

Kode / Nama Rumpun Ilmu: 512/Bahasa dan Sastra Indonesia

**USULAN
PENELITIAN DOSEN PEMULA**



**PENGEMBANGAN STRATEGI PEMBELAJARAN SINEKTIK
BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MELATIH
KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MAHASISWA
DALAM MATAKULIAH MEDIA PEMBELAJARAN**

Tim Pengusul:

Drs. Markub, M.H.

NIDN. 0003076508 (Ketua)

Drs.Rasmitomo, M. Si.

NIDN. 0716035601 (Anggota)

**UNIVERSITAS ISLAM DARUL ULUM LAMONGAN
APRIL, 2015**

**HALAMAN PENGESAHAN
PENELITIAN DOSEN PEMULA (PDP)**

Judul Penelitian : Pengembangan Strategi Pembelajaran Sinektik Berbasis
Multimedia Interaktif untuk Melatih Kemampuan Berpikir
Kreatif Mahasiswa dalam Matakuliah Media Pembelajaran

Kode>Nama Rumpum Ilmu : 512 / Sastra dan Bahasa Indonesia

Ketua Peneliti

- a. Nama Lengkap : Drs. Markub, M.H.
- b. NIDN : 0003076508
- c. Jabatan Fungsional : Dosen
- d. Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
- e. Nomor HP : 085607868364
- f. Alamat Surel (e-mail) : maskub@yahoo.com

Anggota Peneliti

- a. Nama Lengkap : Drs. Rasmitomo, M. Si.
- b. NIDN : 0716035601
- c. Perguruan Tinggi : Universitas Islam Darul Ulum Lamongan (UNISDA)

Biaya yang Diusulkan ke Dikti: Rp14.820.000

Lamongan, 13 April 2015
Ketua Peneliti,

Mengetahui:
Dekan FKIP UNISDA Lamongan,



Drs. H. Mustofa, M.Pd.
NIDN. 0704126402

Drs. Markub, M.H.
NIDN. 0003076508

Menyetujui:
Ketua LPPM Universitas Islam Darul Ulum Lamongan,



Ir. Choirul Anam, MP
NIDN. 0724066301

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUNG	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
DAFTAR ISI	iii
RINGKASAN	iv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Pendahuluan	1
1.2. Rumusan Masalah	4
1.3. Tujuan Penelitian	4
1.4. Luaran Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1. Strategi Pembelajaran	6
2.2. Sinektik	6
2.3. Multimedia Interaktif	6
2.4. Berpikir Kreatif	6
2.5. Karakteristik Mahasiswa S1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Darul Ulum Lamongan	7
BAB III METODE PENELITIAN	9
3.1. Penelitian dan Pengumpulan Data	9
3.2. Perencanaan	10
3.3. Pengembangan Draf Produk	11
3.4. Uji Coba Lapangan Awal	11
3.5. Revisi Hasil Uji Coba	12
3.6. Uji Coba Lapangan	12
3.7. Penyempurnaan Produk Hasil Uji Lapangan	14
3.8. Uji Pelaksanaan Lapangan	15
3.9. Penyempurnaan Produk Hasil	15
3.10. Diseminasi dan Implementasi	15
BAB IV BIAYA DAN JADWAL PENELITIAN	18
DAFTAR PUSTAKA	19
LAMPIRAN	21
Lampiran 1. Justifikasi Anggaran Penelitian	21
Lampiran 2. Susunan Organisasi Tim Peneliti/Pelaksana dan Pembagian Tugas...	23
Lampiran 3. Biodata Ketua dan Anggota	24
Lampiran 4. Surat Pernyataan Ketua Peneliti	26

RINGKASAN

PENGEMBANGAN STRATEGI PEMBELAJARAN SINEKTIK BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MELATIH KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MAHASISWA DALAM MATAKULIAH MEDIA PEMBELAJARAN

Drs. Markub, M.H.; Drs.Rasmitomo, M. Si.
Universitas Islam Darul Ulum Lamongan

Kemampuan berpikir kreatif menjadi solusi penyelesaian masalah dalam hal mengembangkan ide, karena hasil dari berpikir kreatif tersebut adalah menghasilkan sesuatu yang baru dan berbeda. Berpikir kreatif memberikan kontribusi yang positif, selain tujuannya yang meningkatkan kualitas tulisan mahasiswa, berpikir kreatif juga mampu memengaruhi cara pandang terhadap penyelesaian suatu masalah. Dan karena aspek tersebut, strategi pembelajaran dalam pengajaran materi media pembelajaran perlu memancing aspek berpikir kreatif. Dan salah satu strategi pembelajaran yang dapat melatih kemampuan berpikir kreatif seseorang, adalah strategi pembelajaran sinektik (*synectics*).

Perlu adanya suatu cara yang mampu mengajarkan mahasiswa tentang pembelajaran sinektik walaupun sedang tidak didalam proses pembelajaran di kampus atau universitas. Oleh karena itu, dibutuhkan sumber belajar yang mampu memfasilitasi mahasiswa agar dapat belajar mandiri tentang pembuatan sumber pembelajaran sederhana melalui strategi sinektik. Salah satu sumber belajar tersebut adalah multimedia interaktif.

Bertolak dari kebutuhan mengenai materi dalam Matakuliah Media Pembelajaran, penulis tertarik untuk mengaji suatu pengembangan strategi sinektik yang didasarkan pada suatu bentuk sumber belajar selain dosen, yaitu sumber belajar multimedia interaktif.

Sumber belajar multimedia interaktif tersebut berupa materi kuliah dengan berbasis animasi, sehingga bisa menarik perhatian setiap mahasiswa. Konsepnya didasarkan pada kegiatan metaforis yang ada dalam strategi pembelajaran sinektik. Dalam produk tersebut terdapat cakupan materi tentang media pembelajaran dalam bentuk text dan video. Selanjutnya disajikan pula informasi tentang kegiatan perkuliahan yang akan dilakukan mahasiswa, sehingga mahasiswa mendapatkan gambaran tentang pengalaman belajar yang akan dialaminya.

Kata kunci: pembelajaran sinektik, multimedia interaktif, media pembelajaran

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kegiatan perkuliahan yang dilaksanakan pada mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia banyak terhambat pada strategi pembelajaran yang digunakan dosen dalam mengajar. Strategi yang digunakan seringkali terbatas pada ceramah, penugasan, pengamatan, dan pada akhirnya penugasan kepada mahasiswa untuk membuat suatu materi. Karena keterbatasan strategi inilah mengakibatkan tingkat keberhasilan mahasiswa dalam memahami dan membuat materi pun dipandang masih kurang memuaskan. Dosen pun mengambil kesimpulan, bahwa tidak banyak pengajar yang berhasil dalam mengajarkan materi tersebut.

Aktivitas membuat materi jika dipandang sebagai suatu proses, merupakan kegiatan menuangkan ide dan perihal sebagai hasil renungan/kontemplasi pikiran, perasaan, dan pengalaman seseorang dalam bahasa tulis untuk disampaikan kepada orang lain.

Penggagasan ide tentang materi memang merupakan hal pertama yang harus dilakukan oleh para mahasiswa dalam membuat suatu materi atau media pembelajaran. Keberhasilan dalam menggagas ide materi akan membangun ide-ide yang lebih kecil, yang tentunya berhubungan dengan ide utama, untuk membangun materi sederhana yang baik dan bermanfaat. Untuk mengatasi masalah ini, hampir semua dosen berpendapat bahwa masalah ini dapat diatasi jika mahasiswa banyak membaca. Disadari betul bahwa dengan banyak membaca buku, artikel, koran, dan media informasi lainnya, akan meningkatkan atau memperluas cakrawala informasi mahasiswa. Sehingga mahasiswa memiliki banyak pilihan untuk menuangkan idenya tersebut.

Mahasiswa menyadari betul, walaupun ide sudah ditemukan, jika mahasiswa tidak mengetahui bagaimana mengembangkannya, ide tersebut akan menjadi percuma

dan akan tetap berbentuk hanya sebagai sebuah ide. Pada tahap ini, kreatifitas mahasiswa sangat dibutuhkan untuk mengembangkan ide kemudian membuatnya menjadi sebuah bentuk kerangka materi. Aspek berpikir kreatif memang sangat dibutuhkan dalam mngembangkan suatu ide materi, karena akan memengaruhi bagaimana kualitas materi tersebut. Dan tentunya untuk melatih kreatifitas tersebut, diperlukan suatu strategi yang tepat dalam pengembangannya.

Kemampuan berpikir kreatif menjadi solusi penyelesaian masalah dalam hal mengembangkan ide, karena hasil dari berpikir kreatif tersebut adalah menghasilkan sesuatu yang baru dan berbeda. Berpikir kreatif memberikan kontribusi yang positif, selain tujuannya yang meningkatkan kualitas mahasiswa, berpikir kreatif juga mampu memengaruhi cara pandang mahasiswa terhadap penyelesaian suatu masalah. Dan salah satu strategi pembelajaran yang dapat melatih kemampuan berpikir kreatif seseorang, adalah strategi pembelajaran sinektik (*synectics*).

Strategi sinektik dirancang untuk membimbing kita masuk ke dalam dunia yang hampir tidak masuk akal, untuk memberikan kita kesempatan menciptakan cara baru dalam memandang sesuatu, mengekspresikan diri, dan mendekati permasalahan. Elemen utama dalam sinektik adalah penggunaan analogi. Dalam latihan sinektik, mahasiswa “bermain” dengan analogi-analogi sehingga mereka bisa santai dan mulai menikmati tugasnya membuat perbandingan-perbandingan metaforis.

Melalui aktivitas metaforis dalam model sinektik, kreativitas menjadi proses yang dapat dijalankan secara sadar. Metafora-metafora membangun hubungan perumpamaan, perbandingan satu objek atau gagasan dengan objek atau gagasan lain, dengan cara menukarkan posisi keduanya. Melalui substitusi ini, proses kreatif muncul, yang dapat menghubungkan sesuatu yang familiar dengan yang tidak familiar atau membuat gagasan baru dari gagasan-gagasan yang biasa. (Joyce, Weil, Calhoun, 2009:254).

Pemberian analogi kepada mahasiswa (pebelajar) membawa mereka melihat suatu objek melalui berbagai dimensi. Sehingga dalam menyelesaikan atau menggagas suatu materi, mereka mampu mendeskripsikannya dengan banyak

hubungan. Kegiatan sinektik ini secara khusus disusun untuk kegiatan mengapresiasi tulisan dalam kemampuan berbahasa. Sehingga sangat tepat jika pembelajaran pembuatan materi dalam bentuk media pembelajaran diajarkan dengan menggunakan strategi ini.

Penggunaan strategi sinektik ini tidak cukup hanya diajarkan satu atau dua kali, perlu adanya kesinambungan proses pembelajaran yang akan membawa mahasiswa menemukan kesenangannya dalam menulis. Perlu adanya suatu cara yang mampu mengajarkan mahasiswa tentang pembelajaran sinektik walaupun sedang tidak didalam proses pembelajaran di kampus. Oleh karena itu, dibutuhkan sumber belajar yang mampu memfasilitasi mahasiswa agar dapat belajar mandiri melalui strategi sinektik. Salah satu sumber belajar tersebut adalah multimedia interaktif.

Potensi yang ada dalam pembelajaran berbasis multimedia adalah untuk mengembangkan tingkat interaktifitas sebagai bentuk dalam belajar, dan untuk memberikan peluang untuk meningkatkan pengetahuan atau informasi pebelajar (Yu, Williams, Fu Lin, ChiehYu, 2008:218). Zhang (2005) menyimpulkan bahwa pembelajaran berbasis multimedia yang memiliki fasilitas interaktifitas tinggi dapat memaksimalkan kemampuan pebelajar untuk menyimpan informasi dan menggabungkannya dengan informasi yang sudah ada.

Bertolak dari kebutuhan mengenai perkuliahan Media Pembelajaran mahasiswa jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, penulis tertarik untuk mengaji suatu pengembangan strategi sinektik yang didasarkan pada suatu bentuk sumber belajar selain dosen, yaitu sumber belajar multimedia interaktif. Pengembangan tersebut penulis tuangkan dalam sebuah penelitian pengembangan dengan judul Pengembangan Strategi Pembelajaran Sinektik Berbasis Multimedia Interaktif untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa dalam Matakuliah Media Pembelajaran.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- 1) Multimedia interaktif bagaimanakah yang dapat melatih kemampuan berpikir kreatif kepada mahasiswa tentang pembuatan media pembelajaran?
- 2) Bagaimana tahapan-tahapan pengembangan produk multimedia interaktif sebagai sumber belajar media pembelajaran oleh mahasiswa?
- 3) Apakah kelebihan dan kelemahan produk multimedia interaktif dalam melatih kemampuan berpikir kreatif mahasiswa tentang media pembelajaran?
- 4) Bagaimana tanggapan dosen dan mahasiswa mengenai pembuatan produk multimedia interaktif tersebut?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan pertanyaan penelitian yang telah dikemukakan, maka tujuan pengembangan produk ini adalah sebagai berikut:

- 1) Memperoleh gambaran produk multimedia interaktif yang dapat melatih mahasiswa berpikir kreatif dalam pembuatan media pembelajaran.
- 2) Memperoleh gambaran tentang tahapan sistematis dalam pengembangan produk multimedia interaktif sebagai sumber belajar tentang media pembelajaran.
- 3) Menemukan kelebihan dan kelemahan produk multimedia interaktif dalam melatih kemampuan berpikir kreatif mahasiswa tentang media pembelajaran.
- 4) Mengetahui tanggapan dosen dan mahasiswa mengenai pembuatan produk multimedia.

1.4. Luaran Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat membuka peluang untuk menghadirkan sejumlah manfaat, sementara manfaat yang diharapkan diantaranya:

1. Menemukan alternatif strategi materi kuliah, khususnya dalam materi media pembelajaran.
2. Diharapkan mahasiswa dapat melatih kemampuan berpikir kreatif terutama dalam menemukan ide mengenai pembuatan media pembelajaran.
3. Diharapkan menjadi salah satu lingkungan belajar virtual bagi mahasiswa agar lebih merasa nyaman dan dinamis (*flexible*) dalam belajar.
4. Diharapkan menjadi alternatif strategi pengajaran yang baru bagi para pengajar dalam mengajarkan materi media pembelajaran.
5. Diharapkan pengajar akan lebih kreatif dalam merancang pengalaman belajar untuk mahasiswa.
6. Artikel ilmiah hasil penelitian yang diseminarkan di tingkat nasional.
7. Publikasi jurnal nasional ber-ISBN dan jurnal nasional terakreditasi dan atau jurnal internasional.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan dosen dan mahasiswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Dapat juga dikatakan strategi pembelajaran adalah suatu set materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan secara bersama-sama untuk menimbulkan hasil belajar pada mahasiswa.

2.2. Sinektik

Sinektik merupakan suatu proses yang menggunakan kreatifitas sekelompok orang untuk memperoleh gagasan baru melalui pemahaman terhadap yang lainnya. Lebih sederhana, sinektik diartikan sebagai menggabungkan secara bersama unsur-unsur yang berbeda dan tampak tidak berhubungan atau terkait. Sinektik merupakan pendekatan yang menarik dan menyenangkan dalam mengembangkan inovasi-inovasi, terutama dengan penggunaan analogi-analoginya untuk mengembangkan kreativitas seseorang.

2.3. Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif merupakan kombinasi antara beberapa media (teks, gambar, suara, video, animasi, dan sebagainya), yang digunakan untuk menghadirkan informasi sehingga penggunaanya dapat terlibat dalam suatu interaksi berbasis teknologi komputer.

2.4. Berfikir Kreatif

Maslow (Munandar, 1990:43) mengemukakan bahwa berpikir kreatif adalah kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah. Dengan kata lain berikir kreatif adalah suatu rangkaian tindakan yang

dilakukan orang dengan menggunakan gagasan baru dari kumpulan ingatan yang berisi ide, konsep, pengalaman, dan pengetahuan yang dirinci dengan kelancaran, keluwesan, keaslian, dan kerincian dalam mengemukakan gagasan-gagasan atau ide untuk memecahkan masalah. Dipertegas oleh William, minimal ada empat sifat yang menjadi ciri kemampuan berpikir kreatif, antara lain : a) kelancaran (*fluency*), b) keluwesan (*flexibility*), c) keaslian (*originality*), dan d) penguraian (*elaboration*).

2.5 Karakteristik Mahasiswa S1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Darul Ulum Lamongan

Mahasiswa FKIP UNISDA dari latar belakang yang berbeda namun jenjang yang sama yakni SMA, SMK, MA, dan dari jurusan yang berbeda-beda pula yakni Bahasa, IPA, dan IPS. Perbandingan jumlah mereka hampir sama, namun kemampuan akademik mereka berbeda-beda. Secara umum kemampuan mereka dalam kategori sedang dan dari sisi motivasi serta kemandirian belajarnya masih perlu ditingkatkan. Hal ini di dasarkan pada pengamatan lapangan secara langsung dan wawancara langsung dengan tim pengajar mata kuliah sosiologi pendidikan.

Berdasarkan pengamatan secara langsung serta hasil wawancara dengan tim pengajar pada saat ini mata kuliah Komputer Pemrograman belum memiliki media pembelajaran sebagai pedoman dalam proses pembelajaran dalam perkuliahan. Mahasiswa lebih banyak mencatat materi yang disampaikan oleh. Hal ini berdampak pada, sehingga pembelajaran menjadi berjalan kurang efektif dan efisien. Hal ini juga di benarkan oleh Nisaul Barokati. (Pada wawancara 1 Desember 2013), beliau adalah salah satu dosen yang mengajar matakuliah Media Pembelajaran. Pengetahuan mahasiswa minim mengenai media pembelajaran yang relevan, sehingga pembelajaran kurang efektif serta membosankan di dalam kelas.

Menganalisis karakteristik pebelajar menurut Degeng (1997) adalah mengetahui ciri-ciri perseorangan pebelajar berupa bakat, kematangan tingkat berpikir, dan kemampuan tingkat awalnya. Berdasarkan analisis tersebut dapat dipilih dan dirancang pendekatan secara tepat. Suparman (1997) juga menyatakan

pentingnya mengetahui perilaku dan karakteristik awal mahasiswa, karena akan mempunyai implikasi terhadap penyusunan bahan ajar dan sistem instruksional. Lebih lanjut beliau menyebutkan ada dua pendekatan yang bisa dipilih. Pertama mahasiswa menyesuaikan dengan materi pelajaran dan pendekatan kedua adalah sebaliknya yakni materi pelajaran disesuaikan dengan mahasiswa.

BAB III

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian pengembangan yang dikemukakan oleh Borg dan Gall. Penelitian pengembangan yang dijelaskan oleh Borg dan Gall (Sukmadinata, 2006:169) meliputi langkah-langkah berikut: 1) penelitian dan pengumpulan data (*research and information collecting*), 2) perencanaan (*planning*), 3) pengembangan draf produk (*develop preliminary form of product*), 4) uji coba lapangan awal (*preliminary field testing*), 5) merevisi hasil uji coba (*main product revision*), 6) uji coba lapangan (*main field testing*), 7) penyempurnaan produk hasil uji lapangan (*operational product revision*), 8) uji pelaksanaan lapangan (*operational field testing*), 9) penyempurnaan produk hasil (*final product revision*), dan 10) diseminasi dan implementasi (*dissemination and implementation*).

Berdasarkan sistematika penelitian pengembangan yang dikemukakan sebelumnya, maka langkah-langkah penelitian pengembangan yang akan dilaksanakan adalah sebagai berikut:

3.1. Penelitian dan Pengumpulan Data

Tahap pertama ini dilakukan agar produk yang dihasilkan setelah penelitian pengembangan dapat bermanfaat dan betul-betul penting dalam pelaksanaan pembelajaran nantinya. Kegiatan yang akan dilakukan dalam tahap ini adalah mencari data tentang kurikulum pelajaran Bahasa Indonesia di SMP, khususnya untuk kompetensi dasar menulis karya ilmiah. Selanjutnya, analisis konteks (latar) penelitian, terutama pada sekolah dimana penelitian pengembangan ini akan dilaksanakan. Dilaksanakan pula observasi kelas dan kegiatan pembelajaran, wawancara dengan dosen dan mahasiswa, yang nantinya dijadikan dasar sebagai analisis kebutuhan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah observasi, wawancara, angket, studi dokumentasi, dan tes berpikir kreatif. Observasi dilakukan untuk mengambil data tentang pelaksanaan pembelajaran sebelum dan disaat proses pengembangan produk. Observasi juga dilaksanakan terhadap komponen sistem pembelajaran, yang meliputi ketersediaan sumber belajar yang mendukung pembelajaran materi media pembelajaran. Wawancara dilakukan untuk mengambil data pada tahap uji validasi (ahli isi, ahli desain, dan ahli media), uji coba lapangan (dosen dan mahasiswa), dan uji coba pelaksanaan lapangan (dosen dan mahasiswa).

Sama seperti observasi, instrumen angket digunakan untuk mendapatkan data pada tahap uji validasi desain (ahli isi, ahli desain, dan ahli media), uji coba lapangan (dosen dan mahasiswa), dan uji coba pelaksanaan lapangan (dosen dan mahasiswa). Studi dokumentasi ditujukan untuk mengumpulkan data-data berbentuk dokumen-dokumen yang berkaitan dengan proses pembelajaran dalam matakuliah media pembelajaran. Dokumen tersebut bisa berbentuk rencana pelaksanaan pembelajaran, silabus, sumber belajar, ataupun dokumentasi saat pelaksanaan pembelajaran.

Untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif dalam penelitian ini, digunakan instrumen berupa tes berpikir kreatif yang bentuknya esai tes. Adapun tes berpikir kreatif yang digunakan berpatokan atau mengadaptasi instrumen yang dikembangkan oleh Munandar (1981). Indikator kemampuan berpikir kreatif yang diukur dalam penelitian ini dbatasi pada kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan kerincian (*elaboration*) dalam mengemukakan gagasan-gagasan atau ide. Tes tersebut meliputi tes dalam bentuk: (1) tes permulaan kata, (2) tes menyusun kata, (3) tes sifat-sifat yang sama, (4) tes penggunaan luar biasa, dan (5) tes apa akibatnya.

3.2. Perencanaan

Dalam tahap ini disusun rencana penelitian, meliputi kemampuan-kemampuan yang diperlukan dalam pelaksanaan penelitian, desain, atau langkah-langkah

penelitian. Pada tahap ini juga dianalisis silabus pembelajaran, sehingga menghasilkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dalam penelitian pengembangan.

3.3. Pengembangan Draf Produk

Pengembangan draf produk pertama kali dilaksanakan, meliputi pengembangan strategi pembelajaran sinektik berbasis multimedia interaktif dan instrumen evaluasi produk. Pada tahap ini, strategi pembelajaran dikembangkan sesuai dengan strategi sinektik dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Rancangan strategi pembelajaran meliputi aktivitas pembelajaran, penyajian informasi dan umpan balik, pengetesan, dan kegiatan tindak lanjut. Perancangan strategi pembelajaran dilakukan oleh peneliti bersama dosen pengampu.

Setelah strategi pembelajaran sinektik dirancang, lalu dikembangkan pula multimedia interaktif yang disesuaikan dengan strategi pembelajaran sinektik yang telah dirancang sebelumnya. Pengembangan multimedia interaktif ini dibuat dengan bantuan beberapa perangkat lunak, seperti Adobe Flash CS3 (actionscript 2.0), Flash Decompiler, Adobe Photoshop CS3, Adobe Illustrator CS3, Swish Max, dan Adobe Audition.

Setelah produk selesai dirancang, maka dirancang pula instrumen evaluasi untuk produk. Instrumen evaluasi berupa angket, pedoman observasi, pedoman wawancara, dan tes berpikir kreatif. Untuk uji validasi desain, disusun instrumen angket yang ditujukan untuk ahli isi, ahli desain, dan ahli media pembelajaran. Sedangkan untuk uji coba lapangan dan uji coba pelaksanaan lapangan, disusun instrumen angket, pedoman wawancara, pedoman observasi, dan tes berpikir kreatif.

3.4. Uji Coba Lapangan Awal

Uji coba lapangan ini dilakukan untuk memvalidasi desain produk pembelajaran. Validasi ini dilakukan dengan cara meminta penilaian, pendapat, dan

saran dari ahli isi, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran. Hasil validasi tersebut digunakan untuk menyempurnakan draf hasil pengembangan.

3.5. Revisi Hasil Uji Coba

Revisi (perbaikan) dilakukan sesuai dengan hasil uji coba lapangan awal (validasi desain) yang didapatkan dari ahli isi, ahli desain pembelajaran, dan ahli media. Dari hasil revisi ini diharapkan terciptanya produk yang siap untuk diuji cobakan dalam proses pembelajaran.

3.6. Uji Coba Lapangan

Setelah produk pengembangan direvisi, produk tersebut pun di uji cobakan pada kelompok terbatas. Pengujian dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi apakah produk (sistem) pembelajaran yang baru tersebut lebih efektif dan efisien dibandingkan sistem pembelajaran yang lama. Penyimpulan efektifitas dan efisiensi dari produk ini didapatkan dari hasil tes berpikir kreatif yang dilakukan kepada kelompok terbatas dan wawancara yang dilakukan kepada dosen. Hal ini dilakukan agar perbaikan terjadi terhadap strategi maupun media pembelajarannya. Analisis data yang diperoleh dianalisis berdasarkan jenis datanya, yakni kualitatif dan kuantitatif.

a) Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah analisis data model Miles and Huberman, yang meliputi *data reduction*, *data display*, dan *conclusion verification*. *Data reduction* atau mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencari yang diperlukan.

Data display berarti memaparkan data atau menyajikan data dalam berbagai bentuk. Dengan mendisplay data, maka akan mempermudah untuk memahami apa

yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah difahami tersebut. Tahap terakhir dalam analisis data kualitatif adalah *conclusion verification*, yaitu penarikan kesimpulan dan verifikasi.

Aktifitas dalam analisis data dilakukan bersamaan dengan aktifitas pengumpulan data, oleh karena itu analisis data dilakukan terus menerus selama penelitian dan pengembangan dilakukan. Hasil analisis data kualitatif juga menjadi pegangan bagi pengembang dalam melakukan tahapan-tahapan dalam penelitian pengembangan selanjutnya.

b) Analisis Data Kuantitatif

Adapun rumus yang digunakan dalam mengolah data kuantitatif dikelompokkan menjadi dua yaitu:

- a. Analisis data untuk angket/tanggapan ahli isi (materi), ahli desain, ahli media, dan mahasiswa;

1) Rumus data per item

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

Keterangan :

P : Persentase

X : Jawaban responden dalam satu item

X_i : Jumlah skor ideal dalam satu item

2) Rumus untuk mengolah data secara keseluruhan item adalah :

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

Keterangan :

P : Persentase

$\sum X$: jumlah keseluruhan jawaban responden

$\sum X_i$: jumlah keseluruhan skor ideal dalam satu item

% : konstanta

Setelah didapatkan hasil dari data yang diolah dengan menggunakan rumus diatas, hasil tersebut dicocokkan dengan kriteria kelayakan sebagai berikut:

Tabel Kriteria Tingkat Kelayakan (Arikunto, 2006)

Kategori	Presentase	Kualifikasi	Ekuivalen
A	80% - 100%	Valid	Layak
B	60% - 79%	Cukup valid	Cukup Layak
C	40% - 59%	Kurang valid	Kurang Layak
D	0% - 39%	Tidak valid	Tidak Layak

Keterangan tabel kriteria tingkat kelayakan:

- a) Apabila media yang diujicobakan tersebut mencapai tingkat persentase 80% - 100%, maka media tersebut tergolong kualifikasi valid/layak.
- b) Apabila media yang diujicobakan tersebut mencapai tingkat persentase 60% - 79%, maka media tersebut tergolong kualifikasi cukup valid/cukup layak.
- c) Apabila media yang diujicobakan tersebut mencapai tingkat persentase 40% - 59%, maka media tersebut tergolong kualifikasi kurang valid/kurang layak.
- d) Apabila media yang diujicobakan tersebut mencapai tingkat persentase 0% - 39%, maka media tersebut tergolong kualifikasi tidak valid/ tidak layak.

Produk multimedia interaktif yang akan dikembangkan akan dikatakan berhasil dan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran apabila mencapai kriteria cukup layak (60%-79%)

3.7. Penyempurnaan Produk Hasil Uji Lapangan

Selama pelaksanaan uji coba lapangan, dilaksanakan juga observasi (pengamatan). Ini dilakukan untuk menemukan kelemahan dari produk pengembangan, sehingga penyempurnaan produk dilakukan disaat uji coba dan setelah uji coba.

3.8. Uji Pelaksanaan Lapangan

Setelah di uji cobakan pada kelompok terbatas, maka produk hasil revisi di uji cobakan pada pelaksanaan pembelajaran sebenarnya. Walaupun telah mendapatkan revisi dari uji coba pada kelompok terbatas, untuk memperbaiki efektivitas dan efisiensi produk, tetap dilakukan pengamatan atas kelemahan dan keunggulan produk.

3.9. Penyempurnaan Produk Hasil

Setelah dilakukan uji coba pelaksanaan lapangan pada kegiatan pembelajaran sesungguhnya, jika ada kelemahan yang masih muncul, maka penyempurnaan produk dilakukan kembali.

3.10. Diseminasi dan Implementasi

Hasil penyempurnaan produk hasil pelaksanaan lapangan merupakan produk akhir pengembangan. Selain metode penelitian, dalam penelitian ini juga ditambahkan prosedur pengembangan yang digunakan untuk penyempurnaan produk yang berupa media pembelajaran. Prosedur pengembangan yang dilaksanakan dalam penelitian pengembangan strategi pembelajaran sinetik berbasis multimedia interaktif meliputi lima tahap, yaitu:

1) Tahap Pertama: menetapkan materi pelajaran yang akan dikembangkan.

Materi pelajaran yang akan dikembangkan melalui strategi pembelajaran sinetik berbasis multimedia interaktif ini adalah materi penulisan karya ilmiah. Sebagaimana dalam kurikulum, materi penulisan karya ilmiah terdapat pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia dan diperkenalkan mulai dari kelas IX di SMP. Pertimbangan pemilihan materi penulisan karya ilmiah didasarkan atas fakta bahwa materi ini masih dianggap sulit oleh mahasiswa, karena dipandang memerlukan keterampilan berfikir tingkat tinggi atau khusus. Selain itu, banyak dosen yang kesulitan dalam mengajarkan materi ini, baik dari sisi kesulitan sumber ataupun keterbatasan metode pembelajaran.

- 2) Tahap Kedua: mengidentifikasi tujuan pembelajaran, melakukan analisis pembelajaran, mengidentifikasi perilaku awal dan karakteristik pembelajar, dan menulis tujuan pembelajaran khusus.

Materi penulisan karya ilmiah dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia, sesuai dengan kurikulum, terdapat pada semester ke 2. Penulisan karya ilmiah ini termasuk pada standar kompetensi mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi dalam bentuk karya ilmiah sederhana, teks, pidato, dan surat pembaca. Kompetensi dasar dalam materi penulisan karya ilmiah ini adalah menulis karya tulis ilmiah sederhana dengan menggunakan sumber.

Setelah mendapatkan tujuan umum pembelajaran (standar kompetensi) dan tujuan instruksional khusus (kompetensi dasar), maka dilakukan pula analisis untuk menemukan tujuan yang lebih spesifik. Pada tahap ini juga diidentifikasi kemampuan awal beserta karakteristik mahasiswa yang dijadikan objek penelitian.

- 3) Tahap Ketiga: mengembangkan strategi pembelajaran sinektik berbasis multimedia interaktif.

Setelah identifikasi tujuan pembelajaran dilaksanakan, maka dikembangkan pula strategi pembelajaran sinektik berbasis multimedia interaktif. Pengembangan multimedia interaktif didasarkan pada hasil tahap kedua, sehingga produk yang akan dihasilkan nanti akan sesuai dengan karakteristik juga kebutuhan para mahasiswa tentang materi penulisan karya ilmiah dan sesuai dengan strategi pembelajaran sinektik. Dalam mengembangkan produk (software) multimedia interaktif ini, ada beberapa tahapan yang akan ditempuh oleh pengembang. Tahapan-tahapan tersebut adalah:

- a) Menyusun flowchart (*navigation scheme* dan *knowledge construstion*) multimedia interaktif
 - b) Membuat storyboard produk
 - c) Memproduksi multimedia interaktif
- 4) Tahap Keempat: menyusun petunjuk penggunaan mahasiswa.

Petunjuk penggunaan mahasiswa disusun untuk memfasilitasi mahasiswa dalam melaksanakan pembelajaran sinektik berbasis multimedia interaktif ini. Didalam petunjuk penggunaan untuk mahasiswa, didalamnya berisi peta konsep beserta penjelasan dari isi produk, dan juga penjelasan tentang materi yang disajikan.

5) Tahap Kelima: menyusun instrumen evaluasi.

Instrumen evaluasi yang akan dikembangkan bertujuan untuk mengumpulkan data disaat tahap uji coba lapangan awal atau validasi desain, tahap uji coba lapangan, dan uji coba pelaksanaan lapangan. Pada tahap uji validasi desain (uji coba lapangan awal), data akan didapat dari ahli isi, ahli desain, dan ahli media, dengan menggunakan instrumen angket dan wawancara. Sedangkan untuk mendapatkan data pada uji coba lapangan dan uji coba pelaksanaan lapangan, data akan didapat dari proses observasi, wawancara, angket, dan tes berpikir kreatif.

BAB IV

BIAYA DAN JADWAL PENELITIAN

4.1. Anggaran Biaya

Ringkasan Anggaran Biaya Penelitian Dosen Muda yang Diajukan

No	Jenis Pengeluaran	Biaya yang Diusulkan (Rp)
1	Gaji dan upah (Maks.20%)	2.520.000
2	Bahan habis pakai dan peralatan (40-60%)	8.800.000
3	Perjalanan (Maks.15%)	2.600.000
4	Lain-lain (publikasi, seminar, laporan dll) (10-15%)	900.000
Jumlah		14.820.000

4.2. Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	Bulan Ke							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1	Persiapan								
2	Pelaksanaan penelitian								
3	Pengumpulan data								
4	Analisis data								
5	Draf Laporan								
6	Seminar								
7	Penyusunan laporan								
8	Publikasi ilmiah								

DAFTAR PUSTAKA

- Barroso, J. & Cabranes, Gómez. 2009. Face to Face Learning Methodologies vs Distance Learning Methodologies: Case Study Online using Qualitative Analysis. *International Conference of Multimedia and ICT in Education*
- Bersin, Josh. 2004. *The Blended Learning Book: Best Practices, Proven Methodologies, and Lessons Learned*. San Francisco: Pfeiffer
- Cavallo, J. (2002, Fall). The Virtual art museum. *Edutopia* (<http://www.gleef.org>).
- Degeng, I, N. S., 1989, *Ilmu Pengajaran Taksonomi Variabel*, Jakarta, Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- Degeng, I, N.S, 1997, *Strategi pembelajaran Mengorganisasi Isi Dengan Model Elaborasi*, Disertai Bahasan Tentang Temuan Penelitian, Malang, IKIP Malang & Ikatan Profesi Teknologi Pendidikan Indonesia.
- DePorter, B., & Hernacki, M., 1992, *Quantum Teaching*, Membiasakan Belajar Nyaman Dan Menyenangkan, diterjemahkan oleh Alwiyah Abdurrahman, New York, Dell Publishing.
- Dimiyati, 2005, Perkembangan teknologi pembelajaran dalam masyarakat dan kedudukannya sebagai disiplin ilmu pengetahuan, PPS UM.
- Dick, W & Carey, L. 2001. *The systemic design of instruction*. Fifth Edition, USA Harper Collins Publisher.
- Dwiyogo Wasis D, 2010. Pembelajaran berbasis *blended learning*. Makalah disajikan dalam seminar dan lokakarya peningkatan kualitas pembelajaran melalui blended learning model, PPS IKIP Malang: tidak diterbitkan
- Januszewski, A & Molenda. 2008. *Educational Technology*. San Francisco: Pfeiffer.
- LOT. 2001. *Addie: Instructional Design Model*. (online). <http://hab.wikispaces.com/file/view/addie.pdf>. Diakses pada 30 September 2011. Texas: College Station.
- Molenda, M. 2003. *Educational Technology: An Encyclopedia*. Santa Barbara: A. Kovalchick & K. Dawson, Ed's

- Powers. 1997. *Addie: Instructional Model*. (online). <http://metalab.uniten.edu.my/~iskandar/project/july%2009/ADDIE.pdf>. Diakses pada 30 September 2011.
- Pramono. Y. B. H. 1996. *Pembelajaran Berbantuan Komputer dalam Pokok Bahasan Present Perfect Tense Matakuliah Structure II pada program Pendidikan Bahasa Inggris FKIP Universitas Widya Mandala Surabaya*. Tesis PPS IKIP Malang: Tidak Diterbitkan.
- Reisser, Robert A & Dempsey, John V. 2002. *Trends and Issues in Instructional Design and Technology*. New Jersey: Pearson Education. Inc.
- Roblyer, M. D. (2007). *Integrating Educational Technology into Teaching*. Fourth Edition, Upper Saddle River, New Jersey Columbus, Ohio, Pearson, Merrill Prentice Hall.
- Ryan, Steve. 2000. *The Virtual University. The internet and Resource-Base Learning*. London: Kegan Page Limited.
- Seels, B., & Richey, Rita C., 1994, *Teknologi Pembelajaran, Definisi dan Kawasannya, Untuk kalangan sendiri, Terjemahan Dewi S. Prawiradilaga, Raphael Rahardjo, & Yusuf Hadi Miarso, Jakarta, Ikatan Profesi Teknologi Pendidikan indonesia (IPTPI) & Lembaga Pengembangan Teknologi Kinerja (LPTK)*.
- Seels, B. B & Ritchey, R. C. 1994. *Instructional Technology: The Definition and Domain of The Field*. Washington DC: AECT
- Sloan, S. A. 1984. *Instructional Uses of Computer. Educational Perspective*. Journal of The Collage of Edacutional. 22 (4). 3-6.
- Suhardjono. 2000. *Meningkatkan Mutu Pembelajaran, Merancang Menyajikan dan mengevaluasi Pembelajaran*. Malang. Tanpa Penerbit.
- Stacey, Elizabeth & Gerbic, Philippa.(Eds.). 2009. *Effective Blended Learning Practices : Evidence-based Perspectives in ICT-Facilitated Education*. Newyork: Hersey.
- Thorne kaye, 2003. *Blended learning how to integrate online and traditional learning*. Kogan page limited. 5-11
- Wilson, Diann& Smilanicth, Ellen. 2005. *The Other Blended Learning: A Classroom-Centered Approach*. San Francisco: Pfeiffer

Lampiran 1. Justifikasi Anggaran Penelitian

1. Honor

Honor	Honor/Jam (Rp)	Waktu (jam/minggu)	Minggu	Honor per Tahun (Rp)
Ketua	10.000	6	20	1.200.000
Anggota 1	7.000	6	20	840.000
Teknisi	4.000	6	20	480.000
Jumlah				2.520.000

2. Peralatan Penunjang

Material	Justifikasi Pemakaian	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Harga Peralatan Penunjang (Rp)
Kamera Digital	8 bulan	1 buah	1.400.000	1.400.000
Jumlah				1.400.000

3. Bahan Habis Pakai dan Peralatan

Material	Justifikasi Pemakaian	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Biaya per Tahun (Rp)
ATK		1 paket	800.000	800.000
Pelaksanaan FGD	1 kali	6 kelas	1.100.000	6.600.000
Jumlah				7.800.000

4. Perjalanan

Material	Justifikasi Perjalanan	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Biaya per Tahun (Rp)
Perjalanan lokal		20	50.000,-	1.000.000
Seminar kemajuan	2 kali	1 paket	400.000	400.000
Penelusuran pustaka ke Surabaya	1 kali PP	2 kali	400.000	800.000
Jumlah				2.600.000

5. Lain-lain

Kegiatan	Justifikasi	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Biaya per Tahun (Rp)
Publikasi	Jurnal ilmiah lokal	1	200.000	200.000
Penggandaan laporan	1 paket	1	200.000	200.000
Dokumentasi	1 paket	1		500.000
			Jumlah	900.000

TOTAL ANGGARAN YANG DIPERLUKAN SETIAP TAHUN (Rp)	14.820.000
---	-------------------

Lampiran 2. Susunan Organisasi Tim Peneliti/Pelaksana dan Pembagian Tugas

No	Nama/NIDN	Institusi Asal	Bidang Ilmu	Alokasi Waktu (Jam/Minggu)	Uraian Tugas
1	Drs. Markub, M.H./NIDN. 0003076508	Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP, UNISDA Lamongan	Pendidikan Bahasa Sastra Indonesia – Teknologi Pendidikan	13	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Analisis Desain ▪ Pembuatan Model Pembelajaran interaktif ▪ Perancangan
2	Drs.Rasmitomo, M. Si./ NIDN. 0716035601	Jurusan Pendidikan Matematika, FKIP, UNISDA Lamongan	Komputer – Sistem Informasi	12	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Analisis Input dan Output ▪ Pembuatan Model Pembelajaran interaktif ▪ Testing

Lampiran 3. Biodata Ketua dan Anggota

1. Biodata Ketua Tim Pengusul

1	Nama Lengkap	Drs. Markub, M.H.
2	Jenis Kelamin	Laki-laki
3	Jabatan Fungsional	Dosen
4	NIK	196507032005011001
5	NIDN	0003076508
6	Tempat dan Tanggal Lahir	Lamongan, 3 Juli 1965
7	Alamat Rumah	RT.3/RW.1 Kalanganyar, Karanggeneng, Lamongan
8	Nomor Telepon/Faks/ HP	Telp. 0322-390669/ HP.081330624603
9	Alamat Kantor	Jl. Airlangga 3 Sukodadi Lamongan
10	Nomor Telepon/Faks	Telp. (0322) 390497/ Faks.(0322)390929
11	Alamat e-mail	unisdamaskub@gmail.com
12	Lulusan yang telah Dihasilkan	S-1 = 201 orang;
13	Mata Kuliah yg Diampu	1. Menejemen
		2. Bahasa Indonesia
		3. Metode Pembelajaran
		4. Komputer Analisis Statistik

B. Riwayat Pendidikan

	S-1	S-2
Nama Perguruan Tinggi	UNDAR; Unisda Lamongan	UNISMA Malang
Bidang Ilmu	FKIP/PLS; FKIP/ Pend. Sastra dan Seni /Bhs.Lndonesia	Ilmu Hukum
Tahun Masuk – Lulus	1988 – 1993; 1996-2000	2004 – 2006
Judul Skripsi/ Thesis/ Disertasi		
Nama Pembimbing/ Promotor		

C. Pengalaman Penelitian Dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Penelitian	Pendanan Sumber	Pendanaan Jml / Juta Rp.
1.		Pengembangan Pembelajaran Berbasis Blended Pada Mata Kuliah Komputer Pemograman Di Fkip Universitas Islam Darul Ulum Lamongan Tahun Pelajaran	Dikti	10

	2013/2014		
--	-----------	--	--

D. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat Dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan	Pendanaan
			Sumber	Jml/Juta Rp
1.	Tiap tahun	Pembimbing Mahasiswa KKN	Universitas dan Mandiri	2

E. Pengalaman Penulisan Artikel Ilmiah Dalam Jurnal Dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Judul Artikel Ilmiah	Volume/Nomor/Tahun	Nama Jurnal
1.	Pengembangan Pembelajaran Berbasis Blended Pada Mata Kuliah Komputer Pemograman Di FKIP Universitas Islam Darul Ulum Lamongan Tahun Pelajaran 2013/2014	12/12/2013	Jurnal Sistem Informasi ITS (JSI)

F. Pengalaman Penyampaian Makalah Secara Oral Pada Pertemuan / Seminar Ilmiah Dalam 5 Tahun Terakhir

No	Nama Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1.	Seminar Nasional XV MMT	Analisis Perbandingan Portofolio Aplikasi Menggunakan Teknik Balanced Scorecard, Critical Success Factors Dan Swot Studi Kasus Di Universitas Islam Darul Ulum Lamongan	tahun 2012 di MMT ITS Surabaya

Lamongan, 14 April 2015
Pengusul,

Drs. Markub, M.H.
NIDN. 0003076508

2. Biodata Anggota Peneliti

A. Identitas Diri Anggota

1	Nama Lengkap	Drs.Rasmitomo, M. Si.
2	Jenis Kelamin	L
3	Jabatan Fungsional	Dosen
4	NIK	9907146224
5	NIDN	0716035601
6	Tempat dan Tanggal Lahir	Lamongan , 1 Maret 1984
7	Alamat Rumah	Jl. Langsep No. 16 RT.005/RW.004 Kelurahan Magersari, Kota Mojokerto
8	Nomor Telepon/Faks/ HP	085814721538
9	Alamat Kantor	Jl. Airlangga 3 Sukodadi Lamongan
10	Nomor Telepon/Faks	031-70300147
11	Alamat e-mail	fajar.annas@gmail.com
12	Lulusan yang telah Dihasilkan	S-1 = 92 orang;
13	Mata Kuliah yg Diampu	1. Statistik
		2. Komputer Pemrograman
		3. Aplikasi Komputer
		4. Komputer Analisis Statistik

B. Riwayat Pendidikan

	S-1	S-2
Nama Perguruan Tinggi	STIKOM SURABAYA	ITS SURABAYA
Bidang Ilmu	Sistem Informasi	Sistem Informasi
Tahun Masuk – Lulus	2003 – 2009	2009 – 2012
Judul Skripsi/ Thesis/ Disertasi	Pencarian Rute Terpendek menggunakan Metode A* studi kasus di CV. Empat Putra Pandaan	Analisis Perbandingan Portofolio Aplikasi Menggunakan Teknik Balanced Scorecard, Critical Success Factors Dan Swot Studi Kasus Di Unisda (Universitas Islam Darul Ulum) Lamongan
Nama Pembimbing/ Promotor	1. Titik Lusiani, S.Kom, M.Kom	1. Mahendrawathi ER. Phd. 2. Khakim Ghozali, M.Kom

C. Pengalaman Penelitian Dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	Pendanaan
			Sumber	Jml / Juta Rp.
1.		Pengembangan Pembelajaran Berbasis Blended Pada Mata Kuliah Komputer Pemograman Di Fkip Universitas Islam Darul Ulum Lamongan Tahun Pelajaran 2013/2014	Dikti	10.000.000

D. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat Dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan	Pendanaan
			Sumber	Jml/Juta Rp
1.	Tiap tahun	Pembimbing Mahasiswa Kk.N	Universitas dan Mandiri	2

E. Pengalaman Penulisan Artikel Ilmiah Dalam Jurnal Dalam 5 Tahun Terakhir

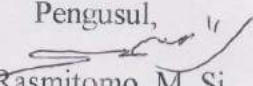
No.	Judul Artikel Ilmiah	Volume/Nomor/Tahun	Nama Jurnal
1.	Pengembangan Pembelajaran Berbasis Blended Pada Mata Kuliah Komputer Pemograman Di Fkip Universitas Islam Darul Ulum Lamongan Tahun Pelajaran 2013/2014	12/12/2013	Jurnal Sistem Informasi ITS (JSI)

F. Pengalaman Penyampaian Makalah Secara Oral Pada Pertemuan / Seminar Ilmiah Dalam 5 Tahun Terakhir

No	Nama Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1.	Seminar Nasional XV MMT	Analisis Perbandingan Portofolio Aplikasi Menggunakan Teknik Balanced Scorecard, Critical Success Factors Dan Swot Studi Kasus Di Universitas Islam Darul Ulum Lamongan	tahun 2012 di MMT ITS Surabaya

Lamongan, 14 April 2015

Pengusul,


 Drs. Rasmitomo, M. Si.



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
**UNIVERSITAS ISLAM DARUL ULUM
LAMONGAN**

Alamat : Jl. Airlangga 3 Sukodadi Lamongan Telp. (0322) 390497/
Faks.(0322)390929/www.unisda.ac.id, email: unisda1@yahoo.com

SURAT PERNYATAAN KETUA PENELITI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Drs. Markub, M.H.
NIDN : 0003076508
Pangkat / Golongan : Asisten Ahli / III-a
Jabatan Fungsional : Dosen
Alamat : Desa Kalitengah, Sukodadi, Lamongan

Dengan ini menyatakan bahwa proposal penelitian saya dengan judul "Pengembangan Strategi Pembelajaran Sinematik Berbasis Multimedia Interaktif untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa dalam Matakuliah Media Pembelajaran" yang diusulkan dalam skema penelitian Dosen Pemula untuk tahun anggaran 2016 **bersifat original dan belum pernah dibiayai oleh lembaga / sumber dana lain.**

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku dan mengembalikan seluruh biaya penelitian yang sudah diterima ke kas Negara.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Lamongan, 14 April 2015

Mengetahui,

Ketua LPPM Unisda

Ir. Choirul Anam, MP.

NIDN : 0724066301

Yang menyatakan,



Drs. Markub, M.H.

NIDN : 0003076508