yang dikembangkan dan sesuai kebutuhan sasaran. Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk, dalam hal ini metode mengajar baru secara rasional akan lebih efektif dari yang lama atau tidak (Sugiyono 2010:414). Validator akan dilakukan oleh ahli materi dan ahli media.

5. Revisi Desain

Setelah desain produk divalidasi melalui hasil diskusi dengan pakar dan para ahli lainnya, maka akan diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain. (Sugiyono, 2010:414) Revisi desain ini dilakukan ketika adanya masukan atau saran dari ahli media tentang kurang maupun lebihnya dari produk media. Selanjutnya akan dilakukan perbaikan dari desain produk tersebut. Pada tahapan ini dilakukan bertujuan untuk

penyempurnaan pengembangan media yang sedang dirancang.

6. Uji Coba Produk

Seperi yang telah dikemukakan diatas, desain produk tidak bisa langsung diuji coba tetapi dulu tetapi harus dibuat terlebih dahulu media. Dan media tersebut yang akan di uji coba. Pada tahapan ini uji coba produk yang akan dilakukan yaitu menguji cobakan produk media *CAI* kepada siswa kelas VII SMPN 51 Surabaya dengan melalukan uji coba perorangan dengan responden sebanyak 3 orang siswa dan uji coba kelompok kecil dengan responden sebanyak 22 orang siswa. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media dengan cara memberi angket kepada siswa.

7. Revisi Produk

Pada tahapan revisi Produk yang dilalui setelah uji coba produk kepada kelompok terbatas pengembang dapat mengetahui kelemahan yang terdapat pada pengembangan yang pengembang lakukan. Dengan mempelajari kelemahan pada produk yang dihasilkan maka pengembang melakukan revisi produk, dengan cara mengumpulkan data dari kelompok terbatas yang diuji coba. Setelah direvisi maka produk media *CAI* yang dikembangkan siap untuk digunakan oleh siswa kelas VII SMPN 51 Surabaya.

8. Uji coba Pemakaian

Pada tahap ini dilakukan uji coba media *CAI* kepada 35 siswa kelas VII A di SMP Negeri 51 Surabaya. Pada tahap uji coba pemakaian sebelum media digunakan ke siswa, siswa diberikan *Pre-test* kemudian setelah dengan menggunakan media siswa diberikan *Post-test*. Hasil ujicoba pemakaian akan menjadi tolak ukur media *CAI* untuk mengetahui keberhasilan media yang dikembangkan.

9. Revisi produk

Revisi produk ini dilakukan, apabila dalam pemakaian dalam kelas yang lebih luas terdapat kekurangan dan kelemahan. Dalam tahap ini data yang telah diperoleh dari uji coba pemakaian dikumpulkan dan digunakan untuk memperbaiki hasil media *CAI* agar lebih efektif dalam proses pembelajaran.

10. Produksi Masal

Setelah media *CAI* telah melewati beberapa kali uji coba dan revisi, maka tahapan terakhir pada pengembangan ini adalah produksi masal. Pada tahap produksi masal ini, pengembang tidak melakukannya karena peneliti tidak melakukan kerjasama dengan perusahaan, peneliti hanya fokus untuk mengembangkan media *CAI* mata pelajaran

IPS materi pokok Keragaman Budaya kelas VII di SMPN 51 Surabaya.

C. Subjek Uji Coba

1. Uji Coba Ahli Materi

- 1) Nama : Arief Sudrajat,S.Ant.,M.Si
Lembaga : Universitas Negeri Surabaya
Jabatan : Dosen Fakultas Ilmu Sosial & Hukum (FISH)
- 2) Nama : Dra Lilik Eka Apriliyantini
Lembaga : SMP Negeri 51 Surabaya
Jabata : Guru Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

2. Uji Coba Ahli Media

- 1) Nama : Kusnohadi, S.Pd, M.Pd
Lembaga : Lembaga Penjaminan Mutu Pendidikan / LPMP Prov JATIM
Jabatan : Widya Iswara LPMP Prov. JATIM
- 2) Nama : Febry Irsiyanto Wahyu Utomo,S.Pd.,M.Pd
Lembaga : LP3 Universitas Negeri Surabaya
Jabatan : Staf LP3

3. Peserta Didik

Sesuai dengan sasaran yang menjadi subjek uji coba peserta didik dilakukan pada semua peserta didik kelas VII di SMP Negeri 51 Surabaya

D. Jenis Data

1. Data kualitatif adalah tampilan yang berupa kata-kata lisan atau tertulis yang dicermati oleh penlit, dan benda-benda yang diamati sampai detailnya agar dapat ditangkap makna yang tersirat dalam dokumen atau bendanya. (Arikunto, 2012:22)
2. Data kuantitatif adalah data yang berwujud angka hasil penghitungan yang digunakan sebagai uji kelayakan dan keefektifan produk yang diambil melalui tes. (Arikunto, 2012:27).

E. Instrumen Pengumpulan Data

1. Wawancara

Wawancara yang digunakan dalam penelitian adalah jenis wawancara terstruktur yang menggunakan pedoman wawancara. Wawancara ini ditujukan kepada guru ilmu pengetahuan sosial kelas VII SMP Negeri 51 Surabaya sebagai narasumber. Untuk mengumpulkan data awal meliputi karakteristik siswa, media dan metode pembelajaran yang dipakai.

2. Angket

Dalam menggunakan metode angket atau kuesioner instrumen yang dipakai adalah angket atau kuesioner. Isertakan pula dengan jawabannya sehingga responden tinggal memilih jawaban yang

telah tersedia. Pengembang menggunakan skala linkert

3. Tes

Tes digunakan untuk mengetahui adanya perubahan sebelum menggunakan media (*pre-test*) dan sesudah penggunaan media pembelajaran (*post-test*), kemudian akan diukur dengan menggunakan *t-test*, dimana bertujuan untuk mengetahui perbedaan prestasi belajar pada siswa

F. Validitas dan Reabilitas

1). Validitas

suatu tes yang perlu diperhatikan adalah bahwa ia hanya valid untuk suatu tujuan tertentu saja. Analisis validitas item menggunakan rumus korelasi *product moment* sebagai berikut :

$$r_{XY} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

(Arikunto, 2010: 213)

Keterangan :

r_{XY} = Validitas butir soal

X = Skor wawancara dan tes pada butir soal yang dicari validitasnya

Y = Skor total yang dicapai wawancara terstruktur dan test

N = Jumlah siswa.

2). Reliabilitas instrumen

Reliabilitas suatu tes adalah keajegan atau kestabilan dari hasil pengukuran. Reliabilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa suatu instrument cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrument tersebut sudah baik (Arikunto, 2006:178). Instrument yang sudah dapat dipercaya, akan menghasilkan data yang dapat dipercaya. Adapun rumusan yang digunakan untuk mengukur reliabilitas instrument pengembangan ini adalah :

$$r_{11} = \frac{2 \cdot r_{1/2/2}}{(1 + r_{1/2/2})}$$

Keterangan:

r_{11} : reliabilitas instrument

$r_{1/2/3}$: r_{xy} yang disebut sebagai indeks korelasi antara dua belahan instrument (Arikunto, 2006:180)

G. Teknik Analisis Data

1. Analisis Isi

Analisis ini dilakukan pada hasil uji coba kepada ahli media dan ahli materi. Data Kualitatif yang diperoleh berupa tanggapan, saran dan perbaikan. Dari data tersebut dikelompokkan dan dianalisis sebagai bahan untuk merevisi.

2. Analisis Hasil Angket

Data tentang kualitas media *CAI* yang diperoleh dari siswa sebagai subyek uji coba dengan instrumen angket menggunakan jenis angket tertutup yaitu jenis angket yang sudah disertakan pula dengan jawaban sehingga responden tinggal memilih jawaban yang sudah tersedia. Teknik yang digunakan pengembang adalah Teknik Perhitungan PSA (Penilaian Setiap Aspek) dan Teknik perhitungan PSP (Persentase setiap program). Data yang diperoleh dihitung dengan rumus sebagai berikut :

Teknik Perhitungan PSA (Persentase setiap Aspek)

$$PSA = \frac{\sum_{\text{alternatif jawaban yang dipilih setiap aspek}}{\sum_{\text{alternatif jawaban ideal setiap aspek}}} \times 100\%$$

(Arthana & Dewi,2005: 80)

Teknik Perhitungan PSP (Persentase Setiap Program)

$$PSP = \frac{\sum_{\text{alternatif semua aspek}}{\sum_{\text{jumlah aspek}}} \times 100\%$$

(Arthana & Dewi,2005: 80)

Berdasarkan analisis tersebut, maka diberikan makna terhadap angka persentase untuk menentukan taraf keberhasilan media *CAI* yang dikembangkan. Adapun kriteria penilaian yang digunakan sebagai berikut :

Percentase (%)	Hasil
80 – 100	Baik Sekali
66 – 79	Baik
56 – 65	Cukup
40 – 55	Kurang
30 – 39	Gagal

3. Analisis Hasil Tes

Data tes diambil untuk membandingkan data antara pre-test dan post-test dan mengetahui adanya perubahan hasil belajar siswa. Rumus

yang digunakan untuk menganalisis hasil data tes menggunakan data pre test dan post test adalah Rumus uji t (test) digunakan te-test *pre-test* dan *post-test*

$$t = \frac{MD}{\sqrt{\frac{\sum xd^2}{N(N-1)}}}$$

Md : Nilai Rata - Rata (Mean) dari perbedaan post-test dan pre- test

Xd : Perbedaan deviasi dan mean deviasi

$\sum xd^2$: Jumlah Kuadrat Deviasi

N : Banyaknya Subjek

(Arikunto,2013:350)

HASIL PENGEMBANGAN

A. Prosedur Pengembangan

Pada bab ini pengembang akan menyajikan kegiatan pengembangan yang telah disesuaikan dengan prosedur pengembangan *Research and Development R&D*. Pada bab empat ini diperoleh data beserta hasil produk pengembangan media *CAI*. Berikut ini adalah uraian langkah-langkah pengembangan media *CAI*:

1. Potensi dan Masalah

Dalam tahap ini peneliti melakukan observasi ke lapangan dan wawancara kepada guru mata pelajaran terkait permasalahan selama proses pembelajaran berlangsung untuk menentukan apakah di tempat tersebut terdapat kesulitan belajar yang menjadi potensi dan masalah

2. Pengumpulan Data

Berangkat dari tahapan sebelumnya, maka selanjutnya dilakukan tahapan pengumpulan data yakni dengan mengumpulkan data informasi yang berkaitan dengan permasalahan yang telah dipaparkan pada tahapan sebelumnya.

B. Pelaksanaan pengembangan

Proses setelah tahap persiapan pengembangan berupa menggali potensi, masalah dan mengumpulkan data. Tahap selanjutnya yakni pelaksanaan pengembangan dengan berpedoman *R&D* yaitu tahap desain produk dan validasi desain.

C. Analisis data tes

1. Validitas Butir Soal

Dari 25 Soal yang divalidasi kepada peserta didik, yang valid terdapat 10 soal.

2. Uji Reabilitas

Untuk perhitungan reliabilitas tes didapatkan r hitung = 0,8014, jika dikonsultasikan dengan r tabel dengan taraf signifikan 5% dengan $N = 35$ maka r tabel adalah 0,339 maka r hitung (0,8014 > 0,339) dari perhitungan diatas dapat disimpulkan bahwa data soal pengembangan media *CAI* mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi keragaman budaya untuk instrumen *pretest* dan *posttest* dinyatakan reliabel.

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil pengembangan media *Computer Assisted Instruction (CAI)* yang telah dilaksanakan dengan model *Research and Development (R&D)*, maka dapat di tarik suatu simpulan dari hasil uji coba pengembangan yakni :

1. Hasil analisis data yang diperoleh dan tahap uji coba media *CAI* dalam mata pelajaran IPS materi keragaman budaya untuk siswa kelas VII di SMP Negeri 51 Surabaya. Secara umum baik sekali. Hasil ini dapat dilihat dari angket validasi ahli materi dan ahli media dapat ditarik simpulan sebagai berikut :
 - a. Validasi materi media *CAI* oleh ahli materi I dan ahli materi II memperoleh hasil 94,5% dengan kategori Baik Sekali
 - b. Validasi desain media *CAI* oleh ahli media I dan ahli media II memperoleh hasil 94,4% dengan kategori Baik Sekali

Sedangkan hasil angket pada uji coba produk, dapat disimpulkan bahwa uji coba perorangan media *CAI* dikategorikan baik sekali dengan hasil persentase 91,66%. Pada uji coba kelompok kecil hasil yang diperoleh dikategorikan baik sekali dengan hasil persentase sebesar 88,5%. Sedangkan hasil uji coba kelompok besar dikategorikan sangat baik dengan hasil persentase sebesar 90,2 %

Media *CAI* dalam mata pelajaran IPS materi keragaman budaya untuk siswa kelas VII di SMP Negeri 51 Surabaya, telah memenuhi kriteria kelayakan produk dan perlu untuk dikembangkan serta dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran.

2. Berdasarkan hasil penggunaan media *CAI* dapat meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran IPS materi keragaman budaya di SMP Negeri 51. Hal ini dapat dibuktikan dengan nilai rata-rata *pre-test* kelas VII adalah 56 dan nilai rata-rata *post-test* siswa kelas VII A adalah 86,8. Hal ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata *post-test* lebih

besar daripada nilai rata-rata *pre-test*. Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan taraf signifikansi 5% $db = 35 - 1 = 34$ diperoleh $t_{hitung} = 5,740$, Sedangkan $t_{tabel} = 0,339$. Dengan demikian t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} yaitu $5,740 > 0,339$. Maka terjadi perbedaan secara signifikan antara mean *pre-test* dan mean *post test*.

B. Saran

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan suatu media yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian ini menghasilkan media *Computer Assisted Instruction (CAI)* untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada materi keragaman budaya yang dikhawatirkan bagi siswa kelas VII di SMP Negeri 51 Surabaya. Oleh karena itu, perlu dicantumkan beberapa saran yang bertujuan untuk memaksimalkan pemanfaatan hasil media *CAI* :

1. Saran Pemanfaatan

Pemanfaatan media *CAI* yang telah dikembangkan, dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran pada materi keragaman budaya untuk siswa kelas VII di SMP Negeri 51 Surabaya

2. Saran Diseminasi Produk

Pengembangan ini menghasilkan produk berupa media *CAI* untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi keragaman budaya. Apabila media ini digunakan di lembaga pendidikan lainnya maka perlu dilakukan identifikasi serta analisis kebutuhan, karena setiap lembaga pendidikan memiliki karakteristik siswa dan permasalahan yang berbeda. Jadi, apabila dalam analisis kebutuhan, karakteristik dan data yang sama maka, media ini dapat digunakan di sekolah lain.

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Untuk mengembangkan produk lebih lanjut ada baiknya untuk memperhatikan hal-hal berikut:

- Pengembangan lebih lanjut, hendaknya ada penambahan materi dari referensi sumber lain terutama pada sumber-sumber pustaka yang terbaru.
- Melakukan penelitian lebih lanjut untuk melihat subjektifitas hasil belajar sebelum dan setelah menggunakan media *CAI*.

DAFTAR PUSTAKA

AECT. 1977. *The Definition of Educational and Technology*, edisi Indonesia (seri Pustaka Teknologi Pendidikan No. 7). Jakarta : CV Rajawali.

- Alma, Buchari.2010.*Pembelajaran studi social*.Bandung:Alfabeta
- Arikunto, Suharsimi.2012.*Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*.Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi.2013.*Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*.Jakarta:Bumi Aksara
- Arsyad Azhar.2013.*Media Pembelajaran*.Jakarta:Kharisma Putra Utama
- Arthana, Ketut Pegig & Dewi, Damajanti Kusuma. 2005. *Makalah disajikan sebagai Bahan Ajar mata kuliah Evaluasi Media Pembelajaran di Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya*.
- Darmawan, Deni.2011.*Teknologi Pembelajaran*.Bandung:Rosda Karya
- Kurniawan, Deni.2011.*Pembelajaran Terpadu*.Bandung : Pustaka Cendekia Utama
- Molenda.2008.*Definisi dan Termonologi dari Assosiation for Educational Communications and Technology(AECT)*.Edisi Terjemahan
- Munadi yudhi.2013.*Media Pembelajaran*.Jakarta: GP Pres Group
- Musfiqon.2012 .*Pengembangan Media & Sumber pembelajaran*.Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Nana Sudjana, Rivai.2010.*Media Pengajaran*.Bandung:Sinar Baru Algensindo
- Nana Sudjana.2011.*Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*.Bandung:Rosda Karya
- Riduan. 2011. *Skala Pengukuran Variabel- Variabel Penelitian*. Bandung : CV. Alfabeta
- Rohman.Amri.2013 .*Strategi & Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta:Prestasi Pustaka
- Rusman.2013.*Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*.Jakarta:Rajawali Pers
- Sadiman Arief.2012.*Media Pendidikan pengertian,pengembangan, dan pemanfaatannya*.Jakarta:Kharisma Putra Utama
- Santrock, Johnw.2011. *Life-Span Development*.Jakarta:Gelora Aksara Pratama
- Sells, Barbara B dan Rita, C Richey. 1994.*Teknologi Pembelajaran : Definisi Dan Kawasannya*. Diterjemahkan oleh Dra. Dewi S. Prawiradilaga, Msc dkk dari buku aslinya
- Instructional Technology : The Definition and Domains of The Field*. Disunting oleh Prof.Dr. Yusufhadi Miarso, M.Sc. Jakarta :Unit Percetakan Universitas Negeri Jakarta.
- Soeharto Karti dkk.2003.*Teknologi Pembelajaran*.Surabaya: Surabaya Intellectual Club
- Spriya.2014.*Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*.Bandung:Rosda Karya
- Sugiyono.2011.*Metode Penelitian Kuantitatif dan R&D*.Bandung:Alfabeta
- Warsita, Bambang, 2008.*Teknologi Pembelajaran : Landasan & Aplikasinya*, Jakarta:Rineka Cipta