

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pesatnya perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) pada masa sekarang ini, sangat mempengaruhi pesatnya perkembangan berbagai aspek kehidupan. Bagi organisasi-organisasi yang ingin terus berkembang, pemanfaatan TIK bukan lagi menjadi pilihan akan tetapi sudah menjadi sebuah keharusan, sebuah lembaga tidak akan mungkin dapat maju mengikuti perkembangan zaman tanpa memasukkan TIK dalam sistem yang mereka gunakan. Menyadari akan pentingnya TIK, kementerian pendidikan dan kebudayaan Indonesia memasukkan TIK dalam sistem pendidikan, berfungsi sebagai sarana yang dapat digunakan dalam administrasi maupun sebagai media dalam proses pembelajaran. Institusi pendidikan di Indonesia mulai berlomba-lomba memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) untuk pendidikan dengan membangun infrastruktur *hardware*, jaringan internet, pengadaan *software* dan lain sebagainya, yang semua itu dilakukan dalam usaha memenuhi kebutuhan akan metode pembelajaran yang lebih efektif dan efisien (Budiman, 2017, pp. 31–43).

Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran banyak digunakan dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Raja dalam penelitiannya di sekolah-sekolah di India menyatakan TIK memberikan manfaat dalam membantu siswa dalam memahami konsep materi dengan lebih mudah (Raja & Nagasubramani, 2018, pp. 33–35). Proses pembelajaran di program studi Teknologi Pendidikan, Universitas Baturaja juga telah memanfaatkan TIK dalam proses pembelajarannya, walaupun penerapan penggunaan teknologi sebagai media

tersebut masih belum maksimal. Penguasaan dosen terhadap sumber belajar, kemampuan dosen dalam merancang dan mengembangkan dinamika baru pada kegiatan belajar sangat diperlukan. Selain itu tuntutan untuk mengembangkan dan melengkapi berbagai kebutuhan sumber belajar menjadi bagian yang harus difikirkan secara serius.

Salah satu mata kuliah yang ada di jurusan Teknologi Pendidikan konsentrasi TIK Universitas Baturaja adalah Strategi Pembelajaran. Mata kuliah ini wajib dikuasi oleh seorang calon pendidik. Mata kuliah ini mengkaji dan menganalisis berbagai upaya menata komponen proses pembelajaran agar terjadinya pembelajaran yang aktif, efektif, efisien dan bermakna untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Mata kuliah ini membahas tentang strategi, model, pendekatan, metode serta media dalam pembelajaran. Pemahaman tentang strategi pembelajaran sangat penting dalam merancang pembelajaran sehingga mata kuliah ini menjadi mata kuliah wajib yang menunjang kemampuan akademik sebagai calon guru. Akdeniz memberikan pendapatnya "*Instructional strategies point the ways and approaches followed by the teachers, to achieve the fundamental aims of instruction*" (Akdeniz, 2016, p. 61) Strategi pembelajaran menunjukkan cara dan pendekatan yang dapat diikuti oleh guru untuk mencapai tujuan pengajaran. Penguasaan materi dalam strategi pembelajaran ini wajib dikuasai oleh para calon pendidik karena dalam proses pembelajaran di kelas seorang guru harus menerapkan baik strategi pembelajaran, pendekatan, model pembelajaran serta media pembelajaran (Rahayu, Harjono, & Gunawan, 2019, pp. 26–30). Guru perlu mengenal berbagai jenis strategi pembelajaran sehingga dapat memilih strategi manakah yang paling tepat untuk mengajarkan suatu bidang studi tertentu. Pemilihan strategi pembelajaran yang tepat berdampak pada tingkat penguasaan

atau prestasi belajar siswa (Anitah W, 2014, p. 1). Badriana mendukung pendapat ini berdasarkan penelitian yang telah dilakukannya, memilih dan menetapkan prosedur, metode dan tehnik mengajar yang tepat dan efektif dapat membantu mengatasi kesulitan belajar siswa (Badriana, 2016, p. 33).

Hasil temuan observasi yang telah penulis lakukan terkait dengan pelaksanaan proses pembelajaran di mata kuliah ini adalah hasil belajar mahasiswa masih belum mencapai SKM (Standar Kelulusan Mahasiswa) yang ditetapkan. Rendahnya hasil belajar tersebut terlihat dari skor mahasiswa di tahun 2016. Total skor UTS, UAS, tugas dan penilaian afektif yang rata-rata masih di tingkatan skor 68, sedangkan kriteria untuk mendapatkan nilai B berdasarkan buku panduan akademik Universitas Baturaja adalah 71-80 (*Buku Panduan Akademik Universitas Baturaja*, 2017, p. 35), sehingga hasil akhir rata-rata nilai mahasiswa adalah C, masih terdapat mahasiswa yang mendapat nilai B dan A akan tetapi hanya sebagian kecil saja.

Terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar tersebut baik secara internal maupun eksternal. Faktor internal seperti *entry behavior* atau kemampuan awal mahasiswa dalam memahami dan menerapkan konsep yang ada dalam mata kuliah strategi pembelajaran, latar belakang pendidikan mahasiswa baik yang dari SMA atau SMK, Negeri dan swasta serta lokasi sekolah tersebut sangat mempengaruhi *output* yang dihasilkan, sikap mahasiswa terhadap mata kuliah strategi pembelajaran dan cara belajar mahasiswa. Faktor eksternal yang mempengaruhi dapat berupa kemampuan dosen dalam memfasilitasi proses pembelajaran mata kuliah strategi pembelajaran, fasilitas pendukung dalam pelaksanaan proses pembelajaran mata kuliah tersebut, alokasi waktu yang disiapkan program studi dan media-media pendukung proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan dari pengumpulan dokumentasi, Proses pembelajaran mata kuliah strategi pembelajaran dilakukan dengan memvariasikan metode diskusi dan ceramah. Disini mulai terlihat bahwa dosen berusaha untuk menerapkan *student center learning* yaitu proses pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa. Dosen memberikan tugas kepada mahasiswa secara berkelompok untuk mencari materi-materi dalam setiap sub pembahasan, membua materi-materi tersebut dalam bentuk makalah kemudian meminta mahasiswa mempresentasikannya. Dalam pengamatan penulis, ketika mempresentasikan materi sebagian besar mahasiswa hanya membaca materi dan tampak tidak menguasai materi, beberapa mahasiswa terlihat dapat mempresentasikan dengan baik tetapi hanya secara verbal, dalam arti mereka hapal dengan pengertian dari sebuah strategi pembelajaran akan tetapi ketika diminta untuk menerapkan dalam sebuah contoh mereka tidak dapat mengaplikasikannya.

Permasalahan tentang rendahnya hasil belajar pada mata kuliah strategi pembelajaran tersebut jika dibiarkan terus menerus akan berakibat pada tidak tercapainya kompetensi pedagogik seperti yang diharapkan yang berimbas pada rendahnya kualitas kemampuan lulusan dari alumni program studi Teknologi Pendidikan. Jika hal ini terus berlangsung maka kepercayaan masyarakat terhadap alumni Teknologi Pendidikan di Universitas Baturaja dapat menurun, terlebih mata kuliah strategi pembelajaran merupakan mata kuliah wajib yang sangat menunjang kemampuan calon guru dalam merancang dan menyelenggarakan proses pembelajaran.

Mata kuliah strategi pembelajaran, diikuti mahasiswa program studi Teknologi Pendidikan Universitas Baturaja di semester III. Mata kuliah ini menjadi mata kuliah prasyarat untuk mengikuti praktik pembelajaran mikro (*micro teaching*)

dan PPLK (Program Pengalaman Lapangan Kependidikan). Mata kuliah ini menjadi salah satu mata kuliah yang menunjang kemampuan pedagogik mahasiswa yang akan menjadi pondasi dalam pengembangan kompetensi pedagogik. Kompetensi pedagogik merupakan salah satu kompetensi yang wajib dimiliki oleh seorang guru. Kompetensi pedagogik adalah kemampuan pemahaman terhadap peserta didik, perancangan dan pelaksanaan pembelajaran, evaluasi hasil belajar, dan pengembangan peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimilikinya (Undang-undang Negara Republik Indonesia, 2005). Berdasarkan hasil kuesioner pada mahasiswa yang mengambil mata kuliah strategi pembelajaran di tahun 2017 menunjukkan bahwa 56% materi yang diberikan oleh dosen jelas, 68% menjawab tugas yang diberikan oleh dosen bermanfaat, 64% menyukai strategi pembelajaran yang digunakan oleh dosen, 40,4% menyukai media yang digunakan oleh dosen dalam mengajar, 56% menganggap evaluasi yang diberikan oleh dosen tepat, 86,5% mahasiswa yang memiliki koneksi internet, 78,9 % memiliki perangkat komputer pribadi akan tetapi 47,4% tidak dapat mengakses koneksi internet dengan baik. Selain dari hasil kuesioner, beberapa faktor lain yang di temukan peneliti menunjukkan bahwa belum adanya media belajar yang di rancang khusus untuk mata kuliah strategi pembelajaran di prodi Teknologi Pendidikan di Universitas Baturaja. Sumber pustaka yang digunakan masih belum banyak selain itu proses pembelajaran yang melibatkan banyak mahasiswa dengan kemampuan yang berbeda-beda membuat pendidik kesulitan merancang media belajar yang sesuai dengan kebutuhan masing-masing mahasiswa.

Kemungkinan-kemungkinan dan indikator-indikator yang telah diuraikan di atas menunjukkan kepada kita bahwa semakin kuatnya tuntutan untuk menciptakan sebuah inovasi atau sebuah pembaharuan dalam hal pembelajaran yang mampu

memberikan alternatif-alternatif untuk penyelesaian persoalan pembelajaran. Perlunya sebuah media pembelajaran menjadi salah satu kunci keberhasilan dalam pembelajaran. Lingkungan pembelajaran multimedia interaktif diyakini dapat memfasilitasi pembelajaran yang melibatkan peserta didik yang diharapkan dapat mengarah pada proses kognitif yang lebih dalam dan mengkonstruksi pengetahuan baru (Kalyuga, 2012, pp. 182–208). Beberapa solusi yang bisa dilakukan adalah; 1) dosen dapat menggunakan media, strategi dan model belajar yang lebih variatif dan menarik untuk meningkatkan hasil belajar; 2) peserta didik meluangkan lebih banyak waktu untuk belajar secara mandiri dengan memanfaatkan teknologi yang sedang berkembang; 3) universitas mendukung dengan memberikan sarana-sarana yang menunjang proses pembelajaran.

Schunk membuat kesimpulan dari berbagai penelitian yang telah dikupas, bahwa penerapan teknologi berkontribusi secara efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Technological applications can be applied effectively to help improve student learning* (Schunk, 2012a, p. 329). Teknologi ini bisa berupa sebuah produk multimedia pembelajaran. Dalam hasil penelitiannya di Malaysia University, Leow menyatakan bahwa multimedia dapat menyajikan informasi secara detil. Elemen-elemen dalam multimedia seperti video, *graphic motion* membantu mahasiswa memperoleh informasi yang lebih realistic dan lebih detil (Leow & Neo, 2014, pp. 99–110). Kesimpulan dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa mahasiswa mahasiswa termotivasi untuk belajar menggunakan multimedia interaktif dan hasil belajar *pre-test* dan *post-test* menunjukkan peningkatan sehingga peneliti menyarankan untuk mengembangkan model pembelajaran sejenis dengan konten yang lebih kreatif untuk mendukung lingkungan belajar yang berpusat pada mahasiswa. Penelitian sejenis dilakukan oleh James Ussher di sebuah sekolah di

Ghana, Afrika. James melakukan uji coba eksperimen pada siswa yang menggunakan proses pembelajaran tradisional dibandingkan dengan siswa yang menggunakan multimedia pada mata pelajaran matematika. Hasil belajar menunjukkan perbedaan bahwa siswa yang menggunakan multimedia kinerjanya lebih baik dibandingkan yang belajar menggunakan cara tradisional (Ussher et al., 2014, pp. 36–47). Teye mengembangkan multimedia courseware di Ghanaian School di Gana Winneba dan menyimpulkan bahwa multimedia sangat diperlukan dalam membantu guru menyampaikan pelajaran dan membantu penyampain materi lebih efektif untuk tercapainya tujuan pembelajaran (Teye, Yankson, & Teye, 2020, pp. 143–149). Winwin mengembangkan multimedia interaktif untuk mahasiswanya dalam upaya memahami konsep *fashion designing* di Bandung dan memberi kesimpulan pembelajaran multimedia interaktif efektif untuk peningkatan hasil belajar siswa pada indikator penguasaan konsep dan dalam hal pembuatan desain busana dalam format digital (Wiana, Barliana, & Riyanto, 2018, pp. 4–20).

Berdasarkan kajian-kajian diatas, sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan dan mendukung proses pembelajaran mata kuliah Strategi Pembelajaran di program studi Teknologi Pendidikan Universitas Baturaja, penulis bermaksud untuk mengembangkan dan mengujicobakan model pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran oleh dosen didalam kelas dan dapat digunakan peserta didik untuk belajar mandiri. Kelebihan multimedia adalah menarik indera dan menarik minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara dan gerakan (Suyanto, 2005, p. 23). Pemilihan multimedia interaktif ini juga merupakan upaya untuk memanfaatkan sarana yang dimiliki program studi seperti laboratorium komputer yang sampai saat ini belum termanfaatkan dengan optimal. Hasil penelitian yang dilakukan pada mahasiswa di

Universitas Negeri Yogyakarta tentang efek penggunaan multimedia dan gaya belajar pada prestasi mahasiswa dalam materi elektronik online menunjukkan bahwa mahasiswa yang preferensi penggunaan multimedia sesuai dengan gaya belajar mereka menunjukkan hasil belajar yang tinggi secara signifikan (Surjono, 2015, pp. 1–12).

Model pembelajaran multimedia interaktif diharapkan dapat membantu meningkatkan hasil belajar mahasiswa dan mempermudah mahasiswa dalam memahami materi pembelajaran serta menghindari terjadinya miskonsepsi. Multimedia interaktif juga berpeluang menggeser paradigma pembelajaran yang pasif dan berpusat pada dosen menuju paradigma baru pembelajaran berpusat pada mahasiswa. Sehingga kegiatan pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa menjadi budaya belajar di prodi Teknologi Pendidikan Universitas Baturaja.

Pengembangan model pembelajaran multimedia interaktif yang akan penulis lakukan berdasarkan pada konsep teknologi pendidikan yang mempunyai fungsi memfasilitasi manusia untuk belajar secara efektif dengan cara berinteraksi dengan sumber-sumber belajar. Dalam konteks penelitian ini sumber belajar mata kuliah strategi pembelajaran yang berbentuk media cetak yang di rancang secara khusus belum tersedia oleh karenanya peneliti mengembangkan model pembelajaran yang merupakan kombinasi dari bahan ajar cetak dan multimedia interaktif yang sampai saat ini belum tersedia. Penelitian dan pengembangan multimedia interaktif ini di khususkan untuk tingkat perguruan tinggi fakultas keguruan dan ilmu pendidikan untuk mahasiswa yang menempuh mata kuliah strategi Pembelajaran.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan maka fokus penelitian adalah merancang multimedia interaktif mata kuliah strategi pembelajaran. Sub fokus penelitian ini adalah: 1) bagaimana merancang modul cetak yang di dalamnya mencakup materi bahan belajar, petunjuk penggunaan dan kumpulan soal; 2) bagaimana merancang multimedia interaktif yang akan melengkapi dan memperjelas materi-materi dalam modul cetak tersebut; dan 3) bagaimana produk multimedia yang dikembangkan tersebut efektif dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa di Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Baturaja.

C. Rumusan Masalah

Permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

- a. Bagaimanakah pengembangan model pembelajaran berbasis multimedia interaktif mata kuliah strategi pembelajaran untuk mata kuliah strategi pembelajaran di program studi Teknologi Pendidikan Universitas Baturaja?
- b. Bagaimanakah kelayakan model pembelajaran berbasis multimedia interaktif mata kuliah strategi pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa program studi Teknologi Pendidikan?
- c. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar peserta didik dalam menggunakan model pembelajaran multimedia interaktif untuk mata kuliah strategi pembelajaran?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan model pembelajaran berbasis multimedia interaktif mata kuliah strategi pembelajaran untuk mata kuliah strategi pembelajaran di program studi Teknologi Pendidikan Universitas Baturaja.

2. Menganalisis kelayakan model pembelajaran berbasis multimedia interaktif mata kuliah strategi pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa program studi Teknologi Pendidikan.
3. Mengukur peningkatan hasil belajar peserta didik dalam menggunakan model pembelajaran multimedia interaktif untuk mata kuliah strategi pembelajaran

E. Signifikansi Penelitian

Signifikansi Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih terhadap:

1. Pengayaan literatur bagi para akademisi tentang model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserat didik dan lingkungan pendukungnya khususnya pada mata kuliah strategi pembelajaran
2. Referensi penelitian lanjutan yang berhubungan dengan pengembangan bahan pembelajaran berbasis multimedia interaktif
3. Peningkatan kreatifitas dan kompetensi dosen dalam melaksanakan tugasnya sebagai fasilitator yang melibatkan peran mahasiswa secara mandiri.
4. Peningkatan kualitas pendidikan di Universitas Baturaja sehingga dapat berkompetisi secara positif dengan perguruan tinggi lain di lingkungan atau daerahnya.
5. Pengembangan model pembelajaran berbasis multimedia interaktif urgen untuk dikembangkan agar pembelajaran pada mata kuliah strategi pembelajaran menjadi lebih efektif dan hasil belajar meningkat lebih baik.

F. Kebaruan Penelitian (*State of The Art*)

Gagasan tentang pengembangan model pembelajaran multimedia interaktif pada mata kuliah strategi pembelajaran di program studi teknologi Pendidikan ini dilakukan dengan dasar pada penelitian-penelitian terdahulu yang telah di lakukan

oleh peneliti-peneliti sebelumnya. Penelitian dan pengembangan tentang multimedia interaktif banyak dilakukan baik di jenjang perguruan tinggi ataupun di dalam negeri maupun di luar negeri, antara lain; (Neo T.K. & Neo, 2002, pp. 80–94) mengembangkan multimedia interaktif di perguruan tinggi di Malaysia, (Guan, Song, & Li, 2018, pp. 727–732) mengembangkan tentang multimedia interaktif untuk membantu belajar bahasa Inggris di China. (Kopniak, 2018, pp. 116–129) mengembangkan multimedia interactive dalam bentuk *worksheets* di Ukraine. (Khan & Masood, 2015, pp. 977–984) mengembangkan multimedia interaktif untuk salah satu universitas di Penang Malaysia, (Surjono, 2015, pp. 1–12) mengembangkan multimedia interaktif untuk meningkatkan kemampuan kognitif di Universitas Negeri Yogyakarta. (Skuballa, Dammert, & Renkl, 2018, pp. 35–46) mengembangkan multimedia interaktif yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir tingkat tinggi. (Pujawan, 2018, pp. 22–27) mengembangkan multimedia interaktif dalam bentuk *drill* untuk mahasiswa di Bandung. Kesamaan dari keseluruhan penelitian di atas adalah bahwa multimedia interaktif dikembangkan dan di ujicobakan pada pembelajaran di sekolah tinggi atau tingkat universitas.

Beberapa penelitian juga menunjukkan bahwa pengembangan multimedia interaktif menyenangkan dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar. (Ussher et al., 2014, pp. 36–47); (Rohendi, Sumarna, & Sutarno, 2016, pp. 1–8); (Sukariasih, Erniwati, & Salim, 2019, pp. 322–329) menyatakan bahwa multimedia interaktif itu menyenangkan jika di gunakan dalam pembelajaran. Biffi tidak hanya mengaitkan pembelajaran multimedia dengan meningkatkan kepuasan dalam belajar tetapi juga menjadi pemecah masalah dalam belajar (Biffi & Woodbury, 2019, pp. 1–7). Sukardjo & Sugiyanta (2018, pp. 6–12) melakukan penelitian tentang kegunaan multimedia interaktif pada pelajaran matematika dan hasil penelitiannya

menunjukkan bahwa nilai kegunaan dari multimedia interaktif pada mata pelajaran matematika di SMK kelas X berkisar antara 70% s.d 90%, yang berarti secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar. Multimedia interaktif juga di ujicobakan pada mahasiswa di fakultas Pendidikan di Selangor Malaysia, hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia interaktif dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa pada pembelajaran Elektrokimia (T. T. Lee & Osman, 2012, pp. 1323–1327). Multimedia interaktif juga membantu fokus pada pembelajaran dan memotivasi pada siswa disleksia, mereka dapat fokus mengerjakan tugas pendek (Abtahi, 2012, pp. 1206–1210). (Buckley, 2000);(Arono, 2014); (Rajendra, M & Sudana, M, 2018); (Zainuddin, Hasanah, Salam, Misbah, & Mahtari, 2019); (Khaerotin, 2019), (Sadikin, Johari, & Suryani, 2020) menyatakan bahwa multimedia interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. (Dervić, Đapo, Mešić, & Đokić, 2019, pp. 102–118) melakukan pengembangan multimedia physlet animasi di university of Sarajevo menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan multimedia efektif dalam pembelajaran jika dibandingkan dengan pembelajaran tradisional. Pengembangan model pembelajaran berbasis multimedia juga di lakukan oleh beberapa peneliti diantaranya adalah Sutarno & Mukhidin (2015, pp. 203–218); Ismial, Suherman & Jamilah (2017, pp. 205–214) kedua penelitian ini mengembangkan multimedia interaktif yang berbasis komputer dengan strategi pembelajarannya adalah tatap muka. Meolbatak & Bria (2016, pp. 83–90) mengembangkan model multimedia yang ditujukan untuk meningkatkan *self motivated learning*, multimedia yang di kembangkan berupa multimedia linier dan di tujukan untuk siswa SMP. Bae & Lee (2015, p. 1031) mengembangkan model pembelajaran berbasis multimedia dengan menggunakan media *smart pad* yaitu PC yang telah di lengkapi dengan teknologi layar sentuh,

ujicoba model pembelajaran ini di lakukan di sekolah di Korea. Format multimedia ini merupakan gabungan dari beberapa unsur seperti gambar, file PDF, file PPT, keynote, dropbox, evernote, dan email. Strategi penyampaian pembelajarannya adalah pembelajaran online. Raoufi, Manoochehri, Zarifsanaiey, & Nikravanmofrad (2020, pp. 11–16) mengembangkan model pembelajaran multimedia yang di ujitobakan pada sekolah keperawatan di Malaysia. Produk yang di kembangkan adalah *e-learning* dengan strategi penyampaian full online learning. Model-model pembelajaran tersebut memiliki keterbatasan untuk di terapkan terutama di daerah-daerah yang masih memiliki akses internet rendah. Pengembangan model pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti merupakan model pembelajaran tatap muka secara langsung akan tetapi juga tetap memungkinkan peserta didik untuk mengakses secara online jika mereka memiliki fasilitas internet yang baik. Strategi ini dipilih menyesuaikan dengan fasilitas internet dan kondisi geografis diwilayah sekitar Baturaja. Produk yang dikembangkan merupakan gabungan antara multimedia interaktif dan modul cetak yang dilengkapi dengan panduan dosen dan mahasiswa.

Selain pengembangan tentang produk multimedia interaktif, pengembangan bahan ajar untuk mata kuliah strategi pembelajaran juga telah di lakukan dalam berbagai penelitian, Ramansyah (2013, pp. 17–27) mengembangkan bahan ajar untuk mata kuliah strategi pembelajaran bagi mahasiswa PGSD yang berbentuk media cetak. Rahayu (2019, pp. 26–30) juga mengembangkan bahan ajar untuk mata kuliah strategi pembelajaran dalam bentuk bahan ajar cetak. Sugihartini & Jayanta (2017, pp. 221–230) mengembangkan bahan ajar untuk mata kuliah strategi pembelajaran dalam bentuk e-modul. Sidiq (2020, pp. 1–14) mengembangkan e-modul interaktif untuk mata kuliah strategi pembelajaran. Sebagian pengembangan

bahan ajar mata kuliah strategi pembelajaran berbentuk buku cetak konvensional, belum ada yang berbentuk multimedia interaktif ataupun kombinasi antara buku cetak dan multimedia interaktif.

Pengembangan model pembelajaran yang dikhususkan untuk mata kuliah strategi pembelajaran menjadi sesuatu yang baru karena yang sudah pernah dikembangkan dalam beberapa penelitian sebelumnya hanya berupa bahan ajar untuk mata kuliah strategi pembelajaran. Bahan ajar tersebut berupa modul tercetak ataupun e-modul. Pada penelitian ini, pengembangan model pembelajaran untuk mata kuliah strategi belajar menggunakan modul cetak dan multimedia interaktif sebagai sistem pendukung pengembangan model pembelajaran. Pengembangan multimedia interaktif dalam pembelajaran juga telah banyak sekali dilakukan di dalam negeri ataupun di luar negeri, baik di tingkat sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas hingga tingkat sekolah tinggi ataupun universitas. Akan tetapi pengembangan multimedia interaktif di atas hanya mengembangkan multimedia dalam bentuk perangkat lunak yaitu *software* pembelajaran. Sedangkan pengembangan model pembelajaran multimedia interaktif dalam penelitian ini terdiri dari perangkat lunak dan perangkat keras. Bentuk dari produk pengembangan ini terdiri dari *software* pembelajaran dalam bentuk multimedia dan dilengkapi dengan bahan ajar cetak yang pada uraian materi-materinya di perjelas dengan penjelasan dan simulasi dalam multimedia interaktif yang juga dilengkapi dengan evaluasi untuk melihat hasil belajar mahasiswa. Uraian materi di buku cetak juga di lengkapi dengan link video pembelajaran secara online yang di hubungkan dengan scan QR Code untuk mempermudah mahasiswa yang memiliki fasilitas koneksi internet. Hal yang berbeda dalam penelitian ini terletak pada strategi pembelajarannya yang merupakan kombinasi dari berbagai metode

yaitu tatap muka, dalam jaringan, penggunaan modul tercetak dan multimedia interaktif. Model pembelajaran ini memang dirancang khusus untuk proses pembelajaran di daerah-daerah yang memiliki keterbatasan dalam mengakses koneksi internet akan tetapi tetap dapat digunakan bagi peserta didik yang memiliki akses internet dengan baik. Kebaharuan ini yang akan di jadikan penelitian oleh peneliti sehingga diharapkan mampu memberikan kontribusi pada pembelajaran khususnya pada mata kuliah strategi pembelajaran untuk mahasiswa fakultas keguruan dan ilmu Pendidikan.

