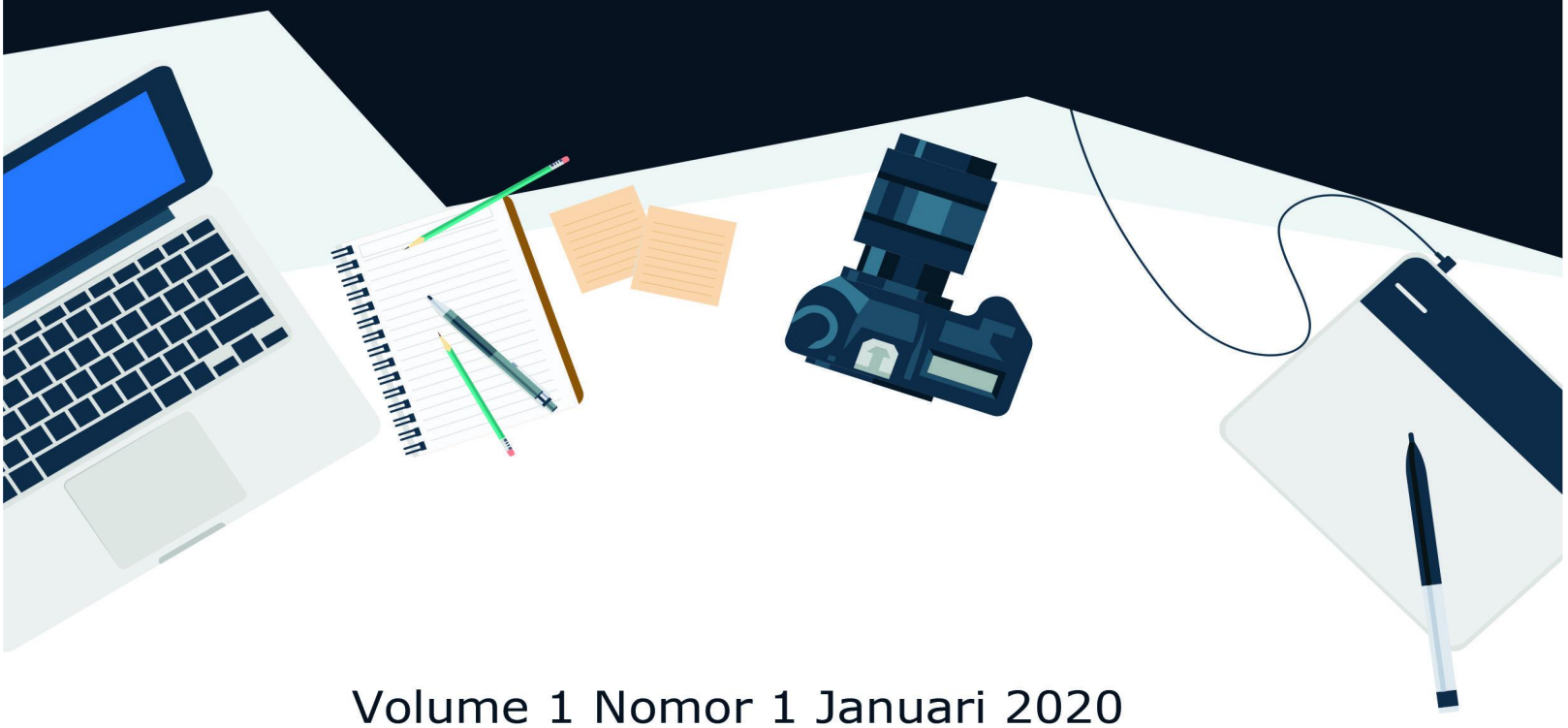
ISSN 2722-340X



Volume 1 Nomor 1 Januari 2020

J-INSTECH

Journal of Instructional Technology

Diterbitkan oleh:
Program Studi Teknologi Pendidikan
FKIP ULM Banjarmasin

J-Instech	Volume 1	Nomor 1	Halaman 01-74	Banjarmasin Januari 2020	ISSN 2722-340X

J-INSTECH
Journal of Instructional Technology

Volume 1 Nomor 1 Januari 2020

JOURNAL MANAGERS

Editor-In-Chief
Mastur, M.Pd

Section Editor
Agus Hadi Utama, S.Pd., M.Pd

Editorial Member
Penanggung Jawab Dekan FKIP ULM
Dr. Chairil Faif Pasani, M.Si

Redaktur Bidang Akademik Wadek I
Prof. Dr. Hj. Atiek Winarti, M.Pd., M.Sc

Redaktur Bidang Umum dan Keuangan Wadek II
Prof. Dr. Imam Yuwono, M.Pd

Redaktur Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Wadek III
Prof. Dr. Dwi Atmono, M.Pd., M.Si

Editorial Board-In-Chief
Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan FKIP ULM
Prof. Dr. H. Hamsi Mansur, M.M.Pd

Editorial Board Member / Peer-Reviewer
Dr. H. Hamsi Mansur, M.M.Pd
Dr. Agus Salim, S.Ag, M.M.Pd
Rafiudin, S.Pd., M.Pd
Adrie Satrio, M.Pd

Peer-Reviewer
Ali Muhtadi (Universitass Negeri Yogyakarta)
Andi Kristanto (Universitas Negeri Surabaya)
Angga Hadiapurwa (Universitas Pendidikan Indonesia)
Deni Hardianto (Universitass Negeri Yogyakarta)
Ence Surahman (Universitas Negeri Malang)
Hartoto (Universitass Negeri Makassar)
Laksmi Dewi (Universitas Pendidikan Indonesia)
M. Ridwan Sutisna (Universitas Pendidikan Indonesia)
Pamadya Vitasmoro (Universitas Kadiri)
Pujiriyanto (Universitass Negeri Yogyakarta)
Sulthoni (Universitas Negeri Malang)
Wanda Ramansyah (Universitas Trunojoyo Madura)

J-INSTECH
Journal of Instructional Technology

Volume 1 Nomor 1 Januari 2020

Journal Information

J-INSTECH: Journal of Instructional Technology is a scientific journal that contains and disseminates the results of research, scientific studies, and educational technology development that contribute to the understanding, and development of theories and concepts of science, and Its application to education and thorough learning. The focus of J-INSTECH: Journal of Instructional Technology is an innovative work on the development of models, strategies, approaches, techniques, and tactics in learning and the development of effective educational multimedia to contribute positively to the world of Education.

The journal is published twice a year in January and June and is circulated as an educational publication, especially in education technology or other related fields. The circulation for limited circles and enthusiasts can obtain it by replacing the print and postage costs. J-INSTECH: Journal of Instructional Technology is a journal in the field of educational technology that contains a literature review, action research, case study research, and empirical findings in scientific disciplines of educational technology theories and practices. The covered topics have involved the foundation and philosophy of educational technology, design and implementation, assessment and evaluation, strategies and models of general and specific learning, research, and development methods, research and development methods, emerging technologies, and technology integration in learning.

J-INSTECH: Journal of Instructional Technology is willing to facilitate writers to disseminate conceptual ideas, development, and research findings which are useful in the development of science, study programs, and educational technology profession. J-INSTECH: Journal of Instructional Technology was published in collaboration between the Department of Education Technology Malang University (UM) and the Association of Indonesian Educational Technology Study Programs (APS TPI).

Editorial Office

Universitas Lambung Mangkurat
Jl. Brigjend H. Hasan Basry Gedung 1 FKIP ULM Banjarmasin
Sekretariat Program Studi Teknologi Pendidikan FKIP ULM
Telp: 0857 5331 5214 / 0812 1212 4121

Email : teknologi.pendidikan@ulm.ac.id
Percetakan: Jameela Printing Solution

J-INSTECH ISSN 2722-340X
Journal of Instructional Technology
Vol. 1, No. 1, Januari 2020

DAFTAR ISI

Hal

Pengembangan Multimedia Pembelajaran Dengan Pendekatan Konstruktivistik Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas VII MTs
Regyna Putri Ramadhan, Hamsi Mansur, Monry Fraick Nicky Gillian Ratumbuysang 01-06

Pengembangan Modul Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah
Sri Yayu Astuti, Hamsi Mansur, Monry Fraick Nicky Gillian Ratumbuysang 07-12

Pengembangan E-Learning Academiana Berbasis Moodle untuk Mata Kuliah Komunikasi Pendidikan
Agung Setiawan, Hamsi Mansur, Mastur Mastur 13-19

Pengembangan Media Video Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar
Siti Maulida, Hamsi Mansur, Fatimah Fatimah 20-28

Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA di Kelas III Sekolah Dasar
Helmi Faniasa, Ahmad Sofyan, Mastur Mastur 29-35

Pengembangan Media Ular Tangga Matematika untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar
Nur Rizqo, Hamsi Mansur, Mastur Mastur 36-43

Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Dengan Pendekatan Behavioristik Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IX SMP
Yuliani Yuliani, Ahmad Sofyan, Agus Hadi Utama 44-52

Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran PKn Sekolah Dasar
Annisa Rizki Aulia, Hamsi Mansur, Rafiudin Rafiudin 53-59

Pengembangan Modul Pembelajaran Tematik IPS untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidayah
Muhammad Pendy Rusady, Hamsi Mansur, Monry Fraick Nicky Gillian Ratumbuysang 60-68

Strategi Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Stad Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII MTs
Rabiatul Adawiyah, Hamsi Mansur, Mastur Mastur 69-74

Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Wondershare Filmora untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Kuliah Ekonomi Kreatif
Abdul Wahid, Monry Nicky Nicky Gillian Ratumbuysang, Mastur Mastur 75-81

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Podcast untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas X di SMK Telkom Banjarbaru
Angga Eki Duta Rahmadan, Hamsi Mansur, Zaudah Cyly Arrum Dalu 82-92

J-INSTECH ISSN 2722-340X
Journal of Instructional Technology
Vol. 1, No. 1, Januari 2020

Pemanfaatan Media Interaktif Berbais Word Wall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mahasiswa Ekonomi FKIP ULM Mata Kuliah Ekonomi Kreatif
Fahmi Abdillah, Monry Fraick Nicky Gillian Ratumbuysang, Mastur Mastur 93-109

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris di SMP Negeri 6 Banjarmasin
Hariadi Noor Ramadan, Hamsi Mansur, Agus Hadi Utama 110-118

Pengembangan Media Video Tutorial Pembelajaran TIK Kelas X SMAN 1 Alalak
Taufik Hidayat, Hamsi Mansur, Jumadi Jumadi 119-124

Pemanfaatan Aplikasi Zenius Education Sebagai Media Pembelajaran Mandiri Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X SMA Negeri 1 Anjir Muara
Muhammad Noor Fauzi, Hamsi Mansur, Agus Hadi Utama 125-131

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VII di SMPN 25 Banjarmasin
Muhammad Rezki Fadillah, Hamsi Mansur, Zaudah Cyly Arrum Dalu 132-151

Pemanfaatan Media Berbasis Microsoft Sway untuk Mendukung Pembelajaran Blended Learning
Rizki Himawan, Mastur Mastur, Adrie Satrio 152-161

Pengembangan Media Pembelajaran Video untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Penjumlahan dan Pengurangan Kelas I
Silvi Azmi, Jumadi Jumadi, Mastur Mastur 162-166

Pengembangan Video Animasi Matematika Kelas VB untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar
Pattonah Pattonah, Monry Fraick Nicky Gillian Ratumbuysang, Mastur Mastur 167-171

Journal of Instructional Technology

J-INSTECH Vol. 1, No. 1, Januari 2020 (1-6)

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN DENGAN PENDEKATAN KONSTRUKTIVISTIK PADA MATA PELAJARAN IPS DI KELAS VII MTS

Regyna Putri Ramadhan[1], Hamsi Mansur[2], Monry Fraick NGRS[3]
[1,2,3]Universitas Lambung Mangkurat
[1]regyna.putriramadhan@gmail.com, [2]hamsi.mansur@ulm.ac.id, [3]monryfngr@ulm.ac.id

Abstract

The aim of this study; 1) Develop multimedia learning 2) determine the feasibility of multimedia learning, 3) Knowing the results of the use of multimedia learning in social studies subjects of economic activity with the approach constructivist for class VII MTs. The method used in this study is a research and development research and development (R & D) to produce instructional media is adopting the design model Borg and Gall. The results of this study were: 1) Multimedia study shows the feasibility of which is evident by the average percentage of 94% media expert validation and validation results matter experts 97.5% Which are both included in the criteria is very valid. 2) The percentage of the attractiveness of the product according to the seventh-grade students of MTs showed 95,5%, including very valid criteria. 3) The results of the analysis of student learning using the test N-Gain is 0,75 are included in the category of very high. 4) The results of the data analysis through the use of multimedia learning formula t-test one sample, resulting in t =3650> table = 2,120, so there is a difference in student learning outcomes before and after using multimedia learning. The results of these developments have been able to improve learning outcomes.

Keywords: *R&D, Multimedia Learning Approach Constructivistic, Subjects IPS*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan; 1) Mengembangkan multimedia pembelajaran 2) Mengetahui kelayakan multimedia pembelajaran, 3) Mengetahui hasil penggunaan multimedia pembelajaran pada mata pelajaran IPS pokok bahasan kegiatan ekonomi dengan pendekatan konstruktivistik untuk kelas VII di MTs. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan *research and development* (R&D) untuk menghasilkan produk media pembelajaran ini mengadopsi pada model desain Borg and Gall. Hasil penelitian ini adalah : 1) Multimedia pembelajaran ini menunjukan kelayakan yang terbukti dengan persentase rata-rata dari validasi ahli media 94% dan hasil validasi ahli materi 97,5% yang keduanya termasuk dalam kriteria sangat valid. 2) Hasil persentase kemenarikan produk menurut siswa kelas VII MTs menunjukan 95,5%, termasuk kriteria sangat valid. 3) Hasil analisis belajar siswa menggunakan uji N-Gain adalah 0,75 yang termasuk kedalam kategori sangat tinggi. 4) Hasil analisis data penggunaan multimedia pembelajaran melalui rumus uji t-test satu sampel, menghasilkan t_{hitung} = 3,650> t_{tabel} = 2,120, sehingga terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum menggunakan multimedia pembelajaran dan sesduah menggunakan multimedia pembelajaran. Maka hasil pengembangan yang telah dilakukan mampu meningkatkan hasil belajar.

Kata kunci: R&D, Multimedia Pembelajaran, Pendekatan Konstruktivistik, Mata Pelajaran IPS

Pendahuluan

Belajar adalah sebagai konsep mendapatkan pengetahuan dalam praktiknya banyak dianut. Guru bertindak sebagai pengajar yang berusaha memberikan ilmu pengetahuan sebanyak-banyaknya dan peserta didik giat mengumpulkan atau menerimanya (M. Thobroni, 2016, p.17). Pembelajaran yaitu suatu proses interaksi yang terdiri antara guru dan peserta didik dan sumber belajar pada lingkungan belajar untuk bertukar informasi atau pesan agar terjadinya komunikasi dua arah. Asyhar (2012, p.45) mendefiniskan multimedia merupakan media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran. Pembelajaran multimedia melibatkan indera penglihatan dan pendengaran melalui media teks, visual diam, visual gerak, dan audio serta media interaktif berbasis komputer. Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nila-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan. Berdasarkan pengertian hasil belajar di atas, disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya serta perubahan tingkah laku secara keseluruhan bukan hanya satu aspek potensi kemanusiaan saja. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi pembelajaran yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Kenyataan yang ada di sekolah bahwa hasil belajar IPS siswa di sekolah masih dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) maka dari itu perlu lebih ditingkatkan.

Peningkatan hasil belajar IPS disekolah perlu ditingkatkan dengan adanya pendekatan pembelajaran yang baru tidak hanya menggunakan metode yang itu itu saja seperti metode ceramah. Maka dari itu peneliti memilih pendekatan konstruktivistik sebagai pendekatan yang dilakukan dalam pembuatan multimedia pembelajaran interaktif. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada waktu observasi awal, kenyataan di lapangan khususnya mata pelajaran IPS di MTs diketahui bahwa kendala pada saat proses pembelajaran IPS yaitu sebagai berikut: *pertama,* guru mata pelajaran IPS berlatar belakang pendidikan SKI (sejarah kebudayaan islam) bukan berlatar belakang pendidikan IPS itu sendiri. *Kedua,* terbatasnya bahan ajar yang digunakan hanya memakai buku teks dan peta. *Ketiga,* proses belajar masih menggunakan metode ceramah sehingga, cenderung berpusat pada guru *(teacher centered)*. *Keempat,* guru kurang memakai media yang menarik untuk membuat siswa menjadi lebih aktif dalam proses belajar. *Kelima,* guru belum mampu mendesain media pembelajaran yang memberikan umpan balik pada siswa. *Keenam,* kondisi jam belajar IPS yang dilaksanakan setelah jam makan siang. *Ketujuh,* keadaan ruang kelas yang kurang efektif karena bersebalahan dengan ruang kelas Madrasah Ibtidaiyah (MI). *Kedelapan,* hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS masih di bawah standart kriteria ketuntasan minimal (KKM). Pannen (2001) mengatakan bahwa bahan ajar adalah seperangkat materi yang disusun secara sistematis, baik tertulis maupun tidak tertulis, sehingga tercipta suatu lingkungan atau suasana yang memungkinkan siswa belajar

Terbatasnya media pembelajaran penunjang mata pelajaran IPS di sekolah membuat pengembangan multimedia pembelajaran interaktif sangat tepat diterapkan, karena dengan media tersebut siswa mempunyai sumber belajar yang dapat digunakan pada saat pembelajaran. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran interaktif dengan pendekatan konstruktivistik pada mata pelajaran IPS pokok bahasan kegiatan ekonomi. Berdasarkan permasalahan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran dengan judul "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Dengan Pendekatan Konstruktivistik Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas VII MTs". Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran interaktif dengan pendekatan konstruktivistik dan hasil belajar pada mata pelajaran IPS pokok bahasan kegiatan ekonomi.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Bertujuan untuk mengembangkan, menguji kemanfaatan dan efektivitas produk yang dikembangkan berupa produk teknologi, material organisasi,

metode, strategi, model, media alat bantu belajar dan sebagainya. Model pengembangan dalam penelitian ini menggunakan langkah-langkah dari Borg & Gall. Penelitian ini menitikberatkan pada pengembangan produk multimedia pembelajaran interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan selama 3 bulan dari bulan februari-april 2019. Di MTs Assanabil Banjarmasin. Sekolah ini bertempat di Jl. Tembus Perumnas Rt.40 No.77 Kec. Banjarmasin Utara, Kab. Kota Banjarmasin, Provinsi Kalimantan Selatan.

Target/Subjek Penelitian

Dalam penelitian ini subjek yang menjadi penelitian yaitu siswa kelas VII di MTs Assanabil Banjarmasin. Teknik sampling yang digunakan yaitu purposive sampling. Dalam teknik ini penentuan sampel diambil berdasarkan pertimbangan tertentu. Siswa pada Kelas VII MTs menjadi sampel penelitian karena cenderung memiliki hasil belajar rendah.

Prosedur

Prosedur pengembangan merupakan langkah-langkah yang dilakukan selama penelitian dan pengembangan berlangsung. Dalam penelitian pengembangan ini berpedoman pada penelitian pengembangan menurut Borg and Gall. Berdasarkan Sepuluh langkah diatas adalah langkah yang di ambil oleh peneliti. Prosedur pengembangan yang peneliti lakukan dalam penelitian dan pengembangan multimedia pembelajaran pada mata pelajaran IPS kelas VII di MTs Assanabil dengan materi "Kegiatan Ekonomi" adalah seperti berikut :

1. Penelitian dan pengumpulan informasi. Pada tahap ini, peneliti mengidentifikasi permasalahan yang ada dalam proses pembelajaran di kelas VII MTs Assanabil Banjarmasin dengan menggunakan metode wawancara dan observasi.
2. Perencanaan. Pada tahap ini peneliti menganalisis pembelajaran dan menganalisis produk atau media pembelajaran dan pendekatan pembelajaran yang akan dihasilkan untuk memecahkan masalah tersebut sesuai dengan data-data yang telah dikumpulkan.
3. Pengembangan produk awal. Pada tahap ini dilakukan dengan mengembangkan produk dengan cara membuat *flawchart* terlebih dahulu, instrument evaluasi dan meminta pertimbangan ahli yaitu ahli materi dan ahli media.
4. Uji coba lapangan awal. Uji coba lapangan awal yaitu untuk mengetahui respon pengguna terhadap Multimedia Pembelajaran Interaktif yang dilakukan dengan 3 orang siswa di kelas VII MTs Assanabil Banjarmasin.
5. Revisi hasil uji coba lapangan awal. Dari hasil uji coba lapangan awal akan dianalisis dahulu, setelah mendapat kesimpulan akan dijadikan bahan pedoman untuk revisi produk media pembelajaran.
6. Uji coba lapangan sedang. Uji coba lapangan dilakukan dengan 6 orang siswa di kelas VII MTS Assanabil Banjarmasin untuk mengetahui kelayakan produk multimedia pembelajaran interaktif yang dilakukan sama seperti uji coba lapangan awal.
7. Revisi hasil uji coba lapangan sedang. Berdasarkan hasil uji coba lapangan sedang dan setelah menganalisis data yang dihasilkan, peneliti akan melakukan revisi produk apabila masih diketahui kesalahan atau kekurangan dalam multimedia yang dikembangkan peneliti dan perlu untuk direvisi.
8. Uji coba pelaksanaan lapangan. Pada uji coba pelaksanaan lapangan ini dilakukan dengan seluruh siswa di kelas VII MTs Assanabil Banjarmasin yang berjumlah 17 orang siswa. Untuk mengukur kemampuan siswa yang sebelum menggunakan dan sesudah menggunakan multimedia pembelajaran. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan *pre-post test*, angket (kuesioner) dan dokumentasi yang akan dijadikan bahan untuk penyempurnaan produk akhir.
9. Revisi produk akhir. Multimedia pembelajaran interaktif yang sudah diuji cobakan, akan disempurnakan lagi melalui kegiatan revisi produk akhir. Revisi produk akhir ini dilakukan berdasarkan dari hasil analisis uji pelaksanaan lapangan.
10. Desiminasi dan implementasi. Desiminasi dan implementasi, yaitu menyebarluaskan dan membagikan hasil pengembangan kepada pengguna yaitu guru mata pelajaran IPS dan siswa kelas VII MTs melalui proses

pembelajaran atau membagikan dalam bentuk file.

Data, Intrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi. Dalam penelitian ini, pokok-pokok yang akan diteliti adalah hasil siswa dalam proses belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran, cara mengajar guru dan media yang digunakan pad asaat proses belajar.
2. Kuesioner (Angket). Peneliti menggunakan metode angket untuk mengumpulkan data penilaian dari validasi ahli materi, ahli media dan siswa kelas VII.
3. Tes hasil belajar. Tes yang digunakan adalah tes evaluatif, yang dilakukan untuk mengukur tingkat penguasaan siswa terhadap materi tes yang digunakan untuk mengumpulkan data tentang hasil tes awal dan tes akhir yang menunjukkan keefektifan belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran hasil pengembangan yang telah dilakukan, yaitu multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPS pokok bahasan kegiatan ekonomi.
4. Dokumentasi. Dokumentasi dalam penelitian ini berupa dokumen-dokumen yang dibutuhkan untuk mendukung pengolahan data berupa foto-foto, data siswa, dan buku sumber belajar.

Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini, analisa yang digunakan yaitu analisa deskriptif kuantitatif. Teknik analisis deskriptif kuantitatif diperoleh dari angket yang berbentuk deskriptif yang kemudian dikuantitatifkan agar mendapatkan hasil yang berupa angka. Untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan *treatment*, maka peneliti menggunakan uji N-gain. Pengukuran hasil peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah dilakukan treatment dapat menggunakan uji N- gain, Sehingga besarnya kriteria faktor Gain yaitu:

Tabel 1. Kriteria Besarnya Faktor Gain

Interval	Kriteria
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Arikunto (2013)

Teknik analisis ini digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui test hasil belajar siswa. Data nilai *pre-test* dan *post-test* tersebut dianalisis melalui uji t satu sampel dengan tingkat kemaknaan 0,05 (Sudjana, 2013, p.131).

$$t \frac{D}{\sqrt{\frac{d^2}{N(N-1)}}} =$$

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk multimedia pembelajaran dengan materi kegiatan ekonomi yang layak untuk digunakan pada saat pembelajaran IPS dan meningkatkan hasil belajar siswa di kelas VII MTs. Apabila hasil belajar siswa meningkat pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan media tersebut, maka multimedia pembelajaran dinyatakan layak digunakan berdasarkan validasi ahli media, validasi ahli materi, dan respon dari siswa melalui perhitungan angket. Data yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu data dari validasi ahli media, ahli materi, hasil dari uji coba siswa dan juga data hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS pokok bahasan kegiatan ekonomi. Hasil data dari dari validasi produk yang didapat dari ahli media, ahli materi. Hasil uji coba juga akan disajikan secara umum yaitu hasil uji coba lapangan awal yang dilakukan oleh 3 orang siswa kelas VII di MTs, hasil uji coba lapangan sedang dilakukan oleh 6 orang siswa kelas VII di MTs dan hasil uji coba pelaksanaan lapangan yang dilakukan oleh 17 siswa kelas VII di MTs Assanabil Banjarmasin.

a. Validasi media

Validasi ahli media dilakukan oleh dosen ahli media pembelajaran yang mencakup Aspek kemudahan dan aspek tampilan. Penilaian dari ahli media ini akan dijadikan sebagai acuan untuk merevisi produk sebelum diuji cobakan lapangan. Secara keseluruhan, penilaian dari kedua aspek diatas memperoleh nilai rata-rata dengan jumlah persentase 94% dikatakan sangat valid dan tidak revisi.

b. Validasi materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh guru mata pelajaran IPS yang mencakup aspek kesesuaian materi dan aspek kualitas materi. Penilaian dari ahli materi ini akan dijadikan sebagai acuan untuk merevisi produk sebelum

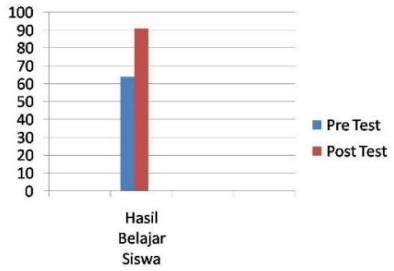
diuji cobakan lapangan. Secara keseluruhan, penilaian dari kedua aspek diatas memperoleh nilai rata-rata dengan jumlah persentase 97,5%. dikatakan sangat valid dan tidak revisi.

c. Uji Coba Produk

Uji coba dilakukan tiga tahap yaitu uji coba lapangan awal dengan jumlah persentase 76% dikatakan valid dan tidak revisi, uji coba lapangan sedang dengan jumlah persentase 86% dikatakan sangat valid dan tidak revisi, dan uji coba pelaksanaan lapangan persentase 95,5% dikatakan sangat valid dan tidak revisi. Setelah itu pengembang menyempurnakan produk ini dengan mengemas media menjadi sebuah CD/DVD serta tempat CD/DVD agar tampilan multimedia pembelajaran menjadi lebih menarik.

d. Hasil belajar

Dari data yang didapat menunjukkan ada pengaruh terhadap penggunaan multimedia pembelajaran yang telah dikembangkan pada peningkatan hasil belajar siswa kelas VII MTs Assanabil Banjarmasin. Data nilai *pre test* siswa diperoleh nilai 64 dengan memberikan tes sebelum menggunakan multimedia pembelajaran selama proses belajar hanya menggunakan buku teks yang ada di sekolah. Sedangkan, data nilai *post test* siswa diperoleh nilai 91 merupakan kemampuan siswa sesudah diberi perlakuan. Perlakuan yang dimaksud adalah siswa kelas VII sudah menggunakan multimedia pembelajaran selama proses belajar. Langkah selanjutnya untuk mengetahui ada tidaknya perubahan pada hasil belajar antara sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan pada siswa maka dilakukan uji gain skor diperoleh nilai 0,75 dengan kriteria tinggi. Dan berikut diagram hasil belajar siswa dengan menggunakan *pre test* dan *post test.*



Gambar 1. Perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan multimedia pembelajaan.

Pembahasan. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPS dengan pendekatan konstruktivistik. Berdasarkan pengumpulan data pertama diperlukan pengembangan sebuah produk untuk pembelajaran yang dapat digunakan pada saat proses belajar mengajar kelas VII MTs. Melalui multimedia pembelajaran yang dikembangkan diharapkan dapat mengoptimalkan proses pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta dapat menciptakan proses belajar yang menyenangkan. Sesuai dengan pendapat Musfiqon (2012, p.187) mengenai pembelajaran dengan menggunakan multimedia akan lebih efektif dan lebih efesien serta bisa meningkatkan hasil belajar.

Simpulan dan Saran

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif dengan pendekatan konstruktivistik ini dilakukan dan dikembangkan menggunakan metode penelitian prosedur *Research and Development (R&D)* dan model pengembangan Borg and Gall yang tediri dari 10 tahapan yaitu : penelitian dan pengumpulan data informasi, perencanaan, pengembangan produk awal, uji coba lapangan awal, revisi uji coba lapangan awal, uji coba lapangan sedang, revisi uji coba lapangan sedang, uji coba pelaksanaan lapangan, penyempurnaan produk akhir, serta desiminasi dan implementasi sehingga multimedia pembelajaran ini sudah dianggap layak untuk digunakan.
2. Kelayakan multimedia pembelajaran interaktif dianggap layak untuk diterapkan pada proses pembelajaran.
3. Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif dengan pendekatan konstruktivistik dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas VII MTs Assanabil Banjarmasin dengan Uji N gain klasifikasi tinggi.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah menyatakan bahwa multimedia pembelajaran interaktif dengan pendekatan

konstruktivistik kelas VII MTs yang telah dikembangkan sudah layak dan tervalidasi oleh para ahli media dan ahli materi, maka ada beberapa saran sebagai berikut :

1. Bagi guru kelas VII MTs, agar dapat memanfaatkan multimedia pembelajaran interaktif ini sebagai sarana sumber belajar pada saat proses belajar mengajar pada mata pelajaran IPS.
2. Bagi siswa kelas VII MTs, agar dapat memanfaatkan multimedia pembelajaran ini sebagai sarana sumber belajar selain buku teks.
3. Bagi peneliti atau pengembang selanjutnya: a) agar dapat mengembangkan multimedia pembelajaran yang lebih kreatif agar tercipta multimedia pembelajaran yang lebih baik dan dapat digunakan dalam proses belajar, b) pengembang lanjutan perlu dilakukan agar seluruh materi mata pelajaran IPS dapat dibahas secara menyeluruh, c) penelitian pengembangan dalam tahap ini mengukur hanya kelayakan multimedia pembelajaran dan mengukur hasil belajar siswa, bagi peneliti selanjutnya hendaknya juga mengukur efektifitasnya, d) pemanfaatan media yang sudah ada.

DAFTAR PUSTAKA

Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.

Arikunto, S. (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Borg, Walter. R. & Gall, M., D. (1983). *Edu-cational research: An introduction (4th ed.)*. New York & London: Logman.

Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Bandung: Prestasi Pustaka.

Sudjana, Nana. (2013). *Metode penelitian pendidikan.* Bandung: Remaja Rosda karya.

Pannen, P. (2001). *Kontruktivisme dalam pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas

Thobroni, M. (2016). *Belajar dan Pembelajaran (Teori dan Praktik)*. Yogyakarta: Ar-Ruzz

Journal of Instructional Technology

J-INSTECH Vol. 1, No. 1, Januari 2020 (7-12)

PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN IPS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI KELAS VIII MADRASAH TSANAWIYAH

Sri Yayu Astuti[1], Hamsi Mansur[2], Monry Fraick NGRS[3]
[1,2,3]Universitas Lambung Mangkurat
[1]sri.yayuastuti666@gmail.com, [2]hamsi.mansur@ulm.ac.id, [3]monryfngr@ulm.ac.id

Abstract

This study aims to develop a social sciences learning module to improve the student learning outcomes in the eight grade students of Madrasah Tsanawiyah Assanabil Banjarmasin. The focus of this research were (1) Development of social sciences learning module with theme "Changes in Indonesian Society in the Colonial Period and Growth of National Spirit" that is suitable to be used the for eight grade students Madrasah Tsanawiyah and (2) Prove that social science learning module improve the student learning outcomes of Madrasah Tsanawiyah Assanabil. This study used research and development (R&D) method which refers to the development model of Borg and Gall which consists of 10 stages. The results of the study indicated that the social sciences learning module is valid to used and can improve the student learning outcomes. The assessment was obtained from (1) Media experts stated that the social sciences module is valid to used by assessment criteria, (2) Material experts stated that the social sciences module is valid to used assessment criteria (3) The student learning outcomes showed were increased with high gain criteria. The results of the study showed that the social sciences learning module is valid to used and can improve the students learning outcomes.

Keywords: *R&D, Social Sciences Module, Learning Outcomes.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan modul pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas VIII MTs Assanabil Banjarmasin. Fokus penelitian ini adalah (1) Pengembangan modul pembelajaran IPS tema "Perubahan Masyarakat Indonesia pada Masa Penjajahan dan Tumbuhnya Semangat Kebangsaan" yang layak digunakan untuk kelas VIII SMP/MTs dan (2) Modul pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII SMP/MTs Assanabil. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yang mengacu pada model pengembangan Borg and Gall yang terdiri dari 10 tahapan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa modul pembelajaran IPS layak digunakan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penilaian tersebut diperoleh dari (1) Ahli media menyatakan bahwa modul IPS layak digunakan dengan kriteria penilaian sangat valid, (2) Ahli materi menyatakan bahwa modul IPS layak digunakan dengan kriteria penilaian sangat valid (3) Hasil belajar siswa mengalami peningkatan dengan kriteria *gain* tinggi. Hasil penelitian menunjukkan modul pembelajaran IPS layak digunakan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: R&D, Modul IPS, Hasil Belajar.

Pendahuluan

Upaya yang paling strategis untuk menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas adalah melalui pendidikan. Pendidikan memegang peranan penting karena dengan pendidikan dapat meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia. Sejalan perkembangan dunia pendidikan yang semakin pesat menuntut lembaga pendidikan untuk lebih dapat menyesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan.

Pendidikan menengah merupakan lanjutan pendidikan dasar. SMP (Sekolah Menengah Pertama) atau MTs (Madrasah Tsanawiyah) adalah pendidikan formal pada jenjang pendidikan dasar. Pendidikan dan pembelajaran di tingkat SMP/MTs memberikan penekanan peletakan pondasi dalam menyiapkan generasi agar menjadi manusia yang mampu menghadapi zaman yang terus berkembang. Seperti yang telah diketahui, saat ini perkembangan zaman sangat menuntut sumber daya manusia yang berkualitas. Hal tersebut menunjukkan bahwa penguasaan pengetahuan sangat bermanfaat bagi anak itu sendiri demi masa depan yang lebih baik.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran terpadu pada jenjang di tingkat sekolah yang mengintegrasikan disiplin ilmu-ilmu sosial ke dalam satu bidang studi. Mata pelajaran IPS di SMP/MTs disusun secara sistematis dan terpadu yang memuat materi geografi, sejarah, ekonomi, politik dan pendidikan. IPS mengkaji peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Keterpaduan dalam pembelajaran IPS dimaksudkan agar pembelajaran lebih bermakna, efektif dan efisien.

Pembelajaran IPS di SMP/MTs harus diajarkan secara terpadu sebagaimana dituangkan dalam Permendiknas nomor 22 tahun 2006 tentang Standar Isi bahwa subtansi mata pelajaran IPS pada SMP/MTs merupakan "IPS Terpadu". Penggunaan pendekatan terpadu pada pembelajaran IPS juga menjadi penekanan dalam penerapan kurikulum 2013 (Wahidmurni, 2017, p.25). Proses pembelajaran IPS pada kurikulum 2013 menuntut adanya keterpaduan antara disiplin ilmu sosial, ekonomi, geografi, sejarah, politik dan pendidikan.

Proses pembelajaran IPS dapat disampaikan melalui bahan ajar. Bahan ajar merupakan komponen penting dalam menentukan keberhasilan tujuan pembelajaran. Tersedianya bahan ajar yang berkualitas dapat membantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Keberhasilan tujuan pembelajaran tentu akan meningkatkan hasil belajar siswa.

Modul merupakan salah satu jenis bahan ajar yang dapat membantu guru membelajarkan pembelajaran mandiri kepada siswa. Siswa dapat belajar secara mandiri menggunakan modul. Bahasa modul yang sederhana dan adanya petunjuk penggunaan modul menjadikan modul sebagai salah satu bahan belajar mandiri.

Bahan ajar berupa modul dapat menjadi salah satu contoh bagi guru untuk pembelajaran IPS terpadu dan dapat menambah pengetahuan guru dalam mengembangkan bahan ajar berupa modul. Melalui modul guru dapat memadukan beberapa kompetensi dasar menjadi sebuah tema. Tema yang dipilih oleh guru dapat disesuaikan dengan lingkungan sekitar siswa. Kenyataannya di lapangan, pembelajaran IPS masih dilakukan secara terpisah, pencapaian kompetensi dasar mata pelajaran masih dilakukan sesuai dengan bidang kajian masing-masing. Hal ini terjadi di kelas VIII MTs Assanabil. Banyak faktor yang melatar belakanginya seperti belum adanya bahan ajar IPS terpadu, ketidaksiapan guru mata pelajaran IPS dalam melaksanakan program pembelajaran terpadu sebagaimana tuntutan kurikulum dan kurangnya pemahaman tentang cara mengembangkan materi IPS secara terpadu. Belum adanya atau terbatasnya bahan ajar terpadu dalam IPS juga merupakan alasan mengapa pembelajaran IPS jarang dilakukan secara terpadu. Bahan ajar yang digunakan guru di kelas VIII MTs Assanabil berupa buku teks IPS terpadu, namun ternyata buku yang digunakan belum berbasis terpadu.

Belum adanya bahan belajar mandiri dalam pembelajaran IPS juga berimplikasi terhadap ketercapaian hasil belajar siswa yang menjadi kurang maksimal yaitu dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) 5.7 yang telah ditetapkan oleh MTs Assanabil. Berdasarkan pernyataan tersebut maka

diperlukan pengembangan modul pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII di MTs Assanabil.

Metode Penelitian

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Metode penelitian ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Produk yang akan diuji keefektifannya/kelayakannya adalah bahan ajar berupa modul IPS.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas VIII MTs Assanabil yang beralamat di Jl. Tembus Perumnas RT. 40 No. 77 Kecamatan Banjarmasin Utara, Kota Banjarmasin Provinsi Kalimantan Selatan. Waktu pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada bulan Maret 2019.

Prosedur Pengembangan

Penelitian ini menggunakan desain pengembangan Borg and Gall yang mempunyai sepuluh langkah yaitu 1) Penelitian dan pengumpulan informasi, tahap awal dalam pengembangan modul pembelajaran IPS adalah penelitian dan pengumpulan informasi yang berfungsi untuk menganalisis kebutuhan di lapangan. Tahap ini bertujuan menganalisis dan menentukan kebutuhan atau syarat-syarat pembelajaran. 2) Perencanaan, tahap ini bertujuan merencanakan untuk merancang modul pembelajaran IPS berupa draft modul. Draft modul ini merupakan rancangan produk yang akan dihasilkan. 3) Pengembangan bentuk awal produk, tahap ini bertujuan menghasilkan modul pembelajaran IPS yang sudah direvisi oleh ahli materi dan ahli media. Tahap ini meliputi validasi perangkat oleh ahli materi dan ahli media yang selanjutnya direvisi kesalahan dan kekurangannya. 4) Uji coba lapangan awal (uji coba perorangan), uji coba lapangan awal yaitu untuk mendapatkan informasi dari siswa selaku pengguna terkait kualitas modul pembelajaran IPS yang dikembangkan. 5) Revisi produk, diperbaiki atau direvisi setelah diketahui kelemahannya. 6) Uji lapangan utama (uji coba kelompok kecil), melakukan uji coba lapangan untuk mengetahui kelayakan modul pembelajaran IPS yang dikembangkan dilakukan sama seperti uji lapangan awal. 7) Revisi produk operasional, direvisi berdasarkan uji lapangan/empiris. 8) Uji lapangan operasional (uji pelaksanaan lapangan), dilakukan uji coba penggunaan modul pembelajaran IPS dalam kondisi sesungguhnya. Pada uji coba pelaksanaan lapangan ini pengumpulan data juga dilakukan dengan menggunakan angket yang akan dijadikan bahan untuk penyempurnaan produk akhir. 9) Revisi produk akhir, Apabila ada kekurangan dalam penggunaan modul pembelajaran IPS pada kondisi sesungguhnya, maka produk akan diperbaiki. Setelah uji coba lapangan dan revisi produk akhir yang dilakukan maka akan disempurnakan untuk menghasilkan produk akhir berupa modul pembelajaran IPS tema "Perubahan Masyarakat Indonesia pada Masa Penjajahan dan Tumbuhnya Semangat Kebangsaan". 10) Diseminasi dan implementasi, Diseminasi dan implementasi, menyebarluaskan dan membagikan hasil pengembangan kepada pengguna yaitu guru IPS dan siswa kelas VIII MTs Assanabil melalui proses pembelajaran.

Teknik Analisis Data

Terdapat tiga teknik analisis data yang digunakan untuk mengolah data hasil pengembangan yaitu analisis isi, analisis deskriptif dan analisis data hasil tes. 1) Analisis isi pembelajaran, analisis ini dilakukan dengan analisis pengelompokkan untuk merumuskan tujuan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial berdasarkan kompetensi inti dan kompetensi dasar serta menata organisasi isi pembelajaran yang dikembangkan. 2) Analisis deskriptif, hasil analisis deskriptif ini digunakan untuk menentukan tingkat ketepatan, keterpaduan, keefektifan, kelayakan dan kemenarikan produk atau hasil pengembangan yang berupa modul pembelajaran. Teknik analisis data dalam penelitian ini dalah mendeskripsikan semua pendapat, saran dan tanggapan validator yang didapat dari lembar kritik dan saran. Data dari angket merupakan data kualitatif yang dikuantitatifkan menggunakan skala Likert berkriteria lima tingkat kemudian dianalisis melalui perhitungan persentasi skor item pada setiap pertanyaan dalam angket.

Untuk menetukan persentase tersebut dapat dipergunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:
P = Presentase tingkat kevalidan
$\sum x$ = Jumlah jawaban validator
$\sum xi$ = jumlah jawaban maksimal
100% = bilangan konstan

3) Analisis data hasil tes, analisis data hasil tes digunakan untuk mengukur tingkat perbandingan hasil belajar siswa. Dalam uji coba lapangan pengujian data menggunakan *one-group pretest-posttest design* yang dilakukan dengan cara membandingkan keadaan sebelum dengan sesudah menggunakan produk pengembangan. Adapun desain eksperimen *one-group pretest-posttest design* sebagai berikut:

$$O_1 \times O_2$$

Analisis data hasil tes untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa digunakan teknik *normalized gain score*.

$$<g> = \frac{\%\text{Postcore} - \%\text{Prescore}}{100 - \%\text{Prescore}}$$

Keterangan:
$<g>$ = Nilai *normalize gain*
%Postcore = Persentase nilai *post-test*
%Prescore = Persentase nilai *pre-test*

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pengembangan modul pembelajaran IPS tema "Perubahan Masyarakat Indonesia pada Masa Penjajahan dan Tumbuhnya Semangat Kebangsaan" untuk Kelas VIII SMP/MTs ini dilakukan dengan didasarkan pada kenyataan lapangan bahwa belum tersedianya bahan ajar IPS terpadu dan bahan belajar mandiri untuk siswa kelas VIII MTs Assanabil pada mata pelajaran IPS. Dengan demikian, penelitian dan pengembangan ini dimaksudkan untuk memenuhi tersedianya bahan ajar IPS terpadu dan bahan belajar mandiri siswa yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII MTs Assanabil terhadap materi yang dibahas. Langkah-langkah dalam penelitian ini mengacu pada model pengembangan Borg and Gall yang terdiri dari sepuluh tahapan penelitian dan pengembangannya dan juga melalui beberapa tahapan yaitu, tahap analisis kebutuhan modul pembelajaran IPS yang bertujuan agar modul pembelajaran yang dibuat sesuai dengan kompetensi siswa serta kurikulum 2013.

Produk pengembangan modul pembelajaran ini telah dilakukan penilaian dengan ahli media, ahli materi dan sasaran pengguna modul pembelajaran melalui uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan di kelas VIII MTs Assanabil. Adapun hasil validasi media dan validasi materi berdasarkan perhitungan data kuantitatif yang diperoleh dari hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi secara keseluruhan disajikan pada tabel 1. Hasil penilaian siswa terhadap modul pembelajaran IPS hasil pengembangan disajikan pada tabel 2.

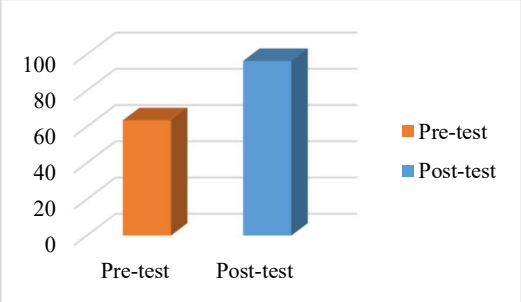
Tabel 1. Hasil Penilaian Validasi Ahli Media dan Ahli Materi Terhadap Modul Pembelajaran IPS

	Persentase Tingkat Kevalidan	Kriteria
Validasi Media	96%	Sangat Valid
Validasi Materi	92%	Sangat Valid

Tabel 2. Hasil Penilaian Siswa Kelas VIII MTs Assanabil Terhadap Modul Pembelajaran IPS

	Persentase Tingkat Kevalidan	Kriteria
Uji Coba Lapangan Awal	93%	Sangat Layak
Uji Coba Lapangan	94%	Sangat Layak
Uji Pelaksanaan Lapangan	96%	Sangat Layak

Dalam penerapannya, adanya modul pembelajaran IPS tema "Perubahan Masyarakat Indonesia pada Masa Penjajahan dan Tumbuhnya Semangat Kebangsaan" untuk Kelas VIII SMP/MTs mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII MTs Assanabil. Dari pelaksanaan *pre-test* dan *post-test* siswa kelas VIII MTs Assanabil pada uji pelaksanaan lapangan menunjukkan perbedaan hasil belajar pada saat sebelum menggunakan dan sesudah menggunakan modul pembelajaran IPS tema "Perubahan Masyarakat Indonesia pada Masa Penjajahan dan Tumbuhnya Semangat Kebangsaan". Data tersebut dapat dilihat pada gambar 1 bahwa jumlah nilai rata-rata *pre-test* 63.61 yang lebih kecil dari jumlah nilai rata-rata *post-test* 96.39. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan perolehan yang signifikan sebanyak 32.78.



Gambar 1. Rata-rata *Pre-test* dan *Post-test* Hasil Belajar Siswa

Simpulan dan Saran

Simpulan

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan pengembangan modul pembelajaran IPS tema "Perubahan Masyarakat Indonesia pada Masa Penjajahan dan Tumbuhnya Semangat Kebangsaan" dikembangkan menggunakan model Borg and Gall. Modul pembelajaran IPS tema "Perubahan Masyarakat Indonesia pada Masa Penjajahan dan Tumbuhnya Semangat Kebangsaan" hasil pengembangan dinyatakan layak digunakan dengan kriteria sangat valid. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil validasi media dari ahli media dan materi dengan presentasi kevalidan sebesar 96% dan 92%. Modul pembelajaran IPS tema "Perubahan Masyarakat Indonesia pada Masa Penjajahan dan Tumbuhnya Semangat Kebangsaan" mampu meningkatkan hasil belajar siswa di kelas VIII MTs Assanabil dibuktikan dengan nilai gain sebesar 32.78.

Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian, maka saran untuk penelitian selanjutnya, modul pembelajaran IPS untuk siswa kelas VIII SMP/MTs pada tema lain perlu dikembangkan. Dengan adanya modul pembelajaran diharapkan dapat membantu guru dalam proses pembelajaran serta memudahkan siswa dalam belajar mandiri. Perlu dilakukan penelitian dan pengembangan modul pembelajaran terpadu untuk menguji efektivitas penggunaan modul pembelajaran terpadu. Hasil penelitian dan pengembangan ini bisa dijadikan referensi untuk penelitian yang lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmadi, Abu. (2003). *Ilmu Sosial Dasar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Anggun Astria. (2014). *"Pengembangan Modul Pembelajaran IPS Dengan Tema Pemanfaatan Sumber Daya Alam (SDA)" Untuk SMP/MTs (Kelas VIII Semester I)*. Yogyakarta: UNY

Arsyad, Azhar. (1997). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Daryanto, (2013). *Menyusun Modul.* Yogyakarta: Gava Media.

Dimyanti dan Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran.* Jakarta: Rineka Cipta.

Emzir. (2012). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif.* Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Friska Octavia Rosa. *(2015) "Pengembangan Modul Pembelajaran IPA SMP pada Materi Tekanan Berbasis Keterampilan Proses Sains",* Jurnal Pendidikan Fisika Vol. 3 No. 1, http://ojs.fkip.ummetro.ac.id/index.php/fisika/article/view/21. 17 Juni 2018.

Irawati Hani. (*2015). "Pengembangan Modul Pembelajaran IPA dengan Tema "Pencemaran Lingkungan" Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP Kelas VII,* Jurnal

BIOEDUKATIKA Vol. 3 No. 1, http://journal.uad.ac.id/index.php/BIOEDUKATIKA/article/view/4142. 12 Oktober 2018.

Mudyahardjo, Redja. (2001). *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Prastowo, Andi. (2011). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif.* Jogjakarta: Diva Press.

Prastowo, Andi. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik.* Jogjakarta: Diva Press.

Sanjaya, Wina. (2009). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran.* Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta.

Supardi. (2011). *Dasar-Dasar Ilmu Sosial.* Yogyakarta: Ombak.

Trianto. (2007). *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktik.* Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.

(2003). UU No. 20 Tahun 2003 *tentang Sistem Pendidikan Nasional*

Wahidmurni. (2017). *Metodologi Pembelajaran IPS.* Yogyakarta: Ar Ruz Media.

Journal of Instructional Technology

J-INSTECH Vol. 1, No. 1, Januari 2020 (13-19)

PENGEMBANGAN *E-LEARNING* ACADEMIANA BERBASIS MOODLE UNTUK MATA KULIAH KOMUNIKASI PENDIDIKAN

Agung Setiawan[1], Hamsi Mansur[2], Mastur[3]
[1,2,3]Universitas Lambung Mangkurat
[1]agungsetiawan319@gmail.com, [2]hamsi.mansur@ulm.ac.id, [3]mastur@ulm.ac.id

Abstract

This study aims to: (1) develop products e-learning through the Moodle application 3.6.3 for educational communication courses at the Education Technology Study Program FKIP ULM.(2) knowing the level of feasibility e-learning has been developed. This study in the researcher uses the R&D method with the model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The techniques of data analysis are qualitative and quantitative descriptive analysis. The assessment of product is done by the experts of media, lectures, and 55 students of educational technology department of FKIP ULM. These results indicate: (1) Product successfully developed e-learning with a learning management system (LMS) that was developed from application software Moodle software. (2) Flowchart resulting from the workflow of system e-learning, it is useful to guide the direction of existing programs in e-learning. (3) appropriateness media can obtain the value of media experts 95.26% (very decent), user test individual gets value 95.83% (very decent), a small group of test scores 85.12% (very decent) and the large group test scored 91.7% (very decent).

Keywords: *Development of e-learning, moodle*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mengembangkan produk *e-learning* melalui aplikasi *moodle 3.6.3* untuk mata kuliah komunikasi pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan FKIP ULM. (2) Mengetahui tingkat kelayakan *e-learning* yang sudah dikembangkan. Penelitian ini menggunakan pendapat R&D dengan model ADDIE *(Analysis, Design, Development, Implementasi and Evaluation)*. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis kualitatif, dan kuantitatif deskriptif. Penilaian produk dinilai oleh ahli media, dosen, dan 55 jumlah mahasiswa Teknologi Pendidikan FKIP ULM. Hasil penelitian ini menunjukan: (1) Produk *e-learning* berhasil dikembangkan dengan sebuah sistem manajemen pembelajaran (LMS) yang dikembangkan dari *software* aplikasi *moodle.* (2) *Flowchart* yang dihasilkan merupakan alur kerja dari *s*istem *e-learning,* hal ini berguna untuk petunjuk arah program yang ada di *e-learning.* (3) Kelayakan media di dapat dari ahli media medapatkan nilai 95,26% (sangat baik), uji pengguna perorangan mendapat nilai 95,83% (sangat baik), uji kelompok kecil mendapatkan nilai 85,12% (sangat baik) dan uji kelompok besar mendapatkan nilai 91,7% (sangat baik).

Kata kunci: Pengembangan e-learning, moodle.

Pendahuluan

Manusia yang terlahir di dunia harus mendapatkan pendidikan sebagaimana mestinya. Pertama kali terlahir di dunia manusia belum bisa untuk memenuhi kebututuhannya sendiri, kemampuan untuk beradaptasi harus menempuh dengan belajr agar bisa meningkatkan kemampuannya. Manusia makhluk yang sangat labil dan dinamis, oleh karena itu perlu adanya pendidikan agar manusia bisa memiliki potensi (akal) dalam dirinya agar bisa menjadi manusia yang seutuhnya.

Pendidikan adalah sesuatu yang terbuka untuk siapa saja yang ingin belajar, dan berlangsung setiap saat selagi manusia masih berpijak dimuka bumi ini. Upaya mamanusiakan manusia melalui pendidikan itu diselenggarakan sesuai dengan pandangan hidup dan dalam latar sosial dan kebudayaan setiap masyarakat. Pendidikan diselenggarakan berlandaskan filsafat hidup serta berlandaskan sosiokultural setiap masyarakat, termasuk di Indonesia (Tirtarahardja, 2005, p.82)

Pendidikan merupakan salah satu hal yang penting dalam pembangunan bangsa sehingga diperlukannya peningkatan diseluruh faktor terutama dalam mengikuti perkembangan zaman, mengingat tuntunan dunia kerja yang semakin meningkat dan lainnya yang memerlukan kemampuan lmu pengetahuan individu yang didapatkan dalam bangku sekolah pada umumnya. Agar membentuk potensi mahasiswa yang lebih baik maka pendidikan harus di tingkatkan dengan menyesuaikan perkembangan zaman, upaya ini bisa terselenggara apabila adanya usaha sadar untuk bisa mewujudkan pendidikan yang berkualitas, seperti tersedianya bahan ajar yang cukup, sarana prasaran yang mendukung untuk proses belajar dan pembelajaran, serta tenaga pendidik yang berkualitas.

Tenaga pendidik merupakan pioner untuk memajukan pendidikan di negeri ini, serta mempunyai point penting dalam mencetak generasi yang berkualitas. Tenaga pendidik harus responsif atau cepat tanggap dalam perkembangan zaman agar terciptanya pembelajaran yang efektif dan efisien. Tenaga pendidik diharuskan memiliki keterampilan tertentu seperti keterampilan pedagogik, profesional, personal dan sosial. Semua keterampilan tersebut berkaitan agar terciptanya tenaga pendidik yang berkualitas dan profesional.

Pemanfaatan teknologi informasi dalam proses pembelajaran tidak hanya berlaku untuk bagi Mahasiswa saja, tetapi sebagai tenaga pendidik dapat memanfaatkan fasilitas tersebut untuk memperkaya kemampuan menagajar sehari-hari. Tenaga pendidik harus bisa menerima kehadiran teknologi informasi dalam bidang pendidikan khususnya dalam proses belajar dan mengajar, Pemanfaatan teknologi untuk menununjang proses pembelajaran yang ada di dunia pendidikan merupakan sesuatu yang sangat penting saat ini, karena hal tersebut dapat membantu pengajar dalam menyajikan materi kepada peserta didik. Salah satu teknologi informasi yang dapat di terapkan adalah *e-learning* atau pembelajaran jarak jauh. *E-learning* berfungsi sebagai pelengkap pada kegiatan belajar dan pembelajaran apabila digunakan dengan tepat yaitu untuk melengkapi pembelajaran tatap muka.

E-learning merupakan aplikasi internet yang dapat menghubungkan antara pendidik dan Mahasiswa dalam sebuah ruang belajar *online.* (Darmawan, 2014, p.10). *E-learning* dapat memberikan kemudahan bagi pengajar dan mahasiswa dalam proses belajar. Proses belajar sudah tidak lagi bergantung oleh jarak dan waktu, sehingga pembelajaran lebih efektif serta efisien dan membuat mahasiswa menjadi mandiri dalam belajar. Kegiatan *e-learning* dimungkinkan berkembangnya fleksibibilitas belajar yang tinggi. mahasiswa diberikan kebebasan memilih apakah akan memanfaatkan materi *e-learning* atau tidak. Menyadari fenomena tersebut, maka perlu adanya sebuah upaya memaksimalkan fasilitas belajar. salah satu inovasi tersebut adalah melalui pengembangan *e-learning* berbasis moodle.

Beberapa penelitian menunjukkan keberhasilan ketika mengintegrasikan e-learning berbasis moodle dalam pembelajaran. Seperti penelitian yang dilakukan Jihad Falqianas Akbar (2015). Dalam penelitian tersebut dikemukakan bahwa perlu adanya sebuah upaya memaksimalkan fasilitas belajar yang telah dimiliki sekolah. Salah satu inovasi tersebut adalah melalui pengembangan *e-learning* berbasis moodle. Kemudian dengan

adanya inovasi sistem atau metode pembelajaran ini, peserta didik akan lebih terpacu dan bersemangat untuk belajar mandiri. Pengukuran kelayakan *e-learning* tersebut dapat dilihat dari penilaian ahli media yang mendapatkan nilai rerata skor 80,00% dengan kriteria layak untuk digunakan. Penilaian dari uji coba kelompok kecil mendapatkan skor rerata 77,30%. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa *e-learning* berbasis moodle ini layak digunakan.

Ketertarikan mahasiswa menggunakan - *e-learning* sangat tinggi, mereka beranggapan bahwa *e-learning* yang telah disediakan oleh universitas sudah cukup baik untuk menunjang pembelajaran tetapi tidak cukup menarik dan sulitnya pemahaman mereka ketika menggunakan aplikasi tersebut.

Berdasarkan hal tersebut pentingnya penggunaan *e-learning* dalam proses pembelajaran di perguruan tinggi terkhususkan di program studi teknologi pendidikan FKIP ULM, karna bisa membuat mahasiswa belajar mandiri dan mengurangi absensi mahasiswa yang terbentur dengan kegiatan UKM (unit kegiatan mahasiswa) atau pekerjaan diluar kampus. Dalam seminggu perlu setidaknya sekali menggunakan *e-learning* dalam proses belajar, bukan berarti *e-learning* menggantikan pendidik, tetapi tetap ada proses tatap muka untuk penjelasan yang lebih rinci, karna dapat langsung tanya jawab terkait kurangnya pemahaman materi yang telah diberikan. Fasilitas jaringan internet gratis telah disediakan oleh kampus dan cukup untuk menunjang pembelajaran mereka, walaupun tidak disemua titik tersedia.

Melihat hal tersebut bahwa pembelajaran menggunakan *e-learning* dengan koneksi internet yang tersedia memungkinkan pembelajaran dapat dilaksanakan lebih baik, karena proses pembelajaran tidak tergantung pada jarak dan waktu, program *e-learning* tersebut dapat disesuaikan dengan tenaga pendidik sehingga dapat dengan mudah menggunakannya. Mahasiswa dapat mengulang kembali materi pembelajaran yang sudah diunduh di sistem *e-learning* sehingga peserta dapat lebih memahami materi pembelajaran tersebut.

Moodle adalah *Learning Management System* (LMS) yang dapat disesuikan dengan kebutuhan penggunanya. Peneliti memodifikasi moodle dengan nama moodle academiana untuk meningkatkan kualitas dan efektifitas dalam pembelajaran. Penerapan hasil pengembangan *e-learning* ini diharapkan dapat membantu mahasiswa semakin efektif dan efisien dalam belajar sehingga dapat untuk meningkatkan hasil belajarnya.

Metode Penelitian

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*research and development).* Penelitian pengembangan merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan produk dan akan divalidasi oleh para ahli dan menguji kelayakan media tersebut dalam proses belajar mengajar. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan *e-learning* academiana untuk mata kuliah komunikasi pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan FKIP ULM.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini bertempat pada Program Studi Teknologi Pendidikan FKIP ULM dan responden untuk penelitian ini adalah mahasiswa teknologi pendidikan angkatan 2018 semester 2 dengan total mahasiswa berjumlah 56. Pengambilan data dimulai dari bulan april – mei 2019.

Uji Coba Produk

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini akan menjadi acuan untuk menentukan kelayakan *e-learning* yang sudah dibuat. Uji coba produk dilakukan dengan cara uji kelompok kecil dan uji kelompok besar. Peneliti melakukan uji coba kecil atau terbatas yang dilakukan dikelas C semester 2 dengan jumlah mahasiswa yang diteliti sebanyak 26 orang. Pada uji coba ini masing-masing dari responden diberikan kriteria pertanyaan yaitu angket.

Desain Uji Coba Produk

Produk berupa *e-learning* perlu dilakukan pengujian untuk mengetahui kualitas dan kelayakannya. Produk dikonsultasikan kepada dosen pembimbing, ahli media, dosen pengampu mata kuliah, dan mahasiswa teknologi pendidikan sebagai calon pemakai *e-learning.* Berikut adalah langkah-langkah validasi dan evaluasi. *Pertama,* Pra-validasi. *Kedua,* Validasi ahli. *Ketiga,* Uji keterbacaan mahasiswa.

Subjek Uji Coba

Subjek penelitian meliputi ahli media berjumlah satu orang yaitu Iqbal Assyauqi, M.Pd, dosen pengampu mata kuliah berjumlah satu orang yaitu Mastur, M.Pd, dan satu kelas dalam dalam uji keterbacaan mahasiswa berjumlah 26 orang.

Teknik Analisis Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan untuk penelitian ini mencakup data kualitatif dan data kuantitatif, yaitu: (a) data kualitatif merupakan data yang dari penjelasan verbal tentang proses pengembangan *e-learning* berupa kritikan maupun saran yang membangun dari ahli media dan mahasiswa sebagai responden uji kelayakan *e-learning* yang akan dikembangkan. (b) data kuantitatif merupakan data yang berupa penilaian kelayakan media *e-learning* dari ahli media dan mahasiswa mengenai produk yang telah dikembangkan.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Intrumen digunakan pada saat penelitian yang berguna untuk mendapatkan data yang dibutuhkan sesuai dengan kebutuhan peneliti. Intrumen yang digunakan adalah dalam bentuk angket, lembar angket yang digunakan adalah angket tertutup, yaitu lembar angket yang sudah diberikan alternatif pilihan jawaban dan responden tinggal memilihnya. Isi dari angket tersebut berupa penilaian ahli media, dosen dan mahasiswa. Instrumen kelayakan dalam penelitian ini menggunakan skala *Likert,* yaitu dengan 4 jawaban alternatif didalamnya yaitu, sangat setuju, setuju, tidak setuju dan sangat tidak setuju. Instrumen dalam penelitian ini diberikan kepada ahli media, dosen dan mahasiswa *(user).* Berikut adalah kisi-kisi instrumen yang diberikan kepada masing-masing responden.

Teknik Analisis Data

Data penelitian ini adalah kualitatif dan kuantitatif, data ini dianalisis secara statistik deskriptif. Data kualitatif berupa masukan, kritik dan saran dari ahli media dan kemudian dianalisisi lalu dideskripsikan secara deskriptif untuk merevisi produk yang telah dikembangkan. Kemudian data kuantitatif di peroleh dari ahli media dan skor angket responden. Setelah itu data kuantitatif dihitung rata-ratanya dan dikonversi menjadi nilai kualitatif dengan skala *liktert.*

Tabel 1. Skala *Likert*

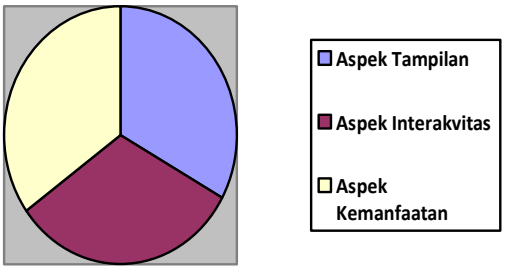
Presentase (%)	Kategori Kelayakan
<21%	Sangat Tidak Layak
21%-40%	Tidak Layak
41%-60%	Cukup Layak
61%-80%	Layak
81%-100%	Sangat Layak

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berupa *learning manajemen system* (LMS) yang berisikan materi pembelajaran komunikasi pendidikan. Sesuai dengan pengembangannya penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE dengan tahapan sebagai berikut:(1) Analisis *(Analysis)*, (2) Desain *(Design)*, (3) Pengembangan *(Development)*, (4) Implementasi *(Implementation)*, (5) Evaluasi *(Evaluation)*. Media pembelajaran ini dikembangkan dengan aplikasi *Moodle.* Pembuatan media ini dibuat berdasarkan hasil rancangan pembuatannya dalam bentuk *flowchart* dan *storyboard.* Media ini dibuat dalam bentuk web pembelajaran atau LMS.

Tabel 2. Penilaian Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Skor
1	Aspek Tampilan	94,12%
2	Aspek Interaktivitas	91,67%
3	Aspek Kemanfaatan	100%
	Rata-rata	95,26**%**



Gambar 1. Penilaian Ahli Media

Berdasarkan penilaian ahli media terhadap seluruh aspek yang divalidasi mendapatkan penilaian rata-rata 95,26% dan masuk kedalam kategori "Sangat Layak" dan dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Tabel 3. Penilaian Perorangan

Hasil Angket	Nilai Maksimal	Persentase	Keterangan
46	48	95,83%	Sangat Layak

Berdasarkan penilaian dosen terhadap seluruh aspek yang dinilai diperolehlah hasil angket uji perorangan sebesar 46 dengan rata-rata presentase 95,83% dengan kriteria sangat layak

Tabel 4. Penilaian Kelompok Kecil

Hasil Angket	Nilai Maksimal	Persentase	Keterangan
51,19	60	85,12%	Sangat Layak

Uji coba kelompok kecil ini dilaksanakan di kampus FKIP ULM ruang 414 dengan mahasiswa berjumlah 27 orang. Berdasarkan penilaian kelompok kecil terhadap seluruh aspek yang dinilai diperolehlah hasil angket uji kelompok kecil sebesar 51,19 dengan rata-rata presentase 85,12% dengan kriteria sangat layak dan dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Tabel 5. Penilaian Kelompok Besar

Hasil Angket	Nilai Maksimal	Persentase	Keterangan
55,1	60	91,7%	Sangat Layak

Uji coba kelompok Besar ini dilaksanakan di kampus FKIP ULM ruang 36 dengan mahasiswa berjumlah 30 orang. Berdasarkan penilaian kelompok besar terhadap seluruh aspek yang dinilai diperolehlah hasil angket uji kelompok besar sebesar 55,1 dengan rata-rata presentase 91,7% dengan kriteria sangat layak dan dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kajian Produk Akhir

E-learning untuk mata kuliah komunikasi pendidikan menggunakan *Learning Manajemen System* (LMS) *Moodle* 3.6.3. Portal *e-learning* dapat diakses dengan mengetikkan URL *www.academiana.web.id.* Kebutuhan materi yang ada di dalam academiana ada mata kuliah komunikasi pendidikan.

Pembahasan

Peneliti memilih mengembangkan media berbasis *moodle* 3.6.3 yang dapat mengubah sebuah media pembelajaran kedalam bentuk web. Selain itu, menggunakan aplikasi *moodle* 3.6.3 memberi kemungkinan untuk melengkapi media dengan video dan fasilitas pendukung seperti adanya tingkatan level, fitur forum, chat yang menarik dan mengutamakan sisi keamanan pengguna. Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan *e-learning* pada mata kuliah komunikasi pendidikan dan diuji tingkat kelayakannya. Pengembangan *e-learning* menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*). Semua tahapan sudah dilaksanakan sesuai kebutuhan pengembangan, semua tahap dari pengembangan ini sangat penting dan salah satu nya adalah tahap *development,* pembuatan media serta di validasi oleh ahli media. Tujuan dari validasi tersebut adalah untuk memperoleh masukan, kritikan, serta saran perbaikan untuk kesempurnaan media yang dikembangkan.

Selain validasi dari ahli, pengisian angket juga menentukan kevalidan media tersebut. Setelah media tersebut dinyatakan valid dan layak uji, media tersebut diuji cobakan kepada dosen pengampu mata kuliah dan mahasiswa untuk mengetahui respon dan kualitas media pembelajaran tersebut dengan harapan mahasiswa dan dosen pengampu mata kuliah dapat menggunakan media tersebut untuk memudahkan dalam proses belajar dan mengajar.

Simpulan dan Saran

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah diuraikan dalam

penelitian ini, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Proses Pengembangan *e-learning* academiana berbasis *moodle* untuk mata kuliah komunikasi pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan FKIP ULM dikembangkan berdasarkan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*).
2. Pengembangan *e-learning* academiana ini layak digunakan setelah mendapat nilai 95,26% dari ahli media, 95,83% dari uji perorangan, 85,12% dari kelompok kecil dan 91,7% dari kelompok besar. Berdasarkan hal tersebut, maka *e-learning* academiana dalam penelitian ini layak digunakan sebagai sarana pendukung proses kegiatan belajar dan mengajar di program studi Teknologi Pendidikan FKIP ULM.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang sudah disajikan terdapat beberapa saran sebagai berikut :

1. Pengguna Academiana

a. Mata kuliah yang terdapat di *e-learning* academiana lebih di perbanyak lagi agar tidak hanya satu mata kuliah saja yang terbantu dengan *e-learning.*
b. *E-learning* academiana ini perlu di tindak lanjuti agar diketahui kelemahan dan kelebihan dari *e-learning* yang sudah ada.

2. Dosen

Bagi para dosen yang memiliki batasan waktu dalam mengajar, *e-learning* academiana dapat dijadikan sebagai diskusi online untuk mengatasi waktu yang terbatas.

DAFTAR PUSTAKA

Abdulhak & Cepi, R. (2017). *E-learning Konsep & Implementasi.* Jawa barat: Upi Press.

Arikunto, S. (2009). Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta:Bumi Aksara

Asri Budiningsih, C. (2005). *Belajar dan pembelajaran.* Jakarta : Rineka Cipta.

Darmawan, D. (2014). *Pengembangan E-Learning Teori dan Desain.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Parwati, Ni nyoman, Dkk. (2018). *Belajar dan Pembelajaran.* Depok: PT RajaGrafindo persada.

Prawiradilaga, D, dkk. (2013). *Mozaik Teknologi Pendidikan e-learning.* Jakarta : Kencana.

Rohmawati, A. (2015). *Efektivitas pembelajaran,* jurnal pendidikan usia dini. Jakarta timur

Ruhimat, T, Dkk. (2016). *Kurikulum & Pembelajaran ,* Jakarta: Rajawali Pers.

Rusdi. (2018). *Penelitian desain dan pengembangan kependidikan (Konsep, Prosedur dan Sintesis Pengetahuan Baru).* Depok : PT RajaGrafindo Persada

Rusman, dkk. (2011). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi mengembangkan profesionaltias Guru*. jakarta : PT RajaGrafindo Persada.

Rusman. (2016). *Model-model pembelajaran mengembangkan profesionalisme guru.* Jakarta : PT RajaGrafindo Persada.

Seels, Barbara B. & Rita C. Richey, Rita C. (1994). *Teknologi pembelajaran : definisi dan kawasannya*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta

Sembiring, M.gorky. (2009). M*engungkap rahasia dan tips mengajar menjadi guru sejati*. Yogyakarta: Galangpress,

Siregar, E & Nara, H. (2015). *Teori belajar dan pembelajaran.* Bogor: Ghalia Indonesia.

Suartama & I Dewa. (2014). *E-learning berbasis moodle.* Yogyakarta : Graha Ilmu.

Tirtarahardja, U. & Sulo, L. (2005). *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Wahyuningsih, D. & Rakhmat. (2017). *E-Learning Teori dan Aplikasi*. Bandung: Informatika

Journal of Instructional Technology

J-INSTECH Vol. 1, No. 1, Januari 2020 (20-28)

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN IPA UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Siti Maulida[1], Hamsi Mansur[2], Fatimah[3]
[1,2,3]Universitas Lambung Mangkurat
[1]stmaulida.tekpen15@gmail.com, [2]hamsi.mansur@ulm.ac.id, [3]fatimah@ulm.ac.id

Abstract

This study aims to develop based learning video for students of interest learning in class IV SDN Pelambuan 2 Banjarmasin. The main data from this study are (a) knowing the facilities owned by the school based on the results of interviews with the Principal, (b) the teaching media used by the teacher during learning based on interviews with classroom teachers, (c) the interest in learning that students have based on observations in the classroom when learning takes place. This research uses research and development (R&D) methods. The development model used is the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation). This results showed that (a) the facilities owned by the school could be used properly, (b) the developed media were feasible to use in class, this was seen from the results of 98% media expert validation and 96.2% material expert validation with very feasible categories (c) student learning interest increases when learning uses video learning media, this is seen from the results of the N-Gain Test of 0.7 in the high category.

Keywords: *Development, ADDIE Model, Interest of learning*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa di kelas IV SDN Pelambuan 2 Banjarmasin. Data utama dari penelitian ini adalah (a) mengetahui fasilitas yang dimiliki sekolah berdasarkan hasil wawancara dengan Kepala Sekolah, (b) media mengajar yang digunakan guru saat pembelajaran berdasarkan wawancara dengan guru kelas, (c) minat belajar yang dimiliki siswa berdasarkan hasil observasi di kelas ketika pembelajaran berlangsung. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D). Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE *(Analysis, Design, Development, Implementasi and Evaluation)*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (a) fasilitas yang dimiliki sekolah dapat digunakan dengan baik, (b) media yang dikembangkan layak digunakan dikelas, hal ini dilihat dari hasil validasi ahli media sebesar 98% dan validasi ahli materi sebesar 96,2% dengan kategori sangat layak (c) minat belajar siswa meningkat ketika pembelajaran menggunakan media video pembelajaran, hal ini dilihat dari hasil Uji N-Gain sebesar 0,7 dengan kategori tinggi.

Kata kunci: Pengembangan, Model ADDIE, Minat belajar

Pendahuluan

Perkembangan zaman mempengaruhi aspek-aspek kehidupan manusia yang semakin berkembang pesat, hal tersebut tidak lepas dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang semakin berkembang pesat. Hal itu membuat manusia memudahkan pekerjaannya, karena berbagai macam informasi yang diperlukan manusia dapat dicari dan ditemukan dengan mudah. Selain itu, dapat pula membuat manusia berpikir lebih maju dan lebih inovatif. Bidang yang mendapatkan pengaruh besar dan dampak cukup berarti dalam perkembangan IPTEK adalah bidang pendidikan karena memiliki unsur-unsur pendidik sebagai sumber informasi, media sebagai sarana dalam penyampaian pesan materi pembelajaran, dan peserta didik sebagai penerima pesan dari materi pembelajaran.

Pendidikan dipandang sebagai aspek penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Apabila masalah pendidikan dibenahi secara maksimal, maka akan banyak pula menghasilkan sumber daya manusia yang dapat bersaing di dunia kerja di tengah kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pendidikan juga merupakan proses mobilisasi beberapa kompenen yang di arahkan oleh pendidik kepada peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan.

Keberhasilan guru dalam menyampaikan materi sangat bergantung pada kelancaran interaksi komunikasi antara guru dan siswanya. Ketika pendidik tidak lancar dalam berkomunikasi dapat menyebabkan pesan yang akan disampaikan tidak bisa diserap dengan baik oleh individu. Agar komunikasi yang disampaikan dapat sesuai sasaran maka diperlukanlah media sebagai penghubung antara guru dan siswa. Salah satunya adalah dengan menggunkan media pembelajaran yang tepat sasaran dan sesuai dengan materi yang akan diajarkan.

Terkait penggunaan media pembelajaran saat pembelajaran di kelas, relevan dengan hasil penelitian dari Dyah Ayu Wulandari (2016). Dalam penelitian tersebut dikemukakan bahwa pengajar harus mampu menciptakan pembelajaran yang menarik di dalam kelas sehingga para siswa mampu berkonsentrasi dan menaruh minat pada proses pembelajaran (Wulandari, 2016, p.2). Pengukuran minat belajar siswa pada penelitian tersebut menggunkana uji n-*gain.* Hasil uji n-*gain* menunjukkan hasil sebesar 0,7 dikategorikan tinggi.

Media pembelajaran adalah alat untuk atau bentuk stimulus yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepan sasaran dan memuat penjelasan materi yang tepat dapat menunjang keberhasilan pembelajaran yang dilakukan. Selain itu, menurut Ibrahim, dkk (Wulandari, 2016, p.3) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Media pembelajaran dapat diterapkan menggunakan berbagai teori pembelajaran. Salah satunya adalah teori behavoristik. Menurut teori behavioristic, belajar adalah tingkah laku yang dapat diamati yang disebabkan adanya stimulus dari luar. Pemberian stimulus terhadap individu sangatlah penting dan dapat dijadikan sebagai tolak ukur terhadap keberhasilan pembelajaran yang dilakukan. Salah satu pemberian stimulus dari luar adalah dengan menggunkan media pembelajaran yang tepat sasaran dan sesuai dengan materi yang akan diajarkan.

Berdasarkan hasil pengamatan di SDN Pelambuan 2 Banjarmasin pada hari sabtu tanggal 15 September 2018, ditemukan bahwa sekolah tersebut sudah memiliki tiga unit proyektor dan beberapa *speaker* yang dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran. Karena jumlahnya yang terbatas, maka penggunaanya pun dilakukan secara bergantian antara guru yang satu dan yang lainnya. Namun, tidak semua guru menggunakan fasilitas tersebut saat proses pembelajaran. Dari hasil wawancara dengan Kepala Sekolah, beliau menyebutkan bahwa sebagian besar guru yang masih banyak menggunakan pola pembelajaran konvensional. Pengamatan kedua dilakukan di dalam kelas pada hari senin tanggal 17 September 2018. Pengamatan ini dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran yang sedang berlangsung di kelas IV A. Ternyata saat diamati pembelajaran masih bersifat konvensional dan tidak semua siswa

memperhatikan ketika guru menjelaskan. Ketika guru memberikan pertanyaan terkait materi yang diajarkan, hanya beberapa siswa yang memberikan respon. Beberapa siswa lainnya asyik dengan kegiatannya sendiri, seperti menggambar di buku tulis yang seharusnya digunakan untuk mengerjakan tugas, adapula siswa yang sedang melamun karena merasa bosan. Selain mengamati keadaan kelas, dilakukan juga wawancara dengan guru kelas tersebut. Guru kelas mengatakan bahwa pembelajaran pernah menggunkan media berupa video pembelajaran yang durasinya sekitar tiga puluh menit, dan ternyata dengan durasi tersebut siswa tidak dapat menikmati video tersebut karena durasi yang terlalu lama dan membuat konsentrasi siswa menghilang saat diberikan penjelasan tentang isi dari video setelah video tersebut selesai diputar.

Berdasarkan hasil observasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran memang penting untuk meningkatkan minat individu agar siswa tertarik melihat hingga memahami materi yang diajarkan. Karena dengan menggunakan media pembelajaran, bisa membuat proses pembelajaran lebih inovatif dan dapat mengimbangi proses pembelajaran yang konvensional. Walaupun tidak semua guru mampu mengoperasikan Laptop. Selain itu media pembelajaran yang berupa video pasti memiliki jumlah durasi yang berbeda-beda, alangkah baiknya durasi yang digunakan hanya sekitar tujuh menit kemudian diselingi dengan penjelasan. Sehingga setelah melihat video yang ditayangkan ditambah dengan penjelasan dari guru, selain dapat meningkatakan minat dapat pula meningkatkan daya ingat siswa. Sedangkan video pembelajaran yang berdurasi kurang lebih tiga puluh menit dapat mempengaruhi minat belajar siswa. Karena dengan durasi yang demikian dapat membuat siswa bosan dan ketika sudah bosan mereka tidak akan memperhatikan video tersebut.

Permasalahan lainnya yaitu saat pembelajaran tematik, sekolah yang diamati adalah sekolah yang sudah menggunakan Kurikulum 2013. Sehingga tidak ada lagi mata pelajaran yang terpisah-pisah seperti Kurikulum yang sebelumnya. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang memadukan antara berbagai mata pelajaran atau bidang studi dengan menggunakan tema tertentu, tema tersebut kemudian diulas atau dielaborasi dari berbagai sudut pandangan ilmu pengetahuan sosial, ilmu pengetahuan alam, humaniora maupun agama, sehingga memberikan pengalaman bermakna bagi anak didik. Ketika pembelajaran tematik memasuki materi sudut pandang ilmu pengetahuan alam, ketertarikan dan minat belajar siswa menurun. Hal tersebut berdasarkan hasil dari wawancara dengan guru kelas. Karena saat pembelajaran IPA mereka sulit membayangkan secara jelas gambaran yang dijelaskan dari buku teks, selain itu adapula gambaran berupa benda yang benar-benar asing dan mereka sama sekali belum pernah melihatnya sehingga mereka tidak dapat membayangkannya. Ketika siswa sulit membayangkannya, minat mereka untuk memperhatikan pembelajaran juga berkurang.

Berdasarkan uraian masalah di atas, dapat memunculkan sebuah solusi yaitu penggunaan media pembelajaran berupa video dapat membuat minat belajar siswa menjadi meningkat dan dapat membuat siswa lebih memahami materi yang diajarkan. Lama durasi video pembelajaran juga perlu di sesuaikan dengan materi yang sedang dipelajari. *Sparkol Video scribe* merupakan salah satu aplikasi yang dapat membuat media pembelajaran berupa tampilan video animasi yang terdiri dari rangkaian gambar yang disusun menjadi sebuah video yang utuh. Selain itu, *Sparkol Video scribe* juga memiliki berbagai konten seperti gambar, suara, dan berbagai tampilan lembar kerja untuk memudahkan pengguna mendesain media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan. *Video scribe* dapat dikatakan sebagai aplikasi yang dapat memvisualisasikan materi melalui gambar dan teks, dan dalam penggunaannya dapat dilakukan secara *offline* sehingga tidak tergantung pada layanan internet. Pengguna hanya perlu melakukan proses *download* dan *install* aplikasi tersebut ke Laptop yang dimiliki.

Metode Penelitian

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau *research and development* (R&D). *Research and development* (R&D) di pilih karena

metode penelitian ini merupakan cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi, dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan. Metode ini dianggap tepat digunakan dalam penelitian ini karena penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran dalam bidang pendidikan, khususnya pada penelitian ini untuk menghasilkan media video pembelajaran menggunakan *sparkol video scribe* yang digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini bertempat di SDN Pelambuan 2 Banjarmasin. Peneliti memilih subjek ini dengan alasan rendahnya minat belajar siswa dan minimnya guru yang menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Pengambilan data dimulai dari bulan april – mei 2019.

Target/Subjek Penelitian

Subjek penelitian meliputi adalah siswa kelas IV. Peneliti memilih subjek ini dengan alasan rendahnya minat belajar siswa dan minimnya guru yang menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Ahli media dalam penelitian ini adalah Bapak Agus Hadi Utama, M.Pd selaku dosen program studi Teknologi Pendidikan. Ahli materi dalam penelitian ini adalah Bapak Basuki Rahmad, S.Pd selaku guru kelas IV di SDN Pelambuan 2 Banjarmasin, dan sejumlah siswa yang ada di kelas yang berjumlah 26 orang siswa.

Prosedur

Proses produksi terbagi menjadi tiga tahapan, yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Tahap pra produksi merupakan tahap untuk menyiapkan segala perangkat yang diperlukan saat pengembangan media pembelajaran, baik berupa perangkat lunak *(software)* maupun perangkat keras *(Hardware)*. Tahap produksi merupakan tahap pengolahan media. Tahap pasca produksi merupakan tahap penilaian terhadap media yang sudah dikembangkan. Tahapan tersebut dibagi menjadi tahapan yang lebih spesifik sesuai dengan model pengembangan yang digunakan yaitu model ADDIE.

Data, Intrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Jenis data yang dikumpulkan pada penelitian ini berupa hasil observasi, wawancara, kuesioner (angket), dan dokumentasi. Alat ukur dalam penelitian biasanya disebut instrumen penelitian. Adapun instrumen dalam penelitian ini adalah Instrumen untuk mengukur validitas media pembelajaran menggunakan angket dengan format *checklist* dengan beberapa pernyataan. Angket ini diberikan beberapa kepada ahli media dan ahli materi. Selain instrumen untuk validator, adapula instrumen untuk memperoleh data terhadap kelayakan media pembelajaran berbasis video yang berupa uji coba satu-satu, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar. Uji coba ini dilakukan sebelum media pembelajaran berbasis video diimplementasikan saat pembelajaran. Selain tiga jenis angket diatas, ada pula angket untuk mengukur variabel minat belajar siswa. Pengukuran tersebut menggunakan skala sikap model Likert dimana skala tersebut digunkan untuk menentukan respon seseorang terhadap sesuatu.

Tabel 1. Kisi-kisi Instrument untuk Minat Belajar Siswa

No	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir	Bentuk Instrumen
1	Rasa Tertarik	1,2,3, 4	4	*Checklist*
2	Rasa Perhatian	5,6,7, 8	4	*Checklist*
3	Perhatian	9,10,1 1,12	4	*Checklist*
4	Partisipasi	13,14, 15,16	4	*Checklist*
5	Keinginan /kesadaran	17,18, 19	3	*Checklist*
Total			**19**	

Teknik Analisis Data

1. Analisis Kualitatif

Analisis kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan hasil observasi, wawancara, saran dosen validasi, dan catatan dokumentasi saat diimplementasikan. Data tersebut dianalisis secara deskriptif kualitatif, beberapa saran akan digunakan untuk perbaikan produk pada tahap revisi sedangkan catatan dokumentasi dideskripsikan untuk menggetahui kebermanfaatan produk yang

dikembangkan saat digunakan dalam pembelajaran.

2. Analisis Kuantitatif

Analisis kuantitatif digunakan untuk mendeskripsikan kualitas media berdasarkan penilaian dosen ahli materi, dosen ahli media, dan guru mata pelajaran, serta mendeskripsikan minat belajar siswa setelah menggunakan media video pembelajaran. Selain itu, pada penelitian ini juga menggunakan analisa deskriptif kuantitatif. Teknik analisis deskriptif kuantitatif diperoleh dari angket yang berbentuk deskriptif yang kemudian dikuantitatifkan agar mendapatkan hasil berupa angka. Teknik analisis yang digunakan untuk menganalisis data kualitatif hasil validasi dengan perhitungan nilai rata-rata. Fungsi perhitungan untuk mengetahui peringkat nilai akhir butir yang bersangkutan. Sedangkan kriteria penilaian produk media video pembelajaran menggunakan prinsip nilai sebagai berikut.

Tabel 2. Kriteria Kelayakan Produk

Persentase (%)	Kategori Kelayakan	Keterangan
90 – 100	Sangat layak	Tidak Revisi
80 – 90	Layak	Tidak Revisi
70 – 79	Cukup layak	Tidak Revisi
60 – 69	Kurang layak	Perlu Revisi Sebagian
<60	Sangat tidak layak	Perlu Revisi Semua

Jika jumlah skor kelayakan produk tepat 70, maka media yang dikembangkan layak untuk digunkan dalam proses pembelajaran di sekolah.

Setelah data penelitian diperoleh melalui angket kemudian dilakukan analisis data. Menurut Susanto (Wulandari, 2016, p.88) untuk melihat peningkatan minat belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan *treatment*, peneliti menggunkan uji N-*gain* berikut adalah rumus yang digunakan untuk mencari N-*gain*:

$$N - Gain\ (g) = \frac{Skor\ posttest - skor\ pretest}{Skor\ maksimal - Skor\ pretest}$$

Keterangan:
N – *Gain (g)* : besarnya faktor gain
Skor posttest : nilai hasil tes akhir
Skor pretest : nilai hasil tes awal
Skor maksimal : nilai maksimal tes

Tabel 3. Kriteria Besarnya Faktor *Gain*

Interval	Kriteria
g>0,7	Tinggi
0,3≤g≤0,7	Sedang
G<0,3	Rendah

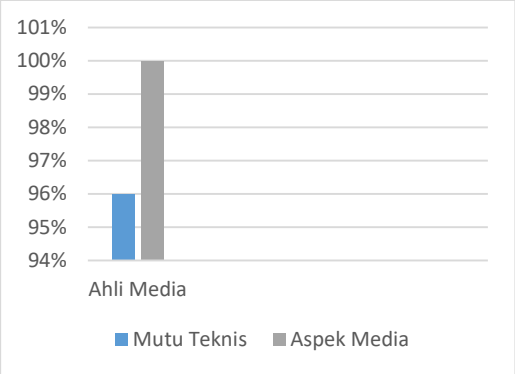
Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk yang layak pada media pembelajaran berbasis *Sparkol Video scribe* dengan materi Daur Hidup. Media pembelajaran tersebut digunakan pada saat pembelajaran IPA dan diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa di kelas IV SDN Pelambuan 2 Banjarmasin. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE. Model ADDIE terdiri dari lima tahapan yaitu; analisis (*analysis),* desain *(design),* pengembangan *(development)*, implementasi (*implementation)* dan evaluasi (*evaluation)*.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SDN Pelambuan 2 Banjarmasin. Kendala yang ditemukan saat pembelajaran IPA adalah ketertarikan dan minat belajar siswa menurun, maka permasalahan tersebut dapat diberikan solusi dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis *Video scribe.* Media pembelajaran tersebut dipilih karena dapat memadukan gambar, suara/ audio, dan desain yang menarik sehingga siswa dapat menikmati dan memahami materi yang diajarkan saat pembelajaran. Tahap pengembangan media dibuat berdasarkan naskah media/ *storyboard* yang sudah disusun pada tahap desain. Setelah semua kompenen-kompenen yang ada di naskah media/ *storyboard* sudah dilakukan, maka selanjutnya media pembelajaran tersebut akan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi agar dapat media tersebut layak digunakan saat proses pembelajaran.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek Yang Dinilai	Skor
1.	Mutu Teknis	96%
2.	Aspek Media	100%
	Rata-rata	98%

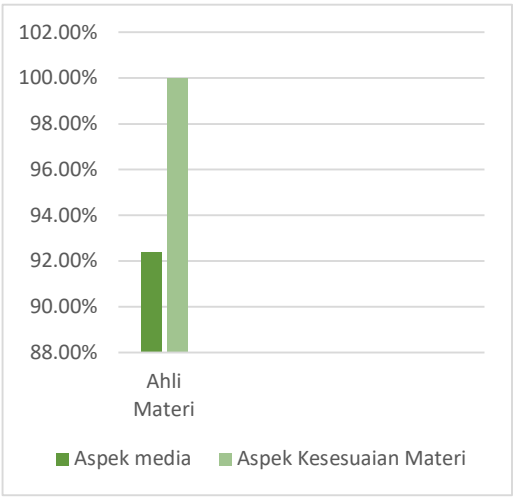


Gambar 1. Tingkat Validasi Media

Berdasarkan hasil dari ahli media di atas, di peroleh hasil penilaian untuk aspek mutu teknis sebesar 96% dan aspek media sebesar 100%. Jika di cocokkan dengan tabel kategori kelayakan produk, maka penilaian tersebut termasuk dalam kategori sangat layak dan tidak perlu revisi.

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek Yang Dinilai	Skor
1.	Aspek media	92,4%
2.	Aspek Kesesuaian Materi	100%
Rata-rata		96,2%



Gambar 2. Tingkat Validasi Materi

Berdasarkan hasil dari ahli media di atas, di peroleh hasil penilaian untuk aspek mutu teknis sebesar 92,4% dan aspek media sebesar 100%. Jika dicocokkan dengan tabel kategori kelayakan produk, maka penilaian tersebut termasuk dalam kriteria sangat layak dan tidak perlu revisi.

Tabel 6. Hasil Uji Coba Satu-satu

Jawaban Penilai	Nilai Maksimal	Persentase	Keterangan
130	150	86,6%	Layak

Berdasarkan hasil dari uji coba satu-satu yang diujicobakan kepada 3 orang siswa, diperoleh rata-rata penilaian sebesar 86,6%. Jika dicocokkan dengan tabel kategori kelayakan produk, maka penilaian tersebut termasuk dalam kategori layak dan tidak perlu revisi.

Tabel 7. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Jawaban Penilai	Nilai Maksimal	Persentase	Keterangan
388	400	97%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil dari uji coba kelompok kecil yang di ujicobakan kepada 8 orang siswa, diperoleh rata-rata penilaian sebesar 97%. Jika dicocokkan dengan tabel kategori kelayakan produk, maka penilaian tersebut termasuk dalam kategori sangat layak dan tidak perlu revisi.

Tabel 8. Hasil Uji Coba Kelompok Besar

Jawaban Penilai	Nilai Maksimal	Persentase	Keterangan
2556	1300	98,3%	Sangat Layak

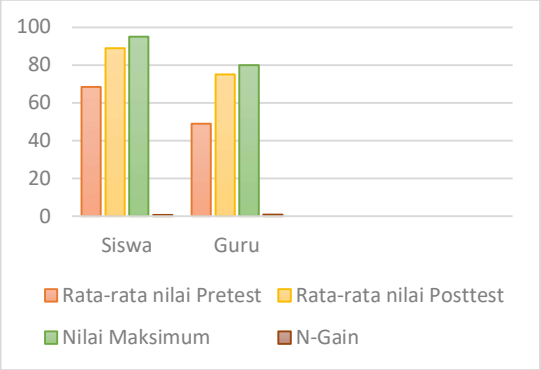
Berdasarkan hasil dari uji coba kelompok besar di ujicobakan kepada 26 orang siswa, diperoleh rata-rata penilaian sebesar 98,3%. Jika dicocokkan dengan tabel kategori kelayakan produk, maka penilaian tersebut termasuk dalam kategori sangat layak dan tidak perlu revisi.

Tahap implementasi merupakan tahap penggunaan media pembelajaran berbasis *sparkol video scribe* pada saat pembelajaran di kelas berlangsung. Tepatnya saat pembelajaran IPA kelas IV di SDN Pelambuan 2 materi siklus hidup. Tahap terakhir pada model pengembangan ini adalah

mengevaluasi media pembelajaran yang telah diimplementasikan. Mengevaluasi media yang di maksudkan adalah untuk mengklarifikasi sejauh mana keberhasilan penggunaan media pembelajaran berbasis *sparkol video scribe* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran IPA materi siklus hidup. Pengukuran minat belajar siswa dilakukan dengan pedoman angkat yang diberikan kepada siswa kelas IV di SDN Pelambuan 2 Banjarmasin yang berjumlah 26 orang sebanyak dua kali, angket yang pertama diberikan saat sebelum menggunakan media (*pretest),* kemudian angket yang kedua diberikan saat sesudah menggunakan media (*posttest).* Selain diberikan kepada siswa, angket juga diberikan kepada seorang guru, yaitu Bapak Basuki Rahmad selaku guru kelas IV di SDN Pelambuan 2 Banjarmasin. Perhitungan minat belajar siswa menggunakan uji n-*gain* agar dapat mengatahui seberapa besar peningkatan minat belajar siswa saat sebelum menggunakan dan saat sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis *sparkol video scribe.* Hasil pengukuran minat belajar siswa dapat dilihat pada tabel.

Table 9. Hasil Pengukuran Minat Belajar Siswa dengan Uji N-Gain

No.	Perlakuan	Siswa	Guru
1	Rata-rata nilai *Pretest*	68,5	49
2	Rata-rata nilai *Posttest*	88,9	75
3	Nilai Maksimum	95	80
4	*N-Gain*	0,7	0,8
5	Kesimpulan	Tinggi	Tinggi



Gambar 3. Tingkat Pengukuran Minat Belajar Siswa dengan Uji N-*Gain*

Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, peneliti menemukan bahwa minat belajar yang dimiliki siswa kelas IV di SDN Pelambuan 2 Banjarmasin sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan sulit tercapai secara maksimal. Melihat permasalahan yang demikian, maka peneliti memberikan solusi berupa pengembangan video pembelajaran berbasis *sparkol videosribe.* Peneliti memilih video pembelajaran atau media yang masuk dalam jenis media audio visual karena sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Hills dalam Hamalik (Abdulhak & Darmawan, 2017, p.84) media audio visual pada hakikatnya adalah suatu representasi (penyajian realitas, terutama melalui penginderaan penglihatan dan pendengaran) yang bertujuan untuk menunjukkan pengalaman-pengalaman pendidikan yang nyata kepada siswa. Menurut Kemp & Dayton (Arsyad, 2011, p.19) video pembelajaran memiliki tiga fungsi utama yaitu; memotivasi minat atau tindakan, menyajikan informasi, memberi instruksi. Jadi melalui video pembelajaran, indera yang paling utama digunakan siswa adalah penglihatan dan pendengaran, melalui indera tersebut siswa dapat pengalaman pendidikan yang nyata melalui tayangan video pembelajaran berbasis *sparkol videosribe* yang disajikan melalui lensa proyektor dan video pembelajaran berfungsi memotivasi minat atau tindakan.

Selain itu, video pembelajaran berbasis *sparkol videosribe* juga dijadikan sebagai stimulus untuk mendapat respon siswa ketika guru menjelaskan kembali materi pembelajaran yang disajikan di video. Hal tersebut sesuai dengan teori behavioristik percobaan Ivan Petrovich Pavlov bahwa behavioristik belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon. Namun, walaupun siswa sudah diberikan stimulus berupa video pembelajaran tidak semua siswa akan memberikan respon seperti yang diinginkan. Hal tersebut berdasarkan pendapat menurut Good dan Brophy (Yulaelawati, 2004, p.64) walaupun menerima sebagian konsep dari teori behavioristik, para penganut teori kognitif memandang belajar sebagai pelibatan penguasaan atau penataan kembali struktur kognitif dimana seseoarang memproses dan menyimpan informasi.

Pengembangan video pembelajaran berbasis *sparkol video scribe* dekembangkan dengan model ADDIE (*Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Peneliti memilih menggunakan model ADDIE karena model tersebut berfokus untuk memecahkan masalah belajar melalui media pembelajaran supaya tujuan pembelajaran dapat tercapai. Selain itu, model ADDIE merupakan model yang tersusun secara sistematis sehingga proses pengembangan menjadi instruksional. Hal tersebut sesuai dengan teori menurut Suparaman (Suryani, 2018, p.125) berpendapat desain instruksional adalah suatu proses sistematis, efektif, dan efesien dalam mencipatakan sistem instruksional untuk memecahkan masalah belajar atau peningkatan kinerja peseta didik melalui serangkaian kegiatan pengidentifikasian masalah, pengembangan, dan pengevaluasian.

Simpulan dan Saran

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan dalam penelitian ini, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Tahapan pengembangan video pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berbasis *Sparkol Video scribe* berdasarkan model ADDIE yaitu (1) *Analysis* (analisis), (2) *Design* (desain), (3) *Development* (pengembangan), (4) *Implementation* (implementasi), dan (5) *Evaluation* (evaluasi).
2. Media video pembelajaran berbasis *Sparkol Video scribe* yang dirancang menggunkan model ADDIE layak digunakan untuk pembelajaran IPA. Hal tersebut dilihat dari hasil validasi yang diberikan oleh ahli media menghasilkan presentase sebesar 98% menurut tabel kategori kelayakan produk, termasuk dalam kategori sangat layak. Ahli materi menghasilkan presentase sebesar 96,2% menurut tabel kategori kelayakan produk, termasuk dalam kategori sangat layak.
3. Media video pembelajaran IPA berbasis *Sparkol Video scribe* dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hal tersebut berdasarkan dari hasi uji N-*Gain* peningkatan minat belajar siswa menurut nilai *gain* sebesar 0,7. Sedangkan hasil uji *gain* menurut guru nilai *gain* sebesar 0,8. Hasil uji N-*Gain* untuk guru dan siswa masuk dalam kategori tinggi. Meningkatnya minat belajar siswa juga dapat dilihat dari meningkatnya hasil belajar siswa menggunakan soal UTS, rata-rata sebelum menggunakan media sebesar 63,9 sedangkan nilai rata-rata siswa sesudah pakai media menjadi meningkat sebesar 79,3. Sedangkan hasil uji *gain* menurut guru nilai *gain* sebesar 0,8. Hasil uji N-*Gain* untuk guru dan siswa masuk dalam kategori tinggi. Meningkatnya minat belajar siswa juga dapat dilihat dari meningkatnya hasil belajar siswa menggunakan soal UTS, rata-rata sebelum menggunakan media sebesar 63,9 sedangkan nilai rata-rata siswa sesudah pakai media menjadi meningkat sebesar 79,3.

Saran

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pengembangan video pembelajaran IPA berbasis *Sparkol Video scribe* maka saran yang dapat disampaikan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru, dapat menggunakan video pembelajaran IPA berbasis *Sparkol Video scribe* materi siklus hidup sebagai salah satu sumber belajar.
2. Bagi siswa, yang khususnya mengalami kesulitan memahami materi tentang siklus hidup dapat memanfaatkan kembangkan video pembelajaran berbasis *Sparkol Video scribe* sumber belajar di sekolah dan dapat mempelajarinya kembali di rumah.
3. Bagi peneliti selanjutnya, kembangkan video pembelajaran berbasis *Sparkol Video scribe* dengan mengkolaborasikannya dengan aplikasi yang lain untuk pembelajaran lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

Abdulhak, I & Darmawan, D. (2017). *Teknologi Pendidikan.* Bandung: Remaja Rosdakarya

Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada

Budiningsih, A. (2015). *Belajar dan Pembelajaran.* Jakarta: Rineka Cipta

Kadir, A &Asrohah, H. (2014). *Pembelajaran Tematik.* Jakarta: RajaGrafindo Persada

Rusman. Kurniawan, D. Riyana, C. (2012). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi.* Jakarta: RajaGrafindo Persada

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/ R&D).* Bandung: Alfabeta

Suryani, N. Setiawan, A. Aditin, P. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya.* Bandung: Remaja Rosdakarya

Wulandari, Dyah Ayu. (2016). *Skripsi: Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Sparkol Video scribe dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ipa Materi Cahaya Kelas VIII Di SMP Negeri 01 Kerjo Tahun Ajaran 2015/ 2016.* Semarang: Universitas Negeri Semarang.

Yulaelawati, E. (2004). *Kurikulum dan Pembelajaran Filosofi, Teori dan Aplikasi.* Katalog Dalam Terbitan: Pakar Raya

Journal of Instructional Technology

J-INSTECH Vol. 1, No. 1, Januari 2020 (29-35)

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN IPA DI KELAS III SEKOLAH DASAR

Helmi Faniasa[1], Ahmad Sofyan[2], Mastur[3]
[1,2,3]Universitas Lambung Mangkurat
[1]helmiasa4@gmail.com, [2]sofyan_manggaking@yahoo.com, [3]mastur@ulm.ac.id

Abstract

This article aims to determine the development of interactive learning multimedia, feasibility of interactive learning multimedia, and student learning outcomes by using interactive learning multimedia to science subjects material influence of energy and energy sources class III SDN Alalak Tengah 3 Banjarmasin. This research is a research and development (R&D) which refers to the development model of Borg & Gall. The results of the article showed that the interactive learning multimedia was suitable to be used based on the assessment of the material expert validation obtained percentage of 87,14%, and the validation of media experts obtained a percentage of 97,33%. Assessment of students in the initial field trial obtained a percentage of 84,88%, field trials obtained a percentage of 86,88%, and the field implementation test obtained a percentage of 90,94%. Based on the results of the analysis of student learning using N-Gain is 0.54 which is included in the medium classification. Then through the t test formula with one sample produces t_{count} = 5,072 > t_{table} = 2,048, so there are differences in learning outcomes before and after using multimedia learning. Then the results of the development that has been done can improve student learning outcomes.

Keywords: *Multimedia, Development, learning outcomes*

Abstrak

Artikel ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan multimedia pembelajaran interaktif, kelayakan multimedia pembelajaran interaktif, dan hasil belajar siswa dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran IPA materi pengaruh energi dan sumber energi kelas III SDN Alalak Tengah 3 Banjarmasin. Artikel ini merupakan Penelitian dan pengembangan (R&D) yang mengacu pada model pengembangan Borg & Gall. Hasil artikel menunjukkan multimedia pembelajaran interaktif ini layak digunakan berdasarkan penilaian validasi ahli materi diperoleh persentase 87,14%, dan validasi ahli media diperoleh persentase 97,33%. Penilaian siswa pada uji coba lapangan awal diperoleh persentase 84,88%, uji coba lapangan diperoleh persentase 86,88%, dan uji pelaksanaan lapangan diperoleh persentase 90,94%. Berdasarkan hasil analisis belajar siswa menggunakan N-Gain adalah 0,54 yang termasuk dalam klasifikasi sedang. Kemudian melalui rumus uji t satu sampel menghasilkan t_{hitung} = 5,072 > t_{tabel} = 2,048, sehingga terdapat perbedaan pada hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan multimedia pembelajaran. Maka hasil pengembangan yang telah dilakukan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata kunci: Multimedia, Pengembangan, Hasil Belajar

Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di satu pihak, serta kemajuan dan perkembangan yang dialami masyarakat serta aspirasi nasional dalam kemajuan bangsa dan umat manusia di lain pihak, membawa konsekuensi serta persyaratan yang semakin berat dan kompleks bagi pelaksana dalam sektor pendidikan pada umumnya dan guru pada khususnya (Rusman, 2016, p.21). Guru merupakan faktor penentu yang sangat dominan dalam Pendidikan dalam Pendidikan pada umumnya, karena guru memegang peranan dalam proses proses pembelajaran, di mana proses pembelajaran merupakan inti dari proses Pendidikan secara keseluruhan (Rusman, 2016, p.58). Sebagai mediator, guru hendaknya memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup untuk media Pendidikan, karena media Pendidikan merupakan alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar (Rusman, 2016, p.64).

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respons yang diharapkan siswa kuasai setelah pembelajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru (Arsyad, 2016, p.19).

Guru yang professional dituntut meningkatkan kemampuannya sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), dan Guru juga dituntut agar mampu memilih dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik agar dapat menarik perhatian peserta didik. Penggunaan media pembelajaran di kelas dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran agar mudah dipahami oleh siswa. Adapun media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh guru diantaranya dengan multimedia pembelajaran interaktif.

Multimedia pembelajaran interaktif merupakan perpaduan dari berbagai media seperti teks, animasi, suara, video dan sebagainya yang dapat dikontrol oleh pengguna sehingga dapat memilih materi apa yang akan dikehendakinya. Multimedia pembelajaran interaktif dapat digunakan dalam proses belajar mengajar untuk dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran sehingga siswa termotivasi untuk selalu mengikuti pelajaran. Dengan multimedia pembelajaran interaktif ini proses pembelajaran dapat lebih interaktif dan lebih menarik.

Berdasarkan dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri Alalak Tengah 3 Banjarmasin ditemukannya bahwa di sekolah tersebut mempunyai sarana prasarana diantaranya 2 buah LCD proyektor yang dapat dibawa ke kelas pada saat pembelajaran. Tetapi sangat disayangkan karena tidak diimbangi dengan pemanfaatan yang sesuai. Di sekolah ini kekurangan media pembelajaran untuk mata pelajaran IPA sehingga guru kesulitan untuk menjelaskan seperti organ manusia, dan bagian tumbuhan kepada para siswa. Tetapi guru juga pernah menggunakan media berupa alat peraga. Alat peraga yang digunakan oleh guru masih terbilang sederhana seperti halnya mengembangkan dengan menggunakan kertas atau barang yang tidak terpakai dan itu pun juga masih terkendala waktu untuk membuat media berupa alat peraga tersebut yang cukup lama dan merepotkan sehingga kebanyakan guru hanya menggunakan metode ceramah tanpa menggunakan media.

Metode yang sering digunakan oleh guru pada saat proses pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah dengan berpedoman pada buku paket dan menggunakan papan tulis sebagai pendukung pada saat proses pembelajaran. Begitu juga pada guru kelas III di sekolah tersebut sehingga pada saat proses pembelajaran berlangsung ada siswa yang berbicara pada teman-teman sebangkunya, ada juga siswa yang sibuk bermain sehingga tidak memperhatikan materi karena siswa bosan dan ngantuk dalam menyimak materi yang disampaikan oleh guru. Kadang-kadang suara guru ketika menjelaskan materi tidak jelas dan

kata-kata yang disampaikan kadang-kadang berbelit-belit. Akibatnya masih banyak siswa pada mata pelajaran IPA yang tidak memenuhi standar nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

Banyak Faktor yang menunjang keberhasilan dalam proses belajar mengajar di kelas III pada mata pelajaran IPA, diantaranya dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif. Multimedia pembelajaran interaktif dapat menampilkan teks, sound, gambar, animasi dan sebagainya sehingga siswa dapat lebih cepat memahami dan mengingat materi tersebut. Oleh sebab itu peneliti bermaksud mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif menggunakan adobe flash CS 6 serta menggunakan LCD proyektor, laptop atau komputer guna menunjang proses pembelajaran di SD Negeri Alalak Tengah 3 Banjarmasin.

Metode Penelitian

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Nana Syaodih Sukmadinata (2013, pp.164-165) juga mengatakan bahwa penelitian dan pengembangan (R&D) adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*), seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas atau laboratorium, tetapi bisa juga perangkat lunak (*software*), seperti program komputer untuk pengolahan data, pembelajaran di kelas, perpustakaan atau laboratorium, ataupun model-model pendidikan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi, manajemen, dan lain sebagainya. penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan multimedia pembelajaran interaktif yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan selama 2 bulan dari bulan maret-april. Di SDN Alalak Tengah 3 Banjarmasin. Sekolah ini bertempat di Jl. Alalak Tengah No.29 kelurahan Alalak Tengah, kecamatan Banjarmasin Utara, Kota Banjarmasin, Provinsi Kalimantan Selatan.

Subjek Penelitian

Subjek uji coba dalam pengembangan produk multimedia pembelajaran interaktif ini yaitu satu orang ahli materi dan satu orang ahli media pada tahapan validasi ahli. Pada tahapan pengguna subjek uji coba produk adalah siswa kelas IIIB SDN Alalak Tengah 3 Banjarmasin, yang terdiri dari uji coba lapangan awal 3 siswa, uji coba lapangan 6 siswa, uji pelaksanaan lapangan 29 siswa.

Prosedur

Penelitian pengembangan ini mengacu pada pedoman penelitian pengembangan menurut Borg and Gall. Prosedur pengembangan yang peneliti lakukan seperti pada sebagai berikut ini : 1) pengumpulan informasi, 2) perencanaan, 3) pengembangan produk awal, 4) uji coba lapangan awal, 5) revisi hasil uji coba lapangan awal, 6) uji coba lapangan, 7) revisi hasil uji coba lapangan, 8) uji pelaksanaan lapangan, 9) revisi produk akhir, 10) desiminasi dan implementasi.

Intrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara Observasi, Wawancara, Tes, Angket, dan Dokumentasi

Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini, analisa yang digunakan yaitu analisa deskriptif kuantitatif. Teknik analisis deskriptif kuantitatif diperoleh dari angket yang berbentuk deskriptif yang kemudian dikuantitatifkan agar mendapatkan hasil yang berupa angka. Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase dari masing-masing subjek adalah sebagai berikut (arikunto, 2003, p.313) :

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \text{ X 100\%}$$

Keterangan:
P = Kelayakan
$\sum^{X}$ = Jumlah jawaban penilaian
$\sum^{Xi}$ = Jumlah jawaban tertinggi

Dalam pemberian makna dan pengambilan keputusan untuk merevisi media pembelajaran yang digunakan kualifikasi yang memiliki kriteria sebagai berikut (arikunto, 2003, p.313) :

Tabel 1. Kriteria Kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif

Interval Persentase	kualifikasi	Kriteria kelayakan
85% < skor ≤ 100%	Sangat valid	Tidak Revisi
69% < skor ≤ 84%	Valid	Tidak Revisi
53% < skor ≤68%	Cukup valid	Perlu Revisi
37% < skor ≤ 52%	Kurang valid	Revisi
20%< skor ≤ 36%	Sangat kurang valid	Revisi

Untuk menghitung peningkatan hasil belajar siswa yang diperoleh dari nilai pretest dan posttest yang diberikan sebelum menggunakan multimedia pembelajaran dan sesudah menggunakan multimedia pembelajaran dihitung dengan rumus (N-gain) yang ditentukan berdasarkan rata-rata skor gain yang dinormalisasi (g). Gain yang dinormalisasi (*N-Gain*) menurut Hake (Indriastoro dan Rofiq, 2014, p.212) dinyatakan dengan persamaan berikut :

$$g = \frac{S_{Post} - S_{Pre}}{S_{Maks} \quad S_{Pre}}$$

Keterangan:
g : Skor gain yang dinormalisasi
S_{Post} : Skor posttest
S_{Pre} : Skor pretest
S_{Maks} : Skor maksimal

Selanjutnya di interpretasikan ke dalam tabel 2 klasifikasi nilai Gain menurut Hake (Indriastoro dan Rofiq, 2014, p.212) sebagai berikut:

Tabel 2. Interpretasi Nilai Gain

Nilai (g)	Klasifikasi
(N-gain) ≥ 0,7	Tinggi
0,7 > (N-gain) ≥ 0,3	Sedang
(N-gain) < 0,3	Rendah

Selanjutnya hasil nilai *pretest* dan *posttest* dianalisis menggunakan uji t satu sampel. Data nilai *pretest* dan *posttest* tersebut dianalisis melalui uji t satu sampel dengan tingkat kemaknaan 0,05 (Subana, 2005, p.131).

$$t = \frac{D}{\sqrt{\frac{d^2}{N(N-1)}}}$$

Keterangan :
t = Uji t
D = Different ($X_2 - X_1$)
d^2 = Variasi
N = Jumlah Sampel

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk multimedia pembelajaran interaktif dengan materi pengaruh energi dan sumber energi yang layak untuk digunakan pada saat pembelajaran IPA dan meningkatkan hasil belajar siswa. Apabila hasil belajar siswa meningkat pada mata pelajaran IPA dengan menggunakan multimedia tersebut, maka multimedia pembelajaran interaktif dinyatakan layak digunakan berdasarkan validasi ahli materi, validasi ahli media, dan respon dari siswa berdasarkan penilaian dari angket. Data yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu data dari validasi ahli materi, ahli media, hasil dari uji coba siswa dan juga data hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi pengaruh energi dan sumber energi.

Uji kelayakan produk dalam penelitian pengembangan ini dilakukan melalui beberapa tahap uji coba untuk mendapatkan saran perbaikan, sehingga multimedia pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan dan dapat meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran IPA materi pengaruh energi dan sumber energi. Tahapan uji coba dalam penelitian ini, antara lain: a). tahap validasi ahli materi, b). tahap validasi ahli media, c). uji coba lapangan awal, d). uji coba lapangan, dan e). uji pelaksanaan lapangan.

a) Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh guru wali kelas IIIB SDN Alalak Tengah 3 Banjarmasin yang memberikan penilaian berdasarkan aspek kesesuaian materi dan kualitas materi. Penilaian dari ahli materi ini akan dijadikan sebagai acuan untuk merevisi produk sebelum diuji cobakan lapangan.

Berdasarkan tabel 3 dapat dilihat bahwa penilaian multimedia pembelajaran interaktif dari ahli materi diperoleh persentase sebesar 87,14% dengan kualifikasi sangat valid dan tidak revisi.

Tabel 3. Data Hasil Penilaian dari Kedua Aspek oleh Ahli Materi

Aspek Yang Dinilai	Nilai	Nilai Maks.	P (%)
Aspek Kesesuaian Materi	21	25	84%
Aspek Kualitas Materi	40	45	88,88%
Total	**61**	**70**	**87,14%**

b) Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh dosen teknologi Pendidikan FKIP ULM yang memberikan penilaian berdasarkan Aspek kemudahan dan aspek tampilan. Penilaian dari ahli media ini akan dijadikan sebagai acuan untuk merevisi produk sebelum diuji cobakan lapangan.

Berdasarkan tabel 4 dapat dilihat bahwa penilaian multimedia pembelajaran interaktif dari ahli media diperoleh persentase sebesar 97,33% dengan kualifikasi sangat valid dan tidak revisi.

Tabel 4. Data Hasil Penilaian dari Kedua Aspek oleh Ahli Media

Aspek Yang Dinilai	Nilai	Nilai Maks.	P (%)
Aspek Kemudahan	30	30	100%
Aspek Tampilan	43	45	95,55%
Total	**73**	**75**	**97,33%**

c) Uji Coba Lapangan Awal

Tahap uji coba lapangan awal dengan melibatkan 3 orang siswa kelas IIIB SDN Alalak Tengah 3 Banjarmasin untuk menguji kelayakan multimedia pembelajaran interaktif. Penilaian multimedia pembelajaran interaktif dalam uji coba lapangan awal berdasarkan aspek hasil produk dan keefektifitasan bagi siswa. Hasil dari penilaian multimedia pembelajaran interaktif pada uji coba lapangan awal diperoleh persentase sebesar 84,88% dengan kualifikasi valid dan tidak revisi.

d) Uji coba lapangan

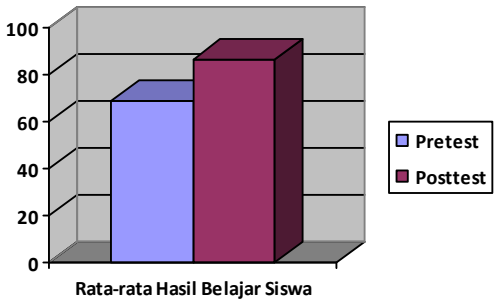
Tahap uji coba lapangan melibatkan 6 orang siswa kelas IIIB SDN Alalak Tengah 3 Banjarmasin untuk menguji kelayakan multimedia pembelajaran interaktif. Penilaian multimedia pembelajaran interaktif dalam uji coba lapangan berdasarkan aspek hasil produk dan keefektifitasan bagi siswa. Hasil dari penilaian multimedia pembelajaran interaktif pada uji coba lapangan diperoleh persentase sebesar 86,88% dengan kualifikasi sangat valid dan tidak revisi.

e) Uji Pelaksanaan Lapangan

Uji pelaksanaan Lapangan yang dilakukan oleh 29 siswa kelas IIIB SDN Alalak Tengah 3 Banjarmasin. Pada uji pelaksanaan lapangan ini siswa diminta untuk mengerjakan soal *pretest* sebelum menggunakan multimedia pembelajaran dan *posttest* sesudah menggunakan multimedia pembelajaran interaktf, kemudian memberikan penilaian terhadap multimedia pembelajaran interaktif dari aspek hasil produk dan keefektivitasan bagi siswa seperti pada tahap sebelumnya yaitu uji coba lapangan awal dan uji coba lapangan. Di tahap uji pelaksanaan lapangan ini penilaian multimedia pembelajaran interaktif memperoleh nilai dengan persentase sebesar 90,94% dengan kualifikasi sangat valid dan tidak revisi. Uji pelaksanaan lapangan ini mendapat respon yang sangat baik dari siswa kelas IIIB SDN Alalak Tengah 3 Banjarmasin tersebut.

Uji pelaksanaan lapangan ini diharapkan bisa meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi pengaruh energi dan sumber energi dengan memberikan *pretest* sebelum menggunakan multimedia pembelajaran dan *posttest* sesudah menggunakan multimedia pembelajaran.

Berdasarkan gambar 1 dapat dilihat bahwa nilai rata-rata *pretest* siswa memperoleh nilai 69,13 dengan memberikan tes sebelum menggunakan multimedia pembelajaran interaktif dan nilai rata-rata *posttest* memperoleh nilai 86,55 setelah menggunakan multimedia pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran.



Gambar 1. Rata-rata hasil belajar siswa pretest dan posttest

Langkah selanjutnya untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan multimedia pembelajaran interaktif pada siswa maka dilakukan uji N-Gain dengan memperoleh nilai 0,56 dengan klasifikasi sedang. Kemudian data nilai siswa kelas IIIB selanjutnya dianalisis melalui uji t satu sampel diperoleh bahwa t_{hitung} = 5,072 dan t_{tabel} 2,048 sehingga t_{hitung} > dan $t_{tabel.}$ Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan hasil belajar antara sebelum dan sesudah siswa menggunakan multimedia pembelajaran interaktif pada kelas IIIB SDN Alalak Tengah 3 Banjarmasin. Hal ini sesuai dengan pendapat musfiqon Musfiqon (2012, p.187) mengenai pembelajaran dengan menggunakan multimedia akan lebih efektif dan lebih efesien serta bisa meningkatkan hasil belajar. Hal tersebut menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran, terutama mata pelajaran IPA materi pengaruh energi dan sumber energi.

Simpulan dan Saran

Simpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah diuraikan, maka dapat ditarik simpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) yang mengacu pada model pengembangan Borg & Gall. Tahapan dalam pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini dimulai dari pengumpulan informasi, Tahap perencanaan, pengembangan produk awal, uji coba lapangan awal, Revisi hasil uji coba lapangan awal, uji coba lapangan, revisi hasil uji coba lapangan sedang, uji pelaksanaan lapangan, revisi produk akhir, dan desiminasi dan implementasi. Multimedia pembelajaran interaktif berhasil dikembangkan sebagai multimedia pembelajaran untuk kelas III SD mata pelajaran IPA materi pengaruh energi dan sumber energi di SDN Alalak Tengah 3 Banjarmasin
2. Kelayakan multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan sudah dikatakan layak dan teruji untuk digunakan dalam pembelajaran. hal ini sesuai dengan beberapa hasil analisis dari ahli materi, ahli media, uji coba lapangan awal, uji coba lapangan, dan uji pelaksanaan lapangan yang menilai bahwa multimedia pembelajaran interaktif memiliki kualifikasi valid dan sangat valid.
3. Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif dengan pendekatan kognitif dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas IIIB SDN Alalak Tengah 3 Banjarmasin.

Saran

Berdasarkan dari kesimpulan di atas, maka disarankan :

1. Guru diharapkan mampu menerapkan multimedia pembelajaran interaktif ini sehingga dapat dimanfaatkan dalam menyampaikan materi pelajaran dengan ditunjang oleh beberapa peralatan yang perlu disiapkan untuk memudahkan mengoperasikan multimedia pembelajaran seperti LCD Proyektor
2. Kepala sekolah agar menghimbau kepada guru-guru agar dapat menggunakan multimedia pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran.
3. Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini sebaiknya dikembangkan lebih lanjut dengan materi yang lain yang berkaitan dengan pembelajaran IPA dengan nuansa baru atau pendekatan baru yang sesuai dengan karakteristik materi.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. (2003). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara

Arsyad, Azhar. (2016). *Media Pembelajaran.* Jakarta: PT RajaGrafindo Persada

Indriastoro, Hendri Ari Kus dan Rofiq, Zainur. (2014). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pada Standar Kompetensi Memperbarui Halaman WEB di SMK.* Jurnal Pendidikan Vokasi, Vol 4, Nomor 2, 212

Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media & Sumber Belajar*. Jakarta: Prestasi Pustaka.

Rusman. (2016). *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru.* Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Subana dkk. (2005). *Statistika Pendidikan*, Bandung : Pustaka Setia

Sukmadinata, Nana Syaodih. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Journal of Instructional Technology

J-INSTECH Vol. 1, No. 1, Januari 2020 (36-43)

PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA MATEMATIKA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS 2 SEKOLAH DASAR

Nur Rizqo[1], Hamsi Mansur[2], Mastur[3]
[1,2,3]Universitas Lambung Mangkurat
[1]nurrizqo30@gmail.com, [2]hamsi.mansur@ulm.ac.id, [3]mastur@ulm.ac.id

Abstract

This research aims to developing Learning Media, know the feasibility of Snakes and Ladder mathematic, to knowing the motivation to learn the mathematical media in flat-woke material for grade 2 at SDN 4 Sungai Ulin. This was Research and Development (R&D,) using an ADDIE development model which consists of 5 stages, namely: Analysis, stage, Development, Implementation, and Evaluation. The assessment results from media experts get an average score of 4.9 "Very Good" category. The results of the assessment of material experts got an average score of 4.9 which was included in the category of "Very Good". Individual testing scores get a value of 4.5 "Very Good" category. Appraisal of feasibility by pilot students in small groups 4.3 "Very Good"category. Appraisal of feasibility by students testing large groups of 4.5 "Very Good"category. This snake and ladder mathematic media can increase learning motivation seen from the increase in scores from 45.9 to 68.5. The results of the N-gain test are 0.76 "High" category. Thus, the flat snake ladder media are feasible to be used as a learning medium and can increase motivation to learn mathematics.

Keywords: *R&D, Snake & Ladder Learning Media, Study Motivation*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran, mengetahui kelayakkan media ular tangga matematika, dan motivasi belajar pengembangan media matematika pada materi bangun datar kelas 2 di SDN 4 Sungai Ulin. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau Research and Development (R &D), dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu: Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation. Hasil penilaian dari ahli media mendapat nilai rata-rata skor 4.9 kategori “Sangat Baik”. Hasil penilaian dari ahli materi mendapat nilai rata-rata skor 4.9 kategori “Sangat Baik”. Penilaian uji coba perorangan mendapatkan nilai sebesar 4.5 kategori “Sangat Baik”. Penilaian kelayakkan oleh siswa uji coba kelompok kecil 4.3 kategori “Sangat Baik”. Penilaian kelayakkan oleh siswa uji coba kelompok besar 4.5 kategori “Sangat Baik”. Media Ular tangga matematika ini dapat meningkatkan motivasi belajar dilihat dari peningkatan skor dari 45.9 menjadi 68.5. Pada hasil uji N-gain 0.76 kategori “Tinggi”. Dengan demikian Media ular tangga bangun datar ini layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dan dapat meningkatkan motivasi belajar matematika.

Kata Kunci: R&D, Media Pembelajaran Ular Tangga, Motivasi Siswa.

Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting yang berpengaruh terhadap perkembangan dan kemajuan suatu bangsa. Sumber daya manusia dapat dikembangkan dengan mengoptimalkan mutu pendidikan pada setiap tingkatan dan satuan pendidikan yang ada dalam rangka meningkatkan kualitas sumber daya manusia agar mampu mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya sehingga dapat berfungsi secara efektif dan efisien di era teknologi ini. Usaha tersebut dapat dilihat dari peningkatan kualitas guru, peningkatan kurikulum, metode belajar yang digunakan, ketersediaan sumber belajar serta sarana dan prasarana belajar yang mendukung terjadinya proses pembelajaran yang berkualitas.

Proses pembelajaran tersebut tentunya dapat didukung diantaranya dengan peranan guru, penggunaan metode, strategi, teknik dan media pembelajaan yang sesuai dengan kebutuhan siswa.seperti yang disampaikan oleh Sudjana dan Rivai bahwa media pembelajaran dalam proses belajar bermanfaat agar pembelajaran lebih menarik perhatian sehingga menumbuhkan motivasi belajar siswa, materi pembelajaran akan lebih mudah dipahami oleh siswa, metode mengajar menjadi lebih variatif sehingga dapat mengurangi kebosanan belajar dan siswa lebih aktif dalam mengikuti kegiatan belajar (Sutirman, 2013, p.17). Dengan demikian, peran guru dalam proses pemilihan media
pembelajaran sangat penting karena guru dapat mementukan mana media yang sesuai untuk melatih anak dalam berimajinasi pada proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan proses pembelajaran dan wawancara yang dilakukan peneliti di sekolah SDN 4 Sungai Ulin Banjarbaru ditemukan bahwa fasilitas yang ada disekolah tersebut masih terbatas. Berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada siswa ditemukan bahwa siswa merasa pembelajaran matematika merupakan suatu pembelajaran yang kurang menyenangkan karena sulit dipahami oleh siswa. Siswa dikelas juga merasa bosan ketika melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan buku terus-menerus dalam artian pembelajaran yang dilakukan oleh guru bersifat monoton. Guru juga merasa khususnya pada mata pelajaran matematika guru lebih mudah menggunakan buku dalam proses pembelajaran. Selain itu guru juga merasa bahwa ketika guru mengajar dikelas masih didapati siswa yang asik dengan kegiatannya sendiri, mengantuk dan kurangnya partisipasi siswa pada saat proses pembelajaran.

Salah satu langkah di atas yang dapat dilakukan oleh guru agar dapat membuat siswa tertarik dalam belajar yaitu dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga bangun datar yang memiliki konsep belajar sambil bermain. Alasan saya memilih media ini yaitu pertama karena permainan dalam pembelajaran matematika adalah metode belajar dengan melakukan kegiatan menggembirakan yang dapat menunjang tercapainya tujuan instruksional matematika yang menyangkut, aspek kognitif, psikomotorik, atau efektif. Permainan yang mengandung nilai matematika dapat meningkatkan kemampuan menentukan, memecahkan masalah dan lain-lain (Santri, 2016, p.112). Selain itu media pembelajaran dengan menggunakan ular tangga ini tentunya akan lebih membuat siswa merasa proses pembelajaran yang mereka lakukan lebih bermakna karena didalam media ini siswa akan aktif terlibat langsung dalam penggunaan media yang dilengkapi rangkaian materi didalamnya. Hal ini dikarenakan pada usia anak tingkat sekolah dasar sudah memasuki tahap beripikir perkembangan kognitif operasional konkret. Pada tahap ini siswa memasuki tahap pembelajaran yang mengandalkan melalui penyajian materi secara konkret dan visual. Cara ini dapat diatasi dengan penyajian media pembelajaran visual yang tepat sesuai dengan kebutuhan siswa.

Proses media pembelajaran dengan menggunakan media visual ini sama halnya dengan penyampaian pembelajaran biasanya, namun dengan media pembelajaran ini penyampaian pembelajaran akan lebih mudah untuk membuat siswa memperhatikan proses pembelajaran karena media ini dikemas dengan cara belajar sambil bermain yang tentunya dapat membuat siswa untuk lebih mudah aktif dan tertarik dalam proses pembelajaran. Selain itu dalam pembuatan media pembelajaran dengan media ular

tangga bangun datar ini pengguna bisa merancang bagaimana bentuk dan jalannya media pembelajaran tersebut agar terlihat menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Berdasarkan hal tersebut maka penulis melakukan penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Ular Tangga Matematika materi Bangun Datar dengan Pendekatan Teori Kognitif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kelas 2 di SDN 4 Sungai Ulin Banjarbaru ".

Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penulis yaitu penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) bertujuan untuk mengembangkan, menguji kemanfaatan dan efektivitas produk yang dikembangkan berupa produk teknologi, material organisasi, metode, strategi, model, media alat bantu belajar dan sebagainya .

Ada beberapa alasan mengapa perlu dilakukan penelitian pengembangan. Alasan-alasan itu menurut Van den Akker dapat disebutkan sebagai berikut. Alasan pokok, berasal dari pendapat bahwa pendekatan penelitian "tradisional" (misalnya penelitian survei, korelasi, eksperimen) dengan fokus penelitian hanya mendeskripsikan pengetahuan, jarang memberikan preskripsi yang berguna dalam pemecahan masalah-masalah rancangan dan desain dalam pembelajaran atau pendidikan . Sehingga untuk menghasilkan suatu media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, metode ini dianggap sesuai untuk digunakan dalam pengembangan media ular tangga matematika pada materi bangun datar .

Pengembangan media ular tangga peneliti memilih model ADDIE. Tahap–tahap kegiatan yang terdapat dalam model ADDIE yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN 4 Sungai Ulin Banjarbaru. Sekolah ini bertempat di Jl. Ir. Pm. Noor RT/RW 20/5 Peneliti memilih lokasi ini karena kurangnya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi. Penelitian dilakukan dari bulan Agustus 2018 sampai dengan bulan Mei 2019.

Target/Subjek Penelitian

Dalam penelitian ini subjek yang menjadi penelitian yaitu siswa kelas 2 di SDN 4 Sungai Ulin Banjarbaru. Teknil sampling yang digunakan yaitu purposive sampling. Dalam teknik ini penentuan sampel diambil berdasarkan pertimbangan tertentu. Siswa pada Kelas 2.1 SD menjadi sampel penelitian karena cenderung memiliki motivasi belajar rendah.

Prosedur Penelitian

1. *Persiapan.*
   a. Tahap persiapan ini dilakukan untuk mengetahui kondisi yang terjadi pada saat proses pembelajaran berlangsung. Sehingga peneliti memperoleh suatu masalah yang dialami oleh peserta didik. Data yang diperoleh ini kemudian dikaji untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang sesuai untuk peserta didik tersebut.
   b. Melakukan studi pustaka tentang pengembangan media yang sesuai dan menyenangkan sehingga didapatkan media permainan ular tangga sebagai solusi mengatasi masalah tersebut dan melakukan penggalian data tentang motivasi peserta didik.
   c. Mempersiapkan media berupa pengembangan media ular tangga yang disesuaikan pada mata pelajaran matematika bangun datar kelas 2 SD.
   d. Melakukan persiapan pengumpulan data dengan membuat angket validasi media serta angket untuk mengetahui motivasi peserta didik.
   e. Melakukan uji validas terhadap produk media yang telah dikembangkan. Dalam penelitian ini nantinya akan diketahui apakah media tersebut layak digunakan sebagai sebuah media pembelajaran.
2. *Pelaksanaan*

Dalam tahapan ini dilakukan proses selanjutnya berupa penerapan media yang sudah dikembangkan tadi kepada peserta didik dalam upaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

3. *Analisis*

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data yang telah didapat selama

penelitian yang dilakukan. Kemudian data tersebut diolah dan disusun menjadi sebuah laporan tentang hasil analisa yang sudah dilakukan sebagai bukti secara tertulis.

Data, Intrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi yaitu dengan mengamati proses pembelajaran pada saat sebelum dan sesudah menggunakan media. Selanjutnya, Dokumentasi yaitu dengan menampilkan bukti akurat berupa foto-foto selama kegiatan penelitian. Selanjutnya, kuisioner/angket yaitu berupa kumpulan daftar pertanyaan yang dibagikan kepada responden. Angket tersebut dalam penelitian ini dapat dijadikan data untuk mengetahui motivasi belajar siswa.

Dalam penelitian ini instrument yang digunakan adalah skala Likert untuk mengukur sikap, pendapat seseorang tentang validitas sebuah media dengan menyerahkan angket berupa kumpulan pertanyaan, angket tersebut diberikan kepada para ahli media dan ahli materi, serta instrument ini digunakan untuk mengukur motivasi belajar siswa terhadap media.

Teknik Analisis Data

Dalam teknik analisis data ini dilakukan proses perubahan data yang didapatkan menjadi hasil informasi yang dapat ditarik kesimpulan berupa angka kriteria sebuah penelitian. Data yang diperoleh berupa data kuantitatif dari angket deskriptif ahli materi, ahli media dan angket peserta didik yang digunakan dengan model skala Likert. Pengukuran hasil kelayakkan media peneliti menggunakan rumus jarak kelas interval sehingga diperoleh klasifikasi penilaian kualitatif sebagai berikut:

Klasifikasi	*Kriteria*
>4.2 s/d 5.0	Sangat Baik
>3.4 s/d 4.2	Baik
>2.6 s/d 3.4	Cukup Baik
>1.8 s/d 2.6	Kurang Baik
1.0-1.8	Sangat Tidak Baik

Pengukuran hasil peningkatan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah dilakukan treatment Menurut Susanto (Wulandari, 2016, p.88) dapat menggunakan uji N- gain, Sehingga besarnya kriteria faktor Gain yaitu:

Tabel.1. Kriteria Besaran Faktor Gain

Interval	*Kriteria*
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran permainan ular tangga pada materi bangun datar untuk siswa kelas II di SDN 4 Sungai Ulin Banjarbaru. Media pembelajaran ular tangga dapat dilihat sebagai berikut:

Gambar 1. Produk akhir media pembelajaran permainan ular tangga.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu data dari validasi ahli materi, ahli media dan juga hasil dari uji coba siswa. Hasil data dari dari validasi produk yang didapat dari ahli media, ahli materi. Hasil uji coba juga akan disajikan secara umum yaitu hasil uji coba perorangan yang dilakukan oleh 1 orang siswa kelas 2 di SDN 4 Sungai Ulin Banjarbaru, hasil uji coba kelompok kecil dilakukan oleh 6 orang siswa kelas 2 di SDN 4 Sungai Ulin Banjarbaru dan hasil uji coba kelompok besar yang dilakukan oleh 23 orang di SDN 4 Sungai Ulin Banjarbaru.

1. Validasi Materi.

Validasi materi dilakukan oleh guru matematika, yang mencakup aspek pembelajaran. Secara keseluruhan perolehan nilai dari validator adalah 4.9 yang masuk dalam kategori sangat baik yang menunjukkan bahwa media pembelajaran permainan ular tangga layak digunakan.

2. Validasi Media

Validasi ahli media dilakukan oleh dosen ahli media pembelajaran yang

mencakup Aspek rekayasa media dan aspek rekayasa visual. Secara keseluruhan perolehan nilai validasi media yaitu 4.9 dengan kategori sangat baik. Demikian berdasarkan perolehan nilai yang didapat oleh validator memiliki kategori "sangat baik" maka media ini layak digunakan sebagai media pembelajaran kelas 2 SD.

3. Uji Coba

Uji coba dilakukan tiga tahap yaitu uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Hasil uji coba ini di berupa skor yang dijumlahkan kemudian hasilnya akan dikategorikan sesuai dengan kriteria.

Tabel 2. Skor Uji coba perorangan

No.	Aspek Penilaian	Skor
1.	Kemudahan penggunaan	4.6
2.	permainan Kelengkapan dan kualitas materi	4.5
3.	Visual	4.4
Jumlah Skor		4.3
Kategori		Sangat Baik

Berdasarkan hasil dari tabel 2 diatas dapat dilihat dari aspek kemudahan penggunaan permainan, kelengkapan dan kualitas materi serta visual diperoleh skor uji coba satu- satu memperoleh nilai sebesar 4.5 yang masuk dalam kategori "Sangat Baik". Sehingga dapat disimpulkan bahwa media ular tangga bangun datar ini memiliki kategori Sangat Baik.

Tabel 3. Skor Uji coba Kelompok Kecil

No.	Aspek Penilaian	Skor
1.	Kemudahan penggunaan	4.4
2.	permainan Kelengkapan dan kualitas materi	4.7
3.	Visual	4.6
Jumlah Skor		4.5
Kategori		Sangat Baik

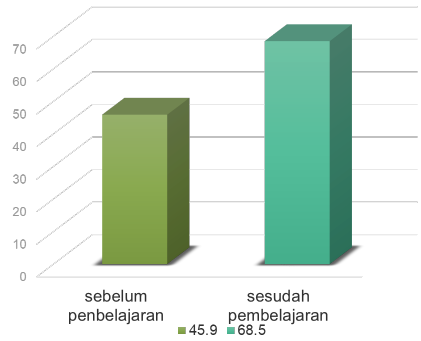
Berdasarkan hasil dari tabel 3 diatas dapat dilihat dari aspek kemudahan penggunaan permainan, kelengkapan dan kualitas materi serta visual diperoleh skor uji coba pada kelompok kecil sebesar 4.5 yang masuk dalam kategori "Sangat Baik". Sehingga dapat disimpulkan bahwa media ular tangga bangun datar ini memiliki kategori Sangat Baik.

Tabel 4. Skor Uji Coba Kelompok Besar

No.	Aspek Penilaian	Skor
1.	Kemudahan penggunaan	4.2
2.	permainan Kelengkapan dan kualitas materi	4.4
3.	Visual	4.4
Jumlah Skor		4.3
Kategori		Sangat Baik

Berdasarkan table 4 tersebut dapat dilihat dari aspek penilaian kemudahan Penggunaan permainan, kelengkapan dan kualitas serta visual dari uji coba kelompok Besar diperoleh skor 4.4 yang termasuk dalam kategori "sangat baik". Dapat disimpulkan bahwa media ular tangga bangun datar ini memiliki kategori sangat baik.

Media pembelajaran ular tangga yang digunakan pada saat setelah pembelajaran berdasarkan hasil penilaian skor motivasi belajar sesudah dan sebelum menggunakan Uji N gain, dinyatakan bahwa dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan masuk dalam klasifikasi tinggi.



Gambar 2. Peningkatan Motivasi Belajar siswa

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil perhitungan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran ular tangga bangun datar sebesar 45.9. dan sesudah menggunakan media pembelajaran ular tangga bangun datar yaitu sebesar 68.5 Berdasaran hasil Uji N-gain, peningkatan motivasi belajar siswa menigkat sebesar 0.76 yang masuk dalam kategori tinggi. Hal tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar mengalami peningkatan ketika menggunakan media pembelajaran ular tangga bangun datar.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti, ditemukan bahwa motivasi belajar siswa kelas II di SDN 4 Sungai Ulin Banjarbaru rendah, maka dari itu peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran ular tangga matematika bangun datar untuk dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan menarik dianggap dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar sehingga media pembelajaran ular tangga bangun datar tesebut dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Hal tersebut sesuai dengan teori yang dikatakan oleh Miarso yang mengemukakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada siswa.

Pembuatan media ular tangga ini dimulai dari menyiapkan segala kebutuhan seperti papan ular tangga, cat warna, apikasi corel draw X7 untuk mendesain papan ular tangga bangun datar. Lalu desain dibuat sesuai dengan rancangan yang telah dilakukan sebelumnya. Materi yang disajikan dalam ular tanggapun disesuaikan dengan materi tentang bangun datar kelas II SD. Media ini dapat digunakan dimana saja dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran. Setelah selesai media di uji kelayakan oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui apakah media tersebut sudah layak digunakan dalam pembelajaran oleh validator (Hamsi, M., Utama, A. H., & Irianti, E., 2019).

Hasil uraian tersebut diperoleh rata-rata hasil uji kelayakkan media oleh validator yaitu sebesar 4,9 dengan kategori “Sangat Baik”. Hasil tersebut didapatkan dari segi aspek rekayasa media yang mendapatkan nilai 4,8 dan aspek komunikasi visual yang mendapatkan nilai dari ahli media sebesar 5. Sedangkan hasil uji kelayakkan materi oleh validator memproleh nilai sebesar 4.9 yang memiliki kategori “Sangat Baik”. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran matematika yang dikembangkan oleh peneliti dari ahli media masuk dalam kategori “Sangat Baik” dan menurut ahli materi media yang dikembangkan masuk dalam kategori “Sangat Baik”. Penilaian siswa terhadap media pembelajaran ular tangga dari uji coba kelompok kecil memperoleh 4.5 yaitu masuk dalam kategori“Sangat Baik “ dan Uji Coba Kelompok Besar yaitu 4.4 yang masuk dalam kategori “Sangat Baik”.

Media pembelajaran ular tangga bangun datar matematika ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yaitu sebelum menggunakan media pembelajaran 45.9 dan sesudah menggunakan media pembelajaran ular tangga 68.5 artinya motivasi tersebut mengalami peningkatan sebesar 22. Penelitian ini juga selaras dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Nanang Yulianto (2016) yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Administrasi Pajak Kelas XI Akutansi SMK Negeri 1 Klaten yang telah membuktikan bahwa media tersebut dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sebesar 7,06% dari 77,76% (sebelum pembelajaran menggunakan media) dan meningkat menjadi 84,82%.

Hasil pengamatan yang telah dilaksanakan oleh peneliti, ketika proses pembelajaran menggunakan media ular tangga berlangsung, siswa terlihat tertarik dengan media yang disajikan melalui papan ular tangga dengan berbagai macam variasi warna, gambar, teks. Siswa semangat memperhatikan pembelajaran dengan menjawab petanyaan-pertanyaan dan mengajukan berbagai macam pertanyaan tentang materi tersebut dari keaktifan siswa dalam pembelajaran yang dilakukan sambil

bermain. Hal ini sesuai dengan teori Ausubel yang beranggapan bahwa aktivitas belajar siswa, terutama mereka yang berada di tingkat pendidikan dasar akan bermanfaat kalau mereka banyak dilibatkan dalam kegiatan langsung. Namun untuk siswa pada tingkat pendidikan lebih tinggi, maka kegiatan langsung akan menyita banyak waktu. Untuk mereka menurut Ausubel, lebih efektif kalau guru menggunakan penjelasan peta konsep, demonstrasi, diagram dan ilustrasi (Herpratiwi, 2016, p.16).

Media ini juga sesuai dikembangkan karena pada saat usia anak masuk dalam tahap perkembangan kognitif operasional konkret biasanya ciri-ciri siswa mereka sudah mulai berpikir secara logis. Seperti apa yang dikatakan oleh Mukhlisah yaitu upaya yang dapat dilatihkan adalah dengan kegiatan bertahap dalam mengenalkan konsep hitungan, yaitu mengurutkan obyek, mengelompokkan benda berdasarkan ukurannya/ warnanya/ ciri lainnya; memahami jumlah benda berdasarkan volume, tinggi wadah dan sebagainya. Sehingga dapat disimpulkan dari hasil pembahasan tersebut bahwa media pembelajaran ular tangga bangun datar matematika dengan pendekatan kognitif dianggap berhasil dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Simpulan dan Saran

1. Proses pengembangan media pembelajaran menggunakan model Pengembangan ADDIE yaitu tahap Analysis yang dimulai dari menganalisis kebutuhan peserta didik, sarana dan prasarana yang dimiliki oleh sekolah, kedua design, yaitu melakukan rancangan konsep bangun datar dengan beberapa kotak yang berisi gambar, ketiga yaitu development membuat produk, keempat implementation yaitu melakukan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar dan kelima tahap evaluation yaitu mengetahui peningkatan motivasi sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media tersebut serta mengetahui tingkat keberhasilan suatu produk tersebut, yaitu terjadinya penngkatan motivasi belajar siswa.
2. Kelayakkan media pembelajaran menggunakan media papan ular tangga matematika bangun datar ini diukur oleh dua ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Berdasarkan hasil penilaian para ahli tersebut media pembelajaran ular tangga dinyatakan layak.
3. Media pembelajaran perlu digunakan untuk meningkatkan proses pembelajaran untuk mempermudah siswa dalam pemahaman materi dan meningkatkan semangat mereka dalam belajar karena media tersebut dapat meciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Media pembelajaran perlu dirancang dengan melihat karakteristik siswa dan kebutuhan mereka.

DAFTAR PUSTAKA

Faizah, dkk. (2017). *Psikologi Pendidikan Aplikasi Teori di Indonesia*. Malang: UB Press.

Hamsi, M., Utama, A. H., & Irianti, E. (2019, December). The Development of Ecosystem Education Game Product to Improve Learning Motivation of 5th Grade Students in Elementary School. In International Conference on Education Technology (ICoET 2019). Atlantis Press.

Hasyim, Adelina. (2016). *Metodelogi Penelitian dan Pengembangan di Sekolah*. Yogyakarta: Media Akademi.

Herpratiwi. (2016). Teori Belajar dan Pembelajaran. Yogyakarta: Media Akademi.

Sudatha, Gde Wawan dan Teguh, I Made. (2015). *Desain Multimedia Pembelajaran.* Yogyakarta: Media Akademik.

Sutirman. (2013). *Media & Model-model Pembelajaran Inovatif.* Yoygakarta: Graha Ilmu.

Syafri, Fatima Santri. (2016*). Pembelajaran Matematika Pendidikan Gru SD/MI*. Yogyakarta:Matematika.

Wulandari, Dyah Ayu. (2016). *Skripsi: Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Sparkol Video scribe dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ipa Materi Cahaya Kelas VIII Di SMP Negeri 01 Kerjo Tahun Ajaran 2015/2016.* Semarang: Universitas Negeri Semarang.

Yulianto, Nanang. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Administrasi Pajak Kelas IX Akutansi SMK Negeri 1 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Journal of Instructional Technology

J-INSTECH Vol. 1, No. 1, Januari 2020 (44-52)

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-BOOK DENGAN PENDEKATAN BEHAVIORISTIK MATA PELAJARAN IPA SISWA KELAS IX SMP

Yuliani[1], Ahmad Sofyan[2], Agus Hadi Utama[3]
[1,2,3]Universitas Lambung Mangkurat
[1]yulianiana2@gmail.com, [2]sofyan_manggaking@yahoo.com, [3]agus.utama@ulm.ac.id

Abstract

The purposes of this research are; 1) Develop of E-book learning media, 2) Measuring validity of E-book learning media, 3) Measuring learning outcomes of students who use E-book learning media with a behavior approach about Natural Sciences subjects learning materials Biotechnology subject of IX grade students in Junior High School state 24 Banjarmasin. This study uses research and development methods to produce instructional media is adopting the design model Borg and Gall. The results of this study are : 1) This learning media shows the feasibility proven by the average percentage of material expert validation 93,3% and the results of the validation of learning design experts 86% both of which are valid categories, 2) The percentage results of product attractiveness according at class students IX C at Junior High School state 24 Banjarmasin is 90,5% including valid categories, 3) The results of student learning analysis using the N-Gain test are 0,8 which is included in the high score, 4) The results of data analysis using media through one sample t-test test formula, are t_{count} = 4,457 > t_{table} = 2,036, so there are differences in student learning outcomes before using learning media and after using learning media.

Keywords: *R&D, Learning Media, E-Book, Learning Outcomes.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk; 1) Mengembangkan media pembelajaran *e-book*, 2) Mengukur validitas media pembelajaran *e-book*, 3) Mengukur hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran *e-book* dengan pendekatan behavioristik pada mata pelajaran IPA pokok bahasan bioteknologi siswa kelas IX SMPN 24 Banjarmasin. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (R&D) untuk menghasilkan produk media pembelajaran ini mengadopsi pada model desain Borg and Gall. Hasil penelitian ini adalah: 1) Media pembelajaran ini menunjukkan kelayakan yang terbukti dengan presentase rata-rata dari validasi ahli isi (materi) 93,3% dan hasil validasi ahli media (desain) pembelajaran 86% yang keduanya termasuk katagori valid, 2) Hasil presentase tingkat kemenarikan produk menurut siswa kelas IX C SMPN 24 Banjarmasin menunjukkan 90,5% termasuk katagori valid, 3) Hasil analisis belajar siswa menggunakan uji N-Gain adalah 0,8 yang termasuk dalam klasifikasi tinggi, 4) Hasil analisis data penggunaan media melalui rumus uji t-test satu sampel, menghasilkan t_{hitung} = 4,457 > t_{tabel} = 2,036, sehingga terdapat perbedaan pada hasil belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran dan sesudah menggunakan media pembelajaran.

Kata kunci: R&D, Media Pembelajaran, *E-Book*, Hasil Belajar.

Pendahuluan

Pendidikan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan (KBBI, 2007, p.263). Dalam kondisi apapun manusia tidak dapat menolak efek dari penerapan pendidikan, karena pendidikan merupakan aspek penunjang kemajuan masa depan bangsa, dimana jika pendidikan dalam masyarakat berkembang dengan baik maka masyarakat tersebut semakin berkualitas. Dalam upaya menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas, maka sekolah sebagai lembaga penyelenggara pendidikan merupakan komponen penting dalam mempersiapkan generasi anak bangsa dalam menghadapi kompetisi secara global didalam aktivitas kehidupan masyarakat.

Perkembangan dunia yang semakin maju mengakibatkan peningkatan kehidupan yang layak dan sejahtera. Hal ini menuntut manusia untuk bekerja keras demi mencapai cita-cita. Oleh karena itu, pendidikanlah yang akan membawa manusia menuju keberhasilan yang diinginkan. Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 19 ayat 1 menyatakan bahwa, proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Berdasarkan peraturan pemerintah tersebut, untuk menunjang proses pembelajaran yang menyenangkan maka guru dituntut agar mampu menggunakan media atau alat-alat yang digunakan dalam pembelajaran. Dalam mengarahkan siswa untuk mencapai suatu kompetensi maka guru harus mampu mengembangkan keterampilan untuk membuat media pembelajaran kreatif, inovatif, dan sesuai dengan karakteristik siswa. Inovasi terhadap proses pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan media ,metode dan strategi yang sesuai dengan materi pembelajaran.

Guru juga berperan penting untuk memilih media pembelajaran yang sesuai dengan mempertimbangkan karakteristik anak yang lebih memperhatikan terhadap sesuatu yang menarik perhatian mereka, membangkitkan minat, dan motivasi belajar untuk meningkatkan hasil belajar serta melatih imajinasi anak. Penggunaan media pembelajaran ini membantu siswa untuk bisa belajar secara mandiri, dan membantu guru agar tidak selalu mengajar dengan metode konvensional. Selain itu, pembelajaran juga lebih menarik perhatian siswa sehingga anak lebih termotivasi dan semangat untuk belajar guna meningkatkan hasil belajar mereka.

Media pembelajaran merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan audio (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Hamalik mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa (Arsyad, 2007, p.15).

Era modern ini, sangat tepat jika proses pembelajaran disediakan media pembelajaran yang sesuai dengan kemajuan teknologi (IPTEK) karena pada dasarnya generasi sekarang adalah generasi yang tidak lepas dari perkembangan teknologi. Prensky, seorang ahli pendidikan membagi manusia menjadi dua generasi, yaitu generasi *digital immigrant* dan *digital native*. *Digital immigrant* merupakan gambaran seseorang yang mana selama masa anak-anak hingga remaja berlangsung sebelum berkembangnya komputer, internet. Sedangkan *digital native* merupakan gambaran seseorang yang sejak lahir telah berkembang teknologi seperti komputer, internet, animasi dan sebagainya. Anak-anak zaman sekarang tergolong sebagai generasi *digital native*, oleh karena itu media pembelajaran yang tepat untuk anak zaman sekarang adalah media pembelajaran yang berbasis *digital.*

Pembelajaran IPA terpadu merupakan suatu pendekatan pembelajaran IPA yang menghubungkan atau menyatupadukan berbagai bidang kajian IPA menjadi satu kesatuan bahasan. Pembelajaran IPA terpadu juga harus mencakup dimensi sikap, proses, produk, aplikasi dan kreativitas. Peserta didik

diharapkan mempunyai pengetahuan IPA yang utuh (holistik) untuk menghadapi permasalahan kehidupan sehari-hari secara kontekstual melalui pembelajaran IPA terpadu.

Agar siswa dapat memahami materi bioteknologi dengan baik guna meningkatkan hasil belajar, maka diperlukan media pembelajaran yang mendukung. Karena sesuai data dari nilai ulangan tengah semester siswa kelas IX C di SMPN 24 Banjarmasin hanya memperoleh nilai rata-rata 57,5 yang artinya nilai tersebut masih belum mencukupi Kriteria Ketuntasan Minimun (KKM) yaitu 75, dan dari hasil wawancara dengan salah satu guru di SMPN 24 Banjarmasin, beliau mengakui bahwa masih merasa kesulitan dalam membuat suatu media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan hasil belajar siswa selain dari media Power Point.

E-Book adalah bentuk digital dari buku cetak. Buku cetak pada umumnya terdiri atas setumpuk kertas dijilid yang berisi teks atau teks dan atau gambar, maka buku elektronik berisikan informasi digital yang dapat berisi teks, gambar, audio, video, yang dapat dibaca di komputer, laptop, tablet, atau smartphone (Munif, 2013, p.151). Dengan karakteristik yang unik, *e-book* mampu menyajikan konten yang memadukan teks, gambar, warna, video, dan desian yang menarik supaya mampu membangkitkan semangat dan minat siswa sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan pengamatan awal tentang penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran ilmu pengetahuan alam di SMPN 24 Banjarmasin terlihat hanya menggunakan media papan tulis dan buku pelajaran saja, padahal fasilitas yang ada disekolah tersebut sudah lengkap, seperti komputer dan proyektor. Penyampaian materi pelajaran masih menggunakan metode ceramah. Anak hanya mendengarkan penjelasan dari guru, namun saat guru memberikan umpan balik berupa pertanyaan anak tidak dapat menjawab dengan tepat. Ketika guru menjelaskan materi pelajaran, terlihat anak kurang memperhatikan penjelasan dari guru yang berdampak pada hasil belajar siswa. Berdasarkan permasalahan hasil belajar tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan Media Pembelajaran *E-book* dengan Pendekatan Behavioristik. Pemilihan media pembelajaran menggunakan *e-book* ini dirasa dapat membuat proses pembelajaran yang menyenangkan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dipilihnya pendekatan Behavioristik sebagai pendekatan belajar pada pembelajaran ini karena pendekatan ini merupakan pembentukan hubungan antara Stimuls dan Respon. Implikasi yang dapat diberikan oleh teori pembelajaran behavioristik dalam pengembangan media ini adalah mampu mengembangkan stimulus yang berupa contoh soal, latihan, dan kuis, serta respon yang dapat dilihat dari hasil belajar siswa. Penerapan media pembelajaran menggunakan *e-book* dengan pendekatan behavioristik ini diharapkan dapat membantu guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SMPN 24 Banjarmasin.

Metode Penelitian

Metode penelitian secara umum merupakan suatu kegiatan ilmiah yang dilakukan secara bertahap dimulai dengan penentuan topik, pengumpulan data dan menganalisis data, sehingga nantinya diperoleh suatu pemahaman dan pengertian atas topik, gejala atau isu tertentu (Raco, 2010, p.2). Saat ini model pengembangan yang dapat digunakan dalam penelitian dan pengembangan (research and develodment) cukup beragam. Salah satunya model pengembangan yang dapat digunakan dalam penelitian pengembangan adalah model prosedural. Model prosedural adalah model deskriptif yang menggambarkan alur atau langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan suatu produk tertentu. Model prosedural ini biasanya berupa urutan langkah-langkah yang diikuti secara bertahap dari langkah awal hingga langkah akhir. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model penelitian prosedural dengan langkah-langkah umum yang harus diikuti untuk menghasilkan produk, sebagaimana siklus penelitian dan pengembangan menurut Borg and Gall (Setyosari, 2010, p.237) sebagai berikut : penelitian dan pengumpulan informasi awal, perencanaan, pengembangan format produk awal, uji coba lapangan awal, revisi hasil uji coba lapangan awal, uji coba lapangan, revisi hasi uji coba lapangan, uji lapangan, penyempurnaan produk akhir, desiminasi dan implementasi. Metode ini dianggap tepat digunakan dalam penelitian ini karena

penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran *e-book* yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMPN 24 Banjarmasin. Sekolah ini berala di Jl. Sultan Adam Komp. Madani Rt. 31 No. 05 Banjarmasin, Kec. Banjarmasin Utara, Kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan 70123. Telp : (0511) 3303164. Penelitian dimulai pada tanggal 10 Desember 2018 sampai tangal 21 Februari 2019.

Target/Subjek Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IX di SMPN 24 Banjarmasin. Sample dalam penelitian ini adalah siswa kelas IX C. Teknik sampling yang digunakan pada penelitian ini adalah *purposive sampling* yang artinya teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Yaitu hasil belajar siswa kelas IX C pada pembelajaran IPA masih rendah dan tidak memenuhi nilai KKM yaitu 75.

Prosedur Pengembangan

Prosedur atau langkah-langkah pengembangan yang di lakukan peneliti dengan model prosedural adalah sebagai berikut:

1. Penelitian dan Pengumpulan Informasi Awal

Pada tahap ini, peneliti mengidentifikasi permasalahan yang ada dalam proses pebelajaran di SMPN 24 Banjarmasin dengan menggunakan metode wawancara dan observasi. Wawancara dilakukan terhadap guru mata pelajaran IPA yaitu ibu Zuraida Usdek Wati, S.Pd. Sedangkan observasi dilakukan dengan cara mengamati kondisi proses pembelajaran IPA kelas IX. Peneliti melakukan observasi di kelas IX SMPN 24 Banjarmasin untuk melihat kondisi realita di lapangan selama proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui karakteristik dan kebutuhan siswa, serta mencari solusi untuk mengatasi permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran. Beberapa aspek yang digali untuk menemukan data awal adalah media pembelajaran yang digunakan, media yang tersedia, dan bagaimana proses pembelajaran berlangsung.

2. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti menganalisis pembelajaran dan menganalisis produk atau media pembelajaran serta pendekatan pembelajaran yang akan digunakan untuk memecahkan masalah tersebut sesuai dengan data-data yang telah terkumpul. Analisis pembelajaran yang dilaksanakan bertujuan untuk menentukan kompetensi dasar dan indikator. Pada tahap ini ditentukan jumlah kompetensi dasar dan indikator yang akan dikembangkan ke dalam media pembelajaran.

3. Pengembangan Format Produk Awal

Pada tahap ini dilakukan dengan mengembangkan media, instrumen evaluasi dan meminta pertimbangan ahli yaitu ahli materi/isi dan ahli media/desain. Ahli materi memberikan penilaian terhadap aspek pembelajaran dan isi materi. Subjek uji coba ahli materi/isi media pembelajaran IPA bentuk *e-book* dengan materi bioteknologi adalah Ibu Zuraida Usdek W, S.Pd beliau adalah guru mata pelajaran IPA di SMP Negeri 24 Banjarmasin. Sedangkan ahli media/desain memberikan penilaian terhadap aspek media. Subjek uji coba ahli media/desain pembelajaran IPA bentuk *e-book* dengan materi bioteknologi adalah Bapak Dr. H. Hamsi Mansur, M.M.Pd beliau adalah Dosen program studi Prodi Teknologi dan Ketua Prodi Teknologi Pendidikan di ULM Banjarmasin. Berdasarkan penilaian ahli, data yang masuk digunakan untuk mencari apakah masih ada ketidaksesuaian atau kesalahan pada produk media pembelajaran, kemudian peneliti melakukan revisi sesuai dengan penilaian para ahli.

4. Uji Coba Lapangan Awal

Uji coba lapangan awal yaitu untuk mengetahui respon pengguna terhadap media pembelajaran yang dilaksanakan di kelas IX C SMPN 24 Banjarmasin. Uji coba ini dilakukan kepada 2 orang siswa kelas IX C SMPN 24 Banjarmasin kemudian mempersiapkan angket untuk mengukur sejauh mana kemenarikan media pembelajaran tersebut untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

5. Revisi Hasil Uji Coba Lapangan Awal

Berdasarkan hasil uji coba lapangan awal akan dianalisis terlebih dahulu, setelah memperoleh kesimpulan akan dijadikan bahan acuan untuk revisi produk media pembelajaran.

6. Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk media

pembelajaran. Uji coba ini dilakukan kepada 8 orang siswa kelas IX C SMPN 24 Banjarmasin kemudian mempersiapkan angket untuk mengukur sejauh mana kelayakan media pembelajaran tersebut untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

7. Revisi Hasil Uji Coba Lapangan

Peneliti akan melakukan revisi apabila masih ada kekurangan dalam media pembelajaran yang dikembangkan.

8. Uji Lapangan

Uji lapangan adalah uji coba dalam lingkup yang luas. Dalam penelitian ini uji lapangan dilakukan pada kelas IX C SMPN 24 Banjarmasin yang berjumlah 35 siswa. Peneliti perlu mengukur kemenarikan produk/media menggunakan angket dan mengukur kemampuan siswa sebelum menggunakan produk yang dikembangkan dengan kemampuan siswa yang sudah memakai produk yang dikembangkan dengan menggunakan *Pre-test* dan *Post-test.*

9. Penyempurnaan Produk Akhir

Peneliti melakukan penyempurnaan pada kemasan produk yang telah diujicobakan untuk memperoleh hasil maksimal. Pengemasan dilakukan pada cover CD serta cover tempat CD agar tampilan media menjadi lebih menarik.

10. Desiminasi dan Implementasi

Tahap terakhir dari penelitian pengembangan ini adalah menuliskan laporan penelitian berdasarkan prosedur sebelumnya. Media yang telah selesai diujicobakan dan dikemas, kemudian diberikan kepada guru sebagai media pembelajaran di SMPN 24 Banjarmasin.

Data, Intrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Pada pengumpulan data dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa instrumen pengumpulan data, antara lain obeservasi, angket/kuesioner, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Tujuan dalam setiap instrumen pengumpulan data tersebut antara lain : Observasi atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Dalam penelitian ini, pokok-pokok yang akan diamati adalah cara belajar siswa dalam proses belajar dan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran. Angket atau kuesioner (*questionnaire*) merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data secara tidak langsung. Angket berisi sejumlah pertanyaan yang harus dijawab atau direspon oleh responden (Sugiyono, 2009, p.302). Angket ini bertujuan untuk mengumpulkan data tentang kesesuaian isi materi media pembelajaran *e-book*, ketepatan perancangan atau desain pembelajaran, kemenarikan dan keefektifan penggunaan media pembelajaran yang ditetapkan oleh ahli media, ahli materi dan siswa. Tes hasil belajar belajar digunakan untuk mengukur hasil-hasil belajar siswa yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang mempunyai ketentuan atau jawaban yang benar. Untuk mengetahui kemampuan yang dicapai siswa selama waktu tertentu. Tes yang digunakan yaitu tes evaluatif, yang berbentuk objektif atau uraian dilakukan untuk mengukur tingkat penguasaan siswa setelah menggunakan media pembelajaran hasil pengembangan yang telah dilakukan, yaitu media pembelajaran *e-book* pada tema bioteknologi. Dokumentasi adalah suatu cara yang dilakukan untuk menyediakan dokumen dengan menggunakan bukti yang akurat dari pencatatan sumber informasi khusus dari sebuah karangan atau tulisan, wasiat, buku, dan lain-lain. Dokumentasi dalam penelitian ini berupa dokumen-dokumen yang dibutuhkan untuk mendukung pengolahan data berupa foto-foto, data siswa, dan buku sumber belajar.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis deskriptif kualitatif ini digunakan untuk mengola data hasil review ahli materi, dan ahli desain yang berupa masukan, tanggapan, kritik dan saran perbaikan yang terdapat pada hasil wawancara. Dan digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket dalam bentuk deskriptif persentase. Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase adalah sebagai berikut :

$$\boldsymbol{P = \frac{\sum x}{\sum xi} \text{ X 100\%}}$$

Keterangan:

P = Kelayakan

$\sum^{X}$ = Jumlah jawaban penilaian

$\sum^{Xi}$ = Jumlah jawaban tertinggi

Dalam pemberian makna dan pengambilan keputusan untuk merevisi media pembelajaran yang digunakan kualifikasi yang memiliki kriteria sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria kelayakan media pembelajaran

Presentase 100%	Kualifikasi	Kriteria kelayakan
84% < skor ≤ 100%	Sangan valid	Tidak Revisi
68% < skor ≤ 84%	Valid	Tidak Revisi
52% < skor ≤68%	Cukup valid	Perlu Revisi
36% < skor ≤ 52%	Kurang valid	Revisi
20%< skor ≤ 36%	Sangat kurang valid	Revisi

Uji N-Gain digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa yang diperoleh dari nilai pretest dan posttest yang diberikan sebelum menggunakan multimedia pembelajaran dan sesudah menggunakan multimedia pembelajaran dihitung dengan rumus (N-gain) yang ditentukan berdasarkan rata-rata skor gain yang dinormalisasi (g). Gain yang dinormalisasi (*N-Gain*) menurut Hake (Indriastoro dan Rofiq, 2014, p.212) dinyatakan dengan persamaan berikut:

$$g = \frac{S_{Post} - S_{Pre}}{S_{Maks} - S_{Pre}}$$

Keterangan:
g : Skor gain yang dinormalisasi
S_{Post} : Skor posttest
S_{Pre} : Skor pretest
S_{Maks} : Skor maksimal

Selanjutnya di interpretasikan ke dalam tabel 2 klasifikasi nilai Gain menurut Hake (Indriastoro dan Rofiq, 2014, p.212) sebagai berikut :

Tabel 2. Interpretasi Nilai Gain

Nilai (g)	Klasifikasi
(N-gain) $\geq$ 0,7	Tinggi
0,7 $>$ (N-gain) $\geq$ 0,3	Sedang
(N-gain) $<$ 0,3	Rendah

Uji T Satu Sample teknik analisis ini digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui test hasil belajar siswa. Data nilai *pre-test* dan *post-test* tersebut dianalisis melalui uji t satu sampel dengan tingkat kemaknaan 0,05. Teknik analisis ini digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh suatu perlakuan yang dikenakan pada kelompok objek penelitian. Rumus t-test :

$$t = \frac{\overline{D}}{\sqrt{\frac{d^2}{N(N-1)}}}$$

Keterangan :
t = Koefisien t / nilai t-test
$\overline{D}$ = Different ($X_2 - X_1$)
d^2 = Variansi
N = Jumlah Sampel

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran *e-book* pada materi Bioteknologi untuk siswa SMP Negeri 24 Banjarmasin kelas IX dalam bentuk kepingan CD. Media pembelajaran memiliki komponen-komponen seperti materi teks, gambar, soal-soal, dan video pembelajaran sesuai dengan pokok bahasan. Media pembelajaran *e-book* ini dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *Flip FDF Professional.* Peneliti akan menjabarkan hasil pengembangan media pembelajaran sesuai dengan tahapan prosedural (Borg & Gall).

1. Penelitian dan pengumpulan informasi awal

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang ditemukan masalah bahwa nilai siswa kelas IX C belum memenuhi KKM dan belum maksimalnya penggunaan media pembelajaran selain Power Point. maka peneliti mengembangkan media pembelajaran *e-book* dengan harapan mampu membuat proses pembelajaran yang menyenangkan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Perencanaan

Media yang dipilih peneliti dalam pengembangan ini adalah media pembelajaran *e-book,* karna media pembelajaran *e-book* dirasa dapat membuat proses pembelajaran yang menyenangkan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah

pendekatan Behavioristik. Dipilihnya Behavioristik sebagai pendekatan belajar pada pembelajaran ini karena pendekatan ini merupakan pembentukan hubungan antara Stimuls dan Respon. Implikasi yang dapat diberikan oleh teori pembelajaran behavioristik dalam pengembangan media ini adalah mampu mengembangkan stimulus yang berupa contoh soal, latihan, dan kuis, serta respon yang dapat dilihat dari hasil belajar siswa.

3. Pengembangan format produk awal

Pada tahap ini dilakukan dengan mengembangkan media sesuai dengan analisis pembelajaran yang telah dilakukan, instrumen evaluasi dan meminta pertimbangan ahli yaitu ahli materi dan ahli media/desain. Ahli materi memberikan penilaian terhadap aspek pembelajaran dan isi materi, sedangkan ahli media/desain memberikan penilaian terhadap aspek media.

Hasil validasi ahli media : Berdasarkan perhitungan dari data persentase deskriptive maka pengamatan yang dilakukan oleh ahli media/desain setelah media direvisi keseluruhan mencapai 86%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan media pembelajaran untuk siswa, maka skor ini termasuk dalam kriteria sangat valid atau sangat layak, dan tidak ada saran atau masukan dari data kualitatif yang menandakan media sudah siap untuk memasuki tahap uji coba lapangan awal

Hasil validasi ahli materi : Berdasarkan perhitungan dari data persentase deskriptife maka pengamatan yang dilakukan oleh ahli materi/isi setelah media direvisi keseluruhan mencapai 93,3%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan media pembelajaran untuk siswa, maka skor ini termasuk dalam kriteria sangat valid atau sangat layak, dan tidak ada saran atau masukan dari data kualitatif yang menandakan media sudah siap untuk memasuki tahap uji coba lapangan awal.

4. Uji coba lapangan awal

Berdasarkan perhitungan dari data persentase deskriptife uji coba lapangan awal yang dilakukan pada 2 0rang siswa maka pengamatan yang dilakukan dari uji coba lapangan awal memperoleh hasil 98%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan media pembelajaran untuk siswa maka skor 98% ini termasuk dalam kriteria sangat valid dan tidak perlu direvisi. Akan tetapi peneliti masih harus tetap merevisi beberapa bagian media pembelajaran *e-book* sesuai dengan masukan dan saran yang didapat dari siswa agar media pembelajaran *e-book* ini menjadi lebih sempurna.

5. Revisi hasil uji coba lapangan awal

Berdasarkan hasil uji coba lapangan awal akan dianalisis terlebih dahulu, setelah memperoleh kesimpulan akan dijadikan bahan acuan untuk revisi produk media pembelajaran. Berdasarkan hasil uji coba lapangan awal yang memperoleh hasil yang memuaskan yaitu 98% yang termasuk dalam kriteria valid dan tidak perlu revisi, namun siswa memberi masukan agar gambar pada kultur jaringan ditambahkan keterangan agar siswa lebih mudah memahami pembelajaran. Setelah melakukan revisi terhadap media pembelajaran *e-book* dan media siap memasuki tahap selanjutnya yaitu uji coba lapangan.

6. Uji coba lapangan

Berdasarkan perhitungan dari data persentase deskriptife uji coba lapangan yang dilakukan pada 8 orang siswa maka pengamatan yang dilakukan dari uji coba lapangan awal memperoleh hasil 90%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan media pembelajaran untuk siswa maka skor 90% ini termasuk dalam kriteria sangat valid dan tidak perlu direvisi, Akan tetapi peneliti masih harus tetap merevisi beberapa bagian media pembelajaran *e-book* sesuai dengan masukan dan saran yang didapat dari siswa agar media pembelajaran *e-book* ini menjadi lebih sempurna.

7. Revisi hasi uji coba lapangan

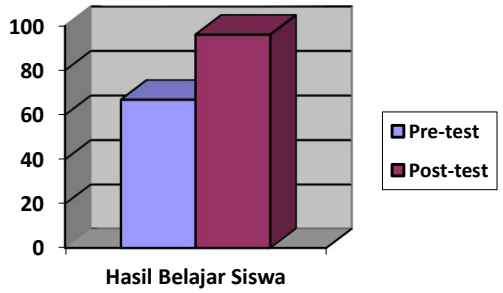
Peneliti akan melakukan revisi apabila masih ada kekurangan dalam media pembelajaran yang dikembangkan. Berdasarkan hasil uji coba lapangan yang memperoleh hasil yang memuaskan yaitu 90% yang termasuk dalam kriteria sangat valid dan tidak perlu revisi, namun siswa memberi masukan agar gambar pada antibodi monoklonal diganti menjadi gambar yang penjelasannya menggunkanan bahasa Indonesia agar siswa lebih mudah memahami pembelajaran. Setelah melakukan revisi terhadap media pembelajaran *e-book* dan media siap memasuki tahap selanjutnya yaitu uji lapangan.

8. Uji lapangan

Berdasarkan perhitungan dari data persentase deskriptive uji lapangan yang dilakukan pada semua siswa kelas IX C yaitu 33 orang, maka pengamatan yang dilakukan dari uji kemenarikan produk menurut siswa memperoleh hasil 90,5%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan media pembelajaran untuk siswa maka skor 90,5% ini termasuk dalam kriteria sangat valid dan tidak perlu direvisi. Selanjutnya, media tersebut siap digunakan dalam pembelajaran dikelas untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil perhitugan dengan rumus N-Gain adalah 0,8. Jika di interpretasikan ke dalam table klasifikasi nilai Gain maka nilai 0,8 ini termasuk dalam klasifikasi tinggi. Jadi, hasil analisis peningkatan hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran *e-book* di SMPN 24 Banjarmasin dengan rumus N-Gain termasuk dalam klasifikasi tinggi yaitu 0,8.

Analisis penggunaan media menggunakan Uji T Satu Sampel : Terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai siswa sesudah dan sebelum menggunakan media media pembelajaran *e-book* IPA kelas IX. Selanjutnya dari rata-rata diketahui bahwa X_2 lebih tinggi dari X_1 (96,06>66,81), jadi menunjukan bahwa hasil *post-test* lebih bagus dari pada hasil *pre-test*. Hal tersebut menunjukan bahwa media pembelajaran *e-book* IPA kelas IX mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran.



Gambar 1. Perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran.

9. Penyempurnaan produk akhir

Peneliti melakukan penyempurnaan pada kemasan produk yang telah diujicobakan untuk memperoleh hasil maksimal. Pengemasan dilakukan pada cover CD serta cover tempat CD agar tampilan media menjadi lebih menarik.

10. Desiminasi dan implementasi.

Tahap terakhir dari penelitian pengembangan ini adalah menuliskan laporan penelitian berdasarkan prosedur sebelumnya. Media yang telah selesai diujicobakan dan dikemas, kemudian diberikan kepada guru sebagai media pembelajaran di SMPN 24 Banjarmasin.

Simpulan dan Saran

Simpulan

1. Pengembangan media pembelajaran *e-book* menggunakan *Flip FDF professional* ini dilatar belakangi oleh masih rendahnya hasil belajar siswa terhadap pelajaran IPA di SMPN 24 Banjarmasin yang belum mencapai nilai KKM yaitu 75. Dikembangkan melalui model pengembangan Borg and Gall yang terdiri dari 10 langkah.Simpulan dapat bersifat generalisasi temuan sesuai permasalahan penelitian, dapat pula berupa rekomendatif untuk langkah selanjutnya.
2. Media pembelajaran *e-book* pokok bahasan bioteknologi dinyatakan valid sesuai dengan hasil validitas dari ahli media yaitu 86% dan ahli materi 93,3%.
3. Media pembelajaran *e-book* pokok bahasan bioteknologi dinyatakan layak diterapkan dalam pembelajaran karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IX C di SMPN 24 Banjarmasin.

Saran

1. Perlunya penggunaan media dalam pembelajaran guna mengoptimalkan proses pembelajaran karena pada dasarnya media membantu siswa untuk memahami materi pelajaran yang disajikan. Selain itu juga media dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Pengembangan media pembelajaran hendaknya dirancang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.
3. Guru sebagai fasilitator hendaknya mempelajari pembuatan berbagai macam

media pembelajaran agar mampu mengembangkan dan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih kreatif dan inofatif.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, A. (2007). *Media Pembelajaran.* Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.

Departemen Pendidikan Nasional. (2007). *Kamus Besar Bahasa Indonesia.* Jakarta : Balai Pustaka.

Hendri, A. K. I. dan Zainur, R. (2014). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran pada Standar Kompetensi Memperbarui Halaman WEB di SMK.*

J. R. Raco. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif.* Cikarang : Grasindo.

Munif, A. (2013). *E.Book dan Buku Teks*. Jakarta : Pustaka Setia.

Setyosari, P. (2010). *Metode penelitian pendidikan dan pengembangan.* Jakarta : Kencana Prenada media Group

Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuatitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung : CV. Alfabeta

Journal of Instructional Technology

J-INSTECH Vol. 1, No. 1, Januari 2020 (53-59)

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN PKN SEKOLAH DASAR

Annisa Rizki Aulia[1], Hamsi Mansur[2], Rafiudin[3]
[1,2,3]Universitas Lambung Mangkurat
[1]annisaaulia1406@gmail.com, [2]hamsi.mansur@ulm.ac.id, [3]rafiemaharibu@gmail.com

Abstract

The objectives of this research are; developing interactive teaching and learning multimedia, and measuring students' learning interest using interactive teaching and learning multimedia with cognitive approach in Pendidikan Kewarganegaraan (Pkn) course with the main discussion "the characteristics of Indonesian nation" for class 3 students at SDN Benua Anyar 4 Banjarmasin. The method used in this research is research and development method which adopted in the ADDIE design model. The results of this research are; The teaching and learning media indicates worthiness that is proven with average percentage from teaching and learning media expert validation 94.25%, material expert validation result 100%, and product trials towards class 3 students at SDN Banua Anyar 4 Banjarmasin presents 98.85% that are in very good category. Data analysis result of the use of media presents students' pretest average score 34.3 and teachers' pretest average score 39 while students' posttest average score is 73.5 and teachers' posttest score is 73.3. Students' learning interest analysis result using N-Gain test is 0.96 and the data is strengthened by opinion of teacher gaining N-Gain test result 0.94 that is in high classification. So, the result of improving done is able to improve students' learning interest.

Keywords: *R&D*, *Interactive Teaching and Learning Multimedia, Learning Interest*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk; Mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif, dan Mengukur minat belajar siswa yang menggunakan multimedia pembelajaran interaktif dengan pendekatan kognitif pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) pokok bahasan ciri khas bangsa Indonesia siswa kelas III SDN Benua Anyar 4 Banjarmasin. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*R&D*) yang mengadopsi pada model desain ADDIE. Hasil penelitian ini adalah: Media pembelajaran ini menunjukkan kelayakan yang terbukti dengan persentase rata-rata dari validasi ahli media (desain) pembelajaran 94,25%, hasil validasi ahli isi (materi) 100%, dan uji coba produk kepada siswa kelas III SDN Benua Anyar 4 Banjarmasin menunjukkan 98,85% yang ketiganya termasuk kategori sangat baik. Hasil analisis data penggunaan media menghasilkan rata-rata nilai *prettest* dari siswa 34,3 dan guru 39 sedangkan rata-rata nilai *posttest* dari siswa 73,5 dan guru 73. Hasil analisis minat belajar siswa menggunakan uji N-Gain adalah 0,96 dan data tersebut dikuatkan oleh pendapat guru yang memperoleh uji N-Gain sebesar 0,94 yang termasuk dalam klasifikasi tinggi. Maka hasil pengembangan yang telah dilakukan mampu meningkatkan minat belajar siswa.

Kata kunci: *R&D,* Multimedia Pembelajaran Interaktif, Minat Belajar

Pendahuluan

Pada hakikatnya Pendidikan merupakan proses memanusiakan manusia. Sejak manusia lahir, pendidikan telah dilaksanakan sebagai upaya pembinaan dalam membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani, untuk mempersiapkan diri memasuki pendidikan lebih lanjut baik itu melalui jalur formal, nonformal, dan informal. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhalak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (UU No.20 Tahun 2003).

Perkembangan pesat di bidang teknologi informasi khususnya internet, mempercepat aliran ilmu pengetahuan. Melalui internet data dan informasi yang dapat ditransmisikan dengan kecepatan tinggi, serta ilmu pengetahuan yang dapat diakses secara cepat oleh penggunanya, tentu saja kondisi ini berpengaruh pada kebiasaan dan budaya pendidikan yang dikelola selama ini. Proses pembelajaran tidak lagi berbentuk proses komunikasi verbal antara guru dan siswa. Saat ini siswa dapat belajar apa saja sesuai dengan minat belajarnya. Menurut Sadirman (Darmadi, 2017, p.309) minat adalah suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang meliat ciri-ciri atau arti sementara situasi yang dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhannya sendiri. Oleh karena itu, apa yang dilihat seseorang sudah tentu akan membangkitkan minatnya sejauh apa yang dilihat itu mempunyai hubungan dengan kepentingan sendiri.

Bahan pelajaran yang menarik minat siswa, lebih mudah dipelajari dan disimpan, karena minat menambah kegiatan belajar. Dengan demikian, dituntut adanya suatu perancangan pembelajaran yang mampu memanfaatkan jenis media dan sumber belajar yang sesuai demi berlangsungnya proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien merupakan salah satu peranan seorang guru. Guru harus menguasai metode pembelajaran dan media pembelajaran. Metode dan media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa, akan berpengaruh pada peningkatan minat siswa dalam proses pembelajaran.

Menurut Reddi (Munir, 2013, p.3) multimedia adalah suatu integrasi elemen beberapa media (audio, video, garfik, teks, animasi, dan sebagainya) menjadi sebuah kesatuan yang sinergis dan simbosis yang memberikan hasil lebih menguntungkan bagi pengguna ketimbang elemen media secara individual.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri Benua Anyar 4 Banjarmasin, kurangnya pemahaman guru dalam mengembangkan media pembelajaran, menjadi kendala utama pada proses pembelajaran. Guru tidak memiliki kemampuan dan keterampilan dalam mengembangkan media pembelajaran, sehingga guru tidak dapat menerapkan metode dan media pembelajaran yang menarik minat belajar siswa. Padahal, fasilitas yang telah disediakan sudah mendukung untuk penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran, akan tetapi belum ada yang memanfaatkan. Akibatnya, proses pembelajaran terjadi secara monoton menggunakan metode ceramah.

Metode ceramah yang diterapkan guru di siswa kelas III SD Negeri Benua Anyar 4 Banjarmasin, terjadi pada mata pelajaran PKn. Proses pembelajaran yang terjadi dimana guru lebih berperan aktif dalam menjelaskan materi mata pelajaran PKn. Media pembelajaran juga hanya berupa buku teks saja. Guru hanya membacakan dan menjelaskan kembali yang ada di dalam buku teks yang telah disediakan. Akibatnya, siswa menjadi cenderung kurang berminat pada mata pelajaran PKn. Siswa juga menjadi kurang memerhatikan materi yang disampaikan oleh guru.

Sekolah Dasar (SD) khususnya kelas III jiwa dan pemikiran mereka masih tergolong anak-anak. Pada masa anak-anak ini mereka lebih cenderung kepada visual dan audio yang memberikan efek animasi yang menarik bagi mereka. Banyak faktor yang dapat menunjang keberhasilan siswa pada kelas III dalam mempelajari PKn, salah satunya dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif dalam pembelajaran.

Multimedia pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran yang dapat

digunakan dalam proses belajar mengajar untuk dapat menarik minat siswa dalam belajar PKn. Sehingga siswa tidak merasa cepat bosan dan jenuh, terutama untuk materi ciri khas bangsa Indonesia. Hal tersebut dapat berpengaruh dalam meningkatkan minat belajar siswa. Selain itu, siswa lebih cepat memahami dan mengingat materi yang dipelajari.

Multimedia pembelajaran interaktif ini juga membuat siswa terlibat langsung terhadap materi pembelajaran dengan situasi nyata yang berkaitan dengan mata pelajaran PKn, sehingga diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna. Dengan demikian, tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik sehingga bermanfaat untuk mereka baik dimasa sekarang mupun masa yang akan datang. Disamping itu, penerapan multimedia pembelajaran ini belum pernah dilakukan oleh guru yang bersangkutan di SD Negeri Benua Anyar 4 Banjarmasin.

Metode Penelitian

Metode penelitian dirangkum dalam tiga langkah. Pertama adalah mengajukan pertanyaan. Kedua adalah mengumpulkan data baik dengan cara observasi atau angket, dan ketiga yaitu menyajikan jawaban yang diperoleh sesudah data dan informasi dianalisis dengan cara yang benar, komprehensif, dan logis.

Metode yang digunakan dalam penulis yaitu penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). *Research and development* (R&D) dipilih karena jenis penelitian ini digunakan untuk menghasilkan suatu produk dan menguji keefektifan dan kualitas hasil produk tersebut.

Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif peneliti memilih model ADDIE. Tahap–tahap kegiatan yang terdapat dalam model ADDIE yaitu Analysis (menganalisis), Design (merancang), Development (mengembangkan), Implementation (Mengimplementasikan), dan Evaluation (mengevaluasi).

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN Benua Anyar 4 Banjarmasin. Sekolah ini bertempat di Jl.Benua Anyar Rt.7 No.45, RT/RW 7/2. Peneliti memilih lokasi ini karena kurangnya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi. Penelitian dilakukan dari bulan Agustus 2018 sampai dengan bulan Mei 2019.

Target/Subjek Penelitian

Pada penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas III SDN Benua Anyar 4 Banjarmasin.

Prosedur

Langkah yang dilakukan dalam pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini terdiri dari lima tahap antara lain:

1. *Analisis*

Pada tahap pertama ini peneliti mengumpulkan data terkait permasalahan yang ada pada pembelajaran, yang kemudian diidentifikasi pemecahan masalahnya melalui analisis kurikulum, gaya belajar siswa dan analisis sarana dan prasana, yang sesuai dengan permasalahan yang ditemukan. Pada penelitian ini analisis kebutuhan diperoleh peneliti melalui observasi untuk melihat situasi yang ada di lapangan tersebut dan wawancara dengan guru dan siswa.

2. *Desain*

Pada tahap ini peneliti melakukan pembuatan desain media yang akan dikembangkan. Peneliti menentukan unsur-unsur yang akan dimuat dalam multimedia pembelajaran yang akan dikembangkan. Peneliti membuat *flowchart* yang merupakan garis besar isi multimedia secara umum yang meliputi kerangka dari multimedia yang akan dikembangkan. Peneliti juga membuat *storyboard* yang merupakan garis besar isi multimedia secara umum yang meliputi desain template dan materi.

3. *Pengembangan*

Tahap ini merupakan proses peneliti membuat multimedia pembelajaran interaktif. Pada tahap ini, peneliti melanjutkan pembuatan multimedia berdasarkan *flowchart* dan *storyboard* yang telah dibuat. Selain itu hal-hal yang dilakukan antara lain; pengetikan materi dan kuis, pemilihan dan pemberian animasi, gambar, tombol navigasi dan musik. Multimedia yang telah dibuat, kemudian divalidasi oleh yaitu ahli media dan alhli materi. Selanjutnya, dilakukan uji coba produk terhadap siswa yang menjadi subjek penelitian.

4. Implementasi

Setelah mendapatkan validasi dari ahli media dan ahli materi maka multimedia pembelajaran masuk ke tahap implementasi. Sesuai dengan sasarannya, produk ini akan diimplementasikan di kelas III SDN Benua Anyar 4 Banjarmasin. Produk ini diimplementasikan dengan sudah melalui tahapan uji coba, yaitu : uji satu –satu, kelompok kecil, dan kelompok besar.

5. Evaluasi

Tahap evaluasi ini untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan multimedia pembelajaran dalam meningkatkan minat siswa. Pada tahap ini, siswa diberi angket sebagai alat ukur untuk menilai keberhasilan penggunaan multimedia pembelajaran. Evaluasi dilakukan pada setiap tahap, tahap analisis, desain, pengembangan, dan implementasi.

Data, Intrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara dengan guru dan siswa. Observasi yaitu dengan mengamati proses pembelajaran pada saat sebelum dan sesudah menggunakan media. Selanjutnya, Dokumentasi yaitu dengan menampilkan bukti akurat berupa foto-foto selama kegiatan penelitian. Selanjutnya, kuisioner/angket yaitu berupa kumpulan daftar pertanyaan yang dibagikan kepada responden angket tersebut.

Teknik Analisis Data

1. Analisis deskriptif kuantitatif

Digunakan untuk mengolah data yang diperoleh dari angket dalam bentuk deskriptif persentase. Data yang diperoleh dari anget yang berbentuk deskriptif kemudian dikuantitatifkan agar mendapatkan hasil berupa angka. Dalam teknik analisis data ini dilakukan proses perubahan data yang didapatkan menjadi hasil informasi yang dapat ditarik kesimpulan berupa angka kriteria sebuah penelitian. Pengukuran hasil kelayakkan media peneliti menggunakan rumus jarak kelas interval sehingga diperoleh klasifikasi penilaian kualitatif sebagai berikut:

Tabel 1. Range Persentase Kriteria Kualitatif

Interval	Kriteria
84% > skor ≤ 100%	Sangat Baik
68% > skor ≤ 84%	Baik
52% > skor ≤ 68%	Cukup Baik
36% > skor ≤ 52%	Kurang Baik
20% ≥ skor ≤ 36%	Sangat Tidak Baik

2. Analisis N-Gain

Hasil angket minat belajar siswa yang diperoleh dari nilai *pretest* dan *posttest* yang diberikan sebelum menggunakan multimedia pembelajaran dan sesudah menggunakan multimedia pembelajaran dihitung dengan rumus (N-gain) yang ditentukan berdasarkan rata-rata skor gain yang dinormalisasi (g). Gain yang dinormalisasi (*N-Gain*) menurut Hake (Indriastoro dan Rofiq, 2014, p.212) diinterpretasikan ke dalam table 2 klasifikasi nilai Gain sebagai berikut:

Tabel 2. Interpretasi Nilai Gain

Nilai (g)	Klasifikasi
(N-gain) ≥ 0,7	Tinggi
0,7 > (N-gain) ≥ 0,3	Sedang
(N-gain) < 0,3	Rendah

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan materi "Ciri Khas Bangsa Indonesia" yang ditujukan kepada siswa kelas III di SDN Benua Anyar 4 Banjarmasin. Penelitian ini dilakukan melalui pendekatan Reseacrh and Development (R&D) model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu, Analysis, Desain, Development, Implementation, Evaluation.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu data dari validasi ahli media, ahli materi dan juga hasil dari uji coba produk. Hasil data dari dari validasi produk yang didapat dari ahli media, ahli materi. Hasil uji coba juga akan disajikan secara umum yaitu hasil uji coba satu-satu yang dilakukan oleh 3 orang siswa kelas III di SDN Benua Anyar 4 Banjarmasin, hasil uji coba kelompok kecil dilakukan oleh 6 orang siswa kelas III di SDN Benua Anyar 4 Banjarmasin, dan hasil uji

coba kelompok besar yang dilakukan oleh 22 orang siswa di kelas III di SDN Benua Anyar 4 Banjarmasin.

1. Validasi Media

Validasi ahli media dilakukan oleh dosen ahli media pembelajaran yang mencakup aspek kesesuain materi dan pengoperasian dan tampilan. Secara keseluruhan perolehan nilai validasi media yaitu 94,25% dengan kategori sangat baik. Demikian berdasarkan perolehan nilai yang didapat oleh validator memiliki kategori "sangat baik" maka media ini layak digunakan sebagai media pembelajaran kelas III SD.

2. Validasi Materi.

Validasi materi dilakukan oleh guru PKn yang mencakup aspek kesesuain materi dan kualitas materi. Secara keseluruhan perolehan nilai dari validator adalah 100% yang masuk dalam kategori sangat baik yang menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif layak digunakan.

3. Uji Coba

Uji coba dilakukan tiga tahap yaitu uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Hasil uji coba ini di berupa skor yang dijumlahkan kemudian hasilnya akan dikategorikan sesuai dengan kriteria.

Tabel 3. Hasil Uji coba satu-satu

No.	Aspek Penilaian	Persentase
1.	Hasil Produk	90,6%
2.	Keefektifan bagi siswa	91,6%
Jumlah Skor		**91,1%**
Kategori		**Sangat Baik**

Berdasarkan hasil dari tabel 3 dapat dilihat dari aspek hasil produk dan keefektifan bagi siswa, uji coba satu-satu memperoleh nilai persentase sebesar 91,1% yang masuk dalam kategori "Sangat Baik". Sehingga dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran interatif ini memiliki kategori Sangat Baik dari uji coba satu-satu.

Tabel 4. Hasil Uji coba Kelompok Kecil

No.	Aspek Penilaian	Persentase
1.	Hasil Produk	94,5%
2.	Keefektifan bagi siswa	95%
Jumlah Skor		**94,75%**
Kategori		**Sangat Baik**

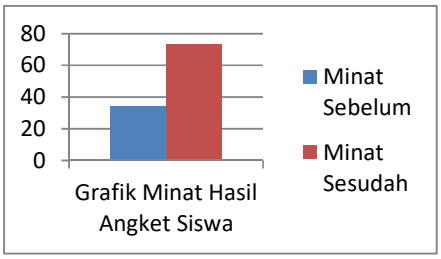
Berdasarkan hasil dari tabel 4 dapat dilihat dari aspek hasil produk dan keefektifan bagi siswa, uji coba kelompok kecil memperoleh nilai persentase sebesar 94,75% yang masuk dalam kategori "Sangat Baik". Sehingga dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran interatif ini memiliki kategori Sangat Baik dari uji coba kelompok kecil.

Tabel 5. Hasil Uji Coba Kelompok Besar

No.	Aspek Penilaian	Persentase
1.	Hasil Produk	98,9%
2.	Keefektifan bagi siswa	98,8%
Jumlah Skor		**98,85%**
Kategori		**Sangat Baik**

Berdasarkan hasil dari table 5 dapat dilihat dari aspek hasil produk dan keefektifan bagi siswa, uji coba kelompok besar memperoleh nilai persentase sebesar 98,85% yang masuk dalam kategori "Sangat Baik". Sehingga dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran interatif ini memiliki kategori Sangat Baik dari uji coba kelompok besar.

Berdasarkan hasil penggunaan multimedia pembelajaran interaktif dalam pelajaran PKn, didapatkan nilai minat belajar siswa sebelum menggunakan media sebesar 34,3 dan sesudah menggunakan media sebesar 73,5. Hasil uji n-gain menyatakan peningkatan minat belajar siswa tergolong tinggi dengan nilai gain 0.96.



Gambar 1. Peningkatan Hasil Angket Minat Belajar Siswa

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, peneliti menemukan minat belajar yang dimiliki siswa kelas III di SDN Benua Anyar 4 Banjarmasin cukup rendah sehingga tujuan pembelajaran tidak dapat tercapai. Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif yang dapat menambah minat belajar siswa. Karena media pembelajaran yang menarik dianggap mampu untuk membuat siswa menjadi lebih semangat lagi dalam belajar. Hal tersebut sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Jumadi dan Rafiudin (2017) bahwa media merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya.

Dipilihnya pendekatan kognitif dalam pembuatan multimedia pembelajaran interaktif ini agar siswa dapat secara aktif dalam proses pembelajaran, karena pada pendekatan kognitif yang dilihat bukanlah hasil belajar melainkan proses belajarnya. Keaktifan itu dapat berupa mencari pengalaman, mencari informasi, dan memecahkan masalah. Hal ini sesuai dengan teori Robert M. Gagne, kognitif adalah teori pemrosesan informasi (*information proressing theory*), menurut teori ini, belajar dipandang sebagai proses pengolahan informasi dalam otak manusia.

Dari analisis aspek minat belajar pada siswa di atas, dinyatakan bahwa semua aspek dikategorikan sangat baik. Jadi, dapat disimpulkan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *flash* ini dapat berpotensi meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Syaiful Bahri Djamarah yang mengungkapkan bahwa minat dapat diekpresikan anak didik melalui:

1. Pernyataan lebih menyukai sesuatu daripada yang lainnya,
2. Partisipasi aktif dalam suatu kegiatan yang diminati, serta
3. Memberikan perhatian yang lebih besar terhadap sesuatu yang diminatinya tanpa menghiraukan yang lain (fokus).

Multimedia pembelajaran interaktif juga mudah dan praktis digunakan dan dimanfaatkan dalam berbagai macam pelajaran dan memungkinkan siswa untuk dapat belajar mandiri. Hal tersebut sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Jumadi, Hamsi Mansur, dan Rafiudin (2016) bahwa ada beberapa alasan mengapa *flash* dipilh sebagai media presentasi, yaitu karena *flash* memiliki kelebihan-kelebiban seperti di bawah ini.

1. Hasil akhir file *flash* memiliki ukuran yang lebih kecil (setelah dipublish).
2. *Flash* mampu mengimpor hamper semua file gambar dan file-file audio sehingga presentasi dengan flash dapat lebih bidup.
3. Animasi dapat dibentuk, dijalankan, dan dikontrol.
4. *Flash* mampu membuat file executable ("exe) sehingga dapat dijalankan pada PC manapun tanpa harus menginstal terlebih dahulu program *flash*.
5. Font presentasi tidak akan berubah meskipun PC yang digunakan tidak memilik font tersebut.
6. Gambar *flash* merupakan gambar vector sehinga thičak akan permah pecah meskipun di-zoom beratus kali.
7. *Flash* dijalankan pada sistem operasi Windows maupun Macintosh.
8. Hasil akhir dapat disimpan dalam berbagai macam bentuk, seperti avi,'gif, mov, ataupun file dengan format yang lain.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan dalam penelitian ini, maka dapat disimpulakn sebagai berikut:

1. Proses pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *flash* mata pelajaran PKn di SD Negeri Benua Anyar 4 Banjarmasin, dikembangkan melalui model ADDIE, terdiri dari lima tahapan; pertama, *Analysis* yaitu menganalisis kurikulum, proses pembelajaran, serta

sarana dan prasana. Kedua, *Design* yaitu tahap mendesain produk yang dikembangkan, mendesain *flawchart* dan *storyboard* untuk pembuatan multimedia pembelajaran. Ketiga, *Development* yaitu tahap mengembangkan multimedia pembelajaran sesuai desain yang telah dibuat. Keempat, *Implemntation* penerapan multimedia dalam proses pembelajaran. Kelima, *Evaluation* yaitu mengevaluasi multimedia yang telah diimplementasikan. Melalui tahap-tahapan tersebut mengahsilkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *flash*.

2. Multimedia pembelajaran interaktif dianggap layak untuk diterapkan pada mata pelajaran PKn materi ciri khas Bangsa Indonesia di kelas III SDN Benua Anyar 4 Banjarmasin.
3. Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif dengan pendekatan kognitif dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PKn di kelas III SD Negeri Benua Anyar 4 Banjarmasin dengan Uji N gain klasifikasi tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

Darmadi. (2017). Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa. Yogyakarta : CV Budi Utama.

Djamarah, Syaiful Bahri. (2008). Psikologi Belajar. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Hamdayama, Jumanta. *(*2016). *Metodologi Pengajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

Indriastoro, Hendri Ari Kus dan Rofiq, Zainur. (2014). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pada Standar Kompetensi Memperbarui Halaman WEB di SMK*. Jurnal Pendidikan Vokasi, Vol 4, Nomor 2.

Jumadi dan Rafiudin. (2017). *Pengembangan Media Video Tutorial Pembelajaran pada Mata Kuliah 3D dan Animasi untuk Mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat*. Jurnal Teknologi Pendidikan.

Jumadi, Hamsi Mansur, dan Rafiudin. (2016). *Pengembangan Media Pembelajarn Berbasis Teknologi dalam Menyimak Teks Wawasan Kebangsaan*. Jurnal Teknologi Pendidikan.

Munir. (2013). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 *tentang Sistem Pendidikan Nasional.*

Journal of Instructional Technology

J-INSTECH Vol. 1, No. 1, Januari 2020 (60-68)

PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN TEMATIK IPS UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS IV MADRASAH IBTIDAYAH

Muhammad Pendy Rusady[1], Hamsi Mansur[2], Monry Fraick NGRS[3]
[1,2,3]Universitas Lambung Mangkurat
[1]prusady@gmail.com, [2]hamsi.mansur@ulm.ac.id, [3]monryfngr@ulm.ac.id

Abstract

This development research aims to (1) Produce the modules in supporting thematic learning in material of"My Village" with Islamic nuances and (2) knowing the improvement of the student interest in learning using modules. The method used in this study is a research and development research and development (R & D) to produce instructional module is refers the design model Borg and Gall.The method used in this study is a research and development research and development (R & D) to produce instructional media is refers the development model of Borg and Gall. The development of this thematic module was carried out with 10 stages, the subjects of the trial out were fourth grade students of Madrasah Ibtidayah Assanabil Banjarmasin, which consisted of three trials out, they were one on with 3 subject, small groups with 7 subject, and fiel trial with 21 subject. The results of the study should the following: (1) The module product is suitable for thematic learning in the classroom, this is was from the results of media validation scores (3.85) and results of material validation scores (3.08) (2) the learning with using modules increase the student interest of learning, it is seen from the results of the N-gain test of 0.82, which is classified as high.

Keywords: *Module Development, Thematic Learning, IPS*

Abstrak

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk (1) Menghasilkan produk modul penunjang pembelajaran tematik materi IPS "Daerah Tempat Tinggalku" bernuansa Islami dan (2) mengetahui peningkatan minat belajar siswa menggunakan modul. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan *research and development* (R&D) untuk menghasilkan produk media pembelajaran ini mengacu pada model pengembangan Borg and Gall. Pengembangan modul tematik ini dilakukan dengan 10 tahapan, Subjek uji coba adalah siswa kelas IV Madrsah Ibtidyah Assanabil Banjarmasin, yang terdiri atas uji coba lapangan awal 3 siswa, uji coba lapangan 7 siswa, uji coba pelaksanaan lapangan 21 siswa. Hasil penelitian menunjakkan adalah sebagai berikut (1) Produk modul yang dikembangakan layak digunakan dikelas sebagai penunjang pembelajaran, hal ini dilihat dari hasil validasi media skor (3,85) dan hasil validasi materi skor (3,08) (2) Minat belajar siswa meningkat ketika pembelajaran menggunakan modul penunjang pembelajaran hal ini dilihat dari hasil uji N-gain sebesar 0,82, yang tergolong tinggi.

Kata Kunci : Pengembangan Modul, Pembelajaran Tematik, IPS

Pendahuluan

Pendidikan pada hakekatnya tidak dapat dipisahkan dari kehidupan setiap manusia karena dengan pendidikan manusia dapat berdaya guna dan mandiri. Pendidikan juga sebagai senjata ampuh dalam menghadapi berbagai permasalahan yang ada dalam kehidupan masyarakat.. Indonesia terus berupaya mengembangkan dunia pendidikan dengan memiliki tujuan pendidikan nasional yang ada dalam *Undang-Undang No. 20, Tahun 2003. Pasal 3* yang berbunyi "Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab". Sebagai suatu komponen pendidikan, tujuan pendidikan menduduki posisi penting di antara komponen-kompenen pendidikan lainnya. Dapat dikatakan bahwa segenap komponen dari seluruh kegiatan pendidikan dilakukan semata-mata terarah kepada atau ditujukan untuk pencapaian tersebut (Tirtahardja & La Sulo, 2012, p.37).

Keberadaan sekolah dasar atau madrasah ibtidayah menjadi bagian dari pelaksanaan pendidikan wajib 9 tahun yang di canangkan oleh pemerintah. Hal ini senada pada *Pasal 31 Ayat (1) Amandemen UUD 1945* secara tegas mengamanatkan bahwa "setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan" dan Ayat (2) menyatakan "setiap warga negara wajib mengikuti pendidikan dasar dan pemerintah wajib membiayai." Hal tersebut juga dikukuhkan dalam *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003* tentang sistem pendidikan Nasional Pasal 6 Ayat (1) yang menegaskan bahwa "setiap warga negara yang berusia tujuh sampai dengan lima belas tahun wajib mengikuti pendidikan dasar" (Hamsi, M., Utama, A. H., & Irianti, E., 2019).

Sekolah dasar atau Madrasah Ibtidayah merupakan jenjang pendidikan dasar pada lembaga pendidikan formal sebelum melanjutkan kejenjang berikutnya yaitu Sekolah Menengah Pertama atau Madrasah Tsanawiyah dalam sistem Pendidikan dan menjadi fondasi dasar dari semua jenjang berikutnya. Menurut Mohammad Ali mantan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama mengungkapkan bahwa tujuan penyelenggaraan pendidikan dasar adalah menyiapkan siswa agar menjadi manusia yang bermoral, menjadi warga negara yang mampu melakasanakan kewajiban-kewajibannya, dan menjadi orang yang dewasa yang mampu memperoleh pekerjaan. Dan, secara operasional, tujuan pokok pendidikan dasar adalah membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan intelektual dan mentalnya, proses pekembangan seabagai individu yang mandiri, proses perkembangan sebagai makhluk sosial, belajar hidup menyesuikan diri dengan berbagai perubahan, dan meningkatkan kreativitas (Prastowo, 2013, p.13).

Sekarang pendidikan di Indonesia telah menerapkan Kurikulum 2013, Pengembangan Kurikulum 2013 merupakan langkah lanjutan Pengembangan Kurikulim Berbasis Kompetensi yang telah di rintis pada tahun 2004 dan KTSP 2006 yang mencakup kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan secara terpadu (Rusman, 2015, p.87). Tema pembaharuan dan perbaikan pada Kurikulum 2013 yaitu ingin menciptakan manusia Indonesia yang mampu berpikir kreatif, produktif, inovatif, proaktif, dan afektif, melalui pengembangan sikap (tahu mengapa), keterampilan (tahu bagaimana), dan pengetahuan (tahu tentang apa) secara integratif (Mastur, 2013, p.51). Kurikulum ini memiliki khas yaitu lebih kepada persoalan karakter, dimana dalam pembuatan bahan ajar berlandaskan karakter sesuai juga dengan agama siswa.

Kurikulum 2013 menggunakan pendekatan perencanaan pembelajaran tematik. Kurikulum SD/MI menggunakan pendekatan pembelajaran tematik integratif dari kelas 1 sampai kelas 6. Pembelajaran tematik integratif merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam berbagai tema (Prastowo, 2013, p.223). Menurut Abdul Majid bahwa pembelajaran tematik berimplikasi pada penciptaan situasi belajar dan pembelajaran, yaitu 1) implikasi bagi guru, dalam penerapan

model pembelajaran tematik di sekolah dasar menuntut guru untuk kreatif dan inovatif agar kegiatan belajar mengajar menjadi lebih bermakna dan utuh 2) implikasi bagi siswa, dalam penerapan model pembelajaran tematik peserta didik terlebih dahulu disadarkan akan pentingnya pengaitan materi/isi kurikulum pada masing-masing pembelajaran 3) implikasi terhadap sarana dan prasarana, sumber belajar, media pembelajaran, dibutuhkan ketersediaan sarana dan prasarana, sumber belaajr, media yang dapat mendukung proses pembelajaran tematik 4) implikasi terhadap ruangan, pembelajaran teamatik memerlukan pengaturan ruang aagar suasan belajar menyenangkan 5) Implikasi terhadap pemilihan metode, pembelajaran dengan berbagai metode dapat mengaktifkan siswa dalam belajar, bersifat kreatif, inovatif,efektif 6) Implikasi terhadap penilaian, penilai bisa dilakukan dengan teknik tes dan nontes (Majid, 2017, pp.183-191). Dalam Kurikulum 2103 Standar Kompetensi Lulusan peserta didik jenjang SD/MI yaitu, Domain Kognitif (pengetahuan), Domain afektif (sikap), Domain psikomotorik (keterampilan) (Wiayani, 2013, pp.96-97).

Ada banyak bahan ajar yang tersedia di pasaran, tapi belum tentu memenuhi syarat kelayakan sebagai bahan ajar yang berkualitas baik, termasuk buku ajar yang sudah disusunsecara nasional oleh Depdiknas. Namun demikian tetap dibutuhkan suatu pengembangan bahan ajar demi memenuhi dan melengkapi upaya pembelajaran bagi siswa (Fithriyah, 2015, p.244). Karena tidak semua karakteristik di setiap sekolah sama, misalnya lembaga pendidikan madrasah atau sekolah yang beridentitas Islami, ingin mengantarkan peserta didiknya menjadi anak yang berkepribadian Islami. untuk itu perlu adanya pengembangan bahan ajar yang harus disesuaikan dengan karakteristik masing-masing sekolah dan siswanya. Bahan ajar yang dipergunakan selama kegiatan belajar mengajar memiliki keterbatasan materi, sehingga tidak mencukupi untuk kegiatan pembelajaran selama satu hari, membuat guru melakukan pembelajaran melalui metode ceramah serta penugasan secara mandiri dengan menggunakan lembar kegiatan siswa yang dibuat sendiri oleh guru. Penggunaan lembar kerja juga membuat siswa kesulitan dalam menjawabnya (Nilasari, Djatmika & Santoso, 2016, p.1400).

Berdasarkan hasil penelitian awal yang diperoleh melalui wawancara dengan guru ketua yayasan Assanabil Banjarmasin, Madrasah Ibtidayah Assanabil sudah menerpakan kurikulum 2103, Dalam pembelajaran tematik kurikulum 2013 ini siswa kelas IV mempelajari 9 tema. Saat pembelajaran sebagian siswa masih ada yang mengalami kesulitan belajar dan tidak bergairah sehingga minat belajar kurang dalam memahami materi, karena beberapa materi pembelajaran IPS yang ada pada buku tema 8 mendapatkan porsi yang sedikit kurang ada penjelasan dengan ilustrasi. Siswa juga mengalami kejenuhan dalam mengikuti pembelajaran karena materi yang diajarkan kurang menarik, materi & desain karakter tokoh dalam buku tematik masih belum sesuai dengan nilai-nilai Islam yang mana karakteristik dan lingkungan sekolah MI Assanabil beridentitas Islam. guru juga menginginkan adanya bahan ajar dengan ada nuansa Islami agar tujuan Madrasah yang ingin siswanya memiliki kepribadian Islam tercapai.

Pada proses observasi juga terlihat proses pembelajaran masih kurang kondusif. Guru hanya mengajar sesuai materi yang harus disampaikan sehingga proses pembelajaran berlangsung masih monoton. Pembelajaran terfokus pada buku paket tematik, tidak menggunakan sumber belajar yang lain. Hal ini menyebabkan mengalami kejenuhan dalam proses pembelajaran. Pada saat wawancara dengan guru kelas IV tema ‘’Daerah Tempat Tinggalku’’ hanya memakai referensi bahan ajar buku paket tematik tanpa ada buku penunjang. Menurut Hamdani salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh guru untuk mengurangi kejenuhan belajar pada siswa adalah mengembangkan bahan ajar ke dalam berbagai bentuk bahan ajar. Bahan ajar memiliki banyak ragam atau bentuk. Salah satu bentuk bahan ajar yang paling mudah dibuat oleh guru (karena tidak menuntut alat yang mahal dan keterampilan yang tinggi) adalah bahan ajar cetak, misalnya modul (Hamdani, 2011, p.218).

Para pendidik tampaknya kurang mengembangkan kreatifitas mereka untuk menyiapkan dan membuat bahan ajar yang menarik bagi siswa yang kaya akan inovasi.

Selain itu sumber belajar tematik berupa modul belum tersedia dikarenakan belum pernah ada yang mengembangakan. Padahal sumber belajar modul untuk siswa merupakan media cetak yang penting sebagai sumber belajar yang menunjang keberhasilan proses pembelajaran dan bahan latihan untuk siswa agar lebih memahami materi yang sudah di sajikan pada buku tematik, siswa juga bisa menggunakannya untuk pembelajaran mandiri. Pada pembelajaran tematik "Daerah Tempat Tinggalku" materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mendapatkan kegiatan pembelajaran porsi yang kurang. Materi IPS pada tematik mempelajari Materi IPS pada tematik mempelajari Kegiatan Ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.

Melihat kenyataan-kenyataan tersebut peneliti bermaksud memberikan solusi pemecahan masalah pembelajaran yang ada di MI Assanbil Banjarmasin dengan membuatkan sebuah bahan ajar bernuansa Islami berupa modul penunjang pembelajaran tematik materi IPS pada tema "Daerah Tempat Tinggalku" untuk menambah referensi sumber belajar. Maka dari itu, Pengembangan Modul Penunjang Pembelajaran Tematik Materi IPS Tema "Daerah Tempat Tinggalku'' Bagi Siswa Kelas IV Ikhwan diharapkan membantu masalah belajar di MI Assanabil Banjarmasin.

Metode Penelitian

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan model penelitian dan Pengembangan atau di kenal dengan *Research and Development (R&D)*. Penelitian ini memiliki hasil akhir yang menghasilkan bahan ajar berupa modul penunjang pembelajaran tematik.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini bertempat di MI Assanabil Banjarmasin. Peneliti memilih subjek ini dengan alasan rendahnya minat belajar siswa dan belum pernah dikembangkannya bahan ajar modu sebagai penunjang pembelajaran. Pengambilan data dimulai dari bulan Maret-April 2019**.**

Subjek Penelitian

Subjek penelitian meliputi adalah siswa kelas IV ikhwan atau laki-laki. Peneliti memilih subjek ini dengan alasan rendahnya minat belajar siswa dan belum pernah dikembangkan bahan ajar berupa modul. Ahli media dalam penelitian ini adalah Bapak Agus Hadi Utama, M.Pd selaku dosen program studi Teknologi Pendidikan. Ahli materi dalam penelitian ini adalah Bapak Muhammad Jazuli, S.Pd selaku guru kelas IV Ikhwan di MI Assanabil Banjarmasin, dan sejumlah siswa yang ada di kelas yang berjumlah 21 orang siswa.

Prosedur

Proses produksi terbagi menjadi tiga tahapan, yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Tahap pra produksi merupakan tahap untuk menyiapkan segala perangkat yang diperlukan saat pengembangan media pembelajaran, baik berupa perangkat lunak (software) maupun perangkat keras (Hardware). Tahap produksi merupakan tahap pengolahan media. Tahap pasca produksi merupakan tahap penilaian terhadap media yang sudah dikembangkan.

Data, Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Jenis data yang dikumpulkan pada penelitian ini berupa hasil observasi, wawancara, kuesioner (angket), dan dokumentasi. Alat ukur dalam penelitian biasanya disebut instrumen penelitian. Adapun instrumen dalam penelitian ini adalah Instrumen untuk mengukur validitas media pembelajaran menggunakan angket dengan format checklist dengan beberapa pernyataan. Angket ini diberikan beberapa kepada ahli media dan ahli materi. Selain instrumen untuk validator, adapula instrumen untuk memperoleh data terhadap kelayakan media pembelajaran berbasis video yang berupa uji coba satu-satu, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar. Uji coba ini dilakukan sebelum bahan ajar modul diimplemtasikan pada pembelajaran. Selain tiga jenis angket diatas, ada pula angket untuk mengukur variabel minat belajar siswa. Pengukuran skala likert digunakan untuk ahli dan skla guttman digunakan untuk siswa.

Teknik Analisis Data

Analisis data pada pengembangan modul penunjang pembelajaran tematik

menggunakan analisis data deskriptif kuantitatif. Analisis data diperoleh melalui penilaian dari ahli media dan ahli materi mengenai kualitas dan kelayakan media dengan metode angket. Sedangkan siswa diberikan dengan menggunakan angket yang sudah disusun beserta alternatif jawabannya. Teknik analisis data kuantitatif ini digunakan untuk hasil data pada uji coba lapangan awal, uji coba lapangan, uji coba pelaksanaan lapangan sebagai acuan untuk perbaikan produk.

Data yang diperoleh dikategorikan berdasarkan konversi dengan skala likert.

Tabel 1 :Skala *Likert*

Skor	Rerata Skor	Kategori Kelayakan
4	X > 3,4	Sangat Baik
3	2,8 < X ≤ 3,4	Baik
2	2,2 < X ≤ 2,8	Kurang
1	1,6 < X ≤ 2,2	Sangat Kurang

Modul penunjang pembelajaran tematik skor minimal kriteria "Baik" agar dapat dikatakan layak.

Sedangkan skala guttman digunakan untuk teknik analis data siswa yang dapat dilihat tabel berikut ini menurut Eko Putro Widyoko (2012, p.109).

Tabel 2: Skala Guttman

Skor	Interval	Kategori	Konversi
1	0,5< X≤1	Setuju	Layak
0	0< X≤0,5	Tidak Setuju	Tidak Layak

Untuk melihat peningkatan minat belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan *treatment*, peneliti menggunkan uji N- gain berikut adalah rumus yang digunakan untuk mencari N-gain:

$$N - Gain\ (g) = \frac{Skor\ posttest - skor\ pretest}{Skor\ maksimal - Skor\ pretest}$$

Keterangan:
N – *Gain (g)* : besarnya faktor gain
Skor posttest : nilai hasil tes akhir
Skor pretest : nilai hasil tes awal
Skor maksimal : nilai maksimal tes

Tabel 3. Kriteria Besarnya Faktor Gain

Interval	Kriteria
g > 0,7	Tinggi
0,3 ≤ g ≤ 0,7	Sedang
g < 0,3	Rendah

Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian awal dan pengumpulan Informasi

Pada tahap hasil penelitian awal dan pengumpulan informasi ini di peroleh melalui wawancara guru dan observasi mengamati proses pembelajaran di kelas. Berikut ini pemaparan hasil perolehan informasi

Berdasarkan hasil wawancara, didapatkan informasi Madrasah Ibtidayah Assanabil sudah menerapakan kurikulum 2103. Dalam pembelajaran tematik kurikulum 2013 ini, siswa kelas IV mempelajari 9 tema. Saat pembelajaran, kesulitan belajar dialami sebagaian siswa dikarenakan kurangnya ilustrasi dalam buku tematik yang digunakan saat belajar dikelas dan minat belajar sehingga materi kurang untuk dipahami siswa, hal ini dikarenakan beberapa materi pembelajaran IPS yang ada pada buku tema 8 kurangnya ilustrasi yang bersahabat dengan siswa MI. Materi yang diajarkan kurang menarik sehingga dalam pembelajaran siswa mengalami kejenuhan. Materi dan desain karakter tokoh dalam buku tematik masih belum sesuai dengan nilai-nilai Islam yang mana karakteristik dan lingkungan sekolah MI Assanabil beridentitas Islam. Guru juga menginginkan adanya bahan ajar dengan ada nuansa Islami agar tujuan Madrasah yang ingin siswanya memiliki kepribadian Islam tercapai.

Berdasarkan pengamatan Pembelajaran masih sesuai materi yang harus disampaikan oleh guru sehingga proses pembelajaran berlangsung masih monoton. Pembelajaran terfokus pada buku paket tematik, tidak menggunakan sumber belajar yang lain. Hal ini menyebabkan mengalami kejenuhan dalam proses pembelajaran. Pada saat wawancara dengan guru kelas IV tema ''Daerah Tempat Tinggalku'' hanya memakai referensi bahan ajar buku paket tematik tanpa ada buku penunjang.

Pada saat analisis buku tematik Tema 8 “Daerah Tempat Tinggalku”. Dalam buku tersebut masih ada nama tokoh dan ilustrasi yang belum sesua dengan identitas sekolah MI Assanabil yang beridentitas Islam. Tema 8 berisikan pembelajaran Bahsa Indonesia, PPKN, IPA, IPS dan SBdP. Dari analisis buku tematik Tema 8 pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memiliki porsi pembelajaran yang kecil.

Berdasarkan wawancara dengan guru dan pengamatan proses pembelajaran, peneliti memberikan solusi untuk membantu kesulitan belajar siswa dengan mengembangkan modul penunjang pembelajaran IPS tema Daerah Tempat Tinggalku bernuansa Islam. Diharapkan dapat menjadi modul yang layak juga dapat memudahkan siswa belajar dan dapat meningkatkan minat belajar siswa.

2. Hasil Perencanaan.

Berdasarkan hasil penelitian awal yang sudah dilakukan, di kelas IV MI Assanabil Banjarmasin terdapat masalah belajar. Untuk solusi dari masalah tersebut, peneliti merencanakan sebuah bahan ajar modul penunjang pembelajaran materi IPS tema “Daerah Tempat Tinggalku” kelas IV MI Assanabil, dengan rencana pengembangan sebagai berikut:

a. Merencanakan isi pengembangan modul berdasarkan standar kompetensi, kompetensi dasar dan kompetensi inti pada tema daerah tempat tinggalku kelas IV SD. Isi pengembangan modul yaitu:
   1) Bahan ajar modul yang dikembakan terfokus tema 8 yakni tema ‘’Daerah Tempat Tinggalku” terdapat tiga subtema, yaitu Lingkungan Tempat Tinggalku, Keunikan Daerah Tempat Tinggalku, dan Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku.
   2) Bahan ajar modul sebagai penunjang pembelajaran tematik materi IPS.
   3) Bahan ajar modul terdapat 3 kegiatan pembelajaran yakni pembelajar 1 dengan subtema Lingkungan Tempat Tinggalku, pembelajaran 2 dengan subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku, dan pembelajaran 3 dengan subtema Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku.
   4) Di dalam modul, terdapat rangkuman pembelajarm dan evaluasi setiap akhir pembelajaran yang bermanfaat mengukur penguasaan materi.
b. Study pustaka. pada studi pustaka ini, peneliti mencari buku referensi yang akan digunakan dalam pembuatan bahan ajar modul yang sesuai dengan Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, dan Kompetensi Inti pada kurikulum 2013. Buku referensi yang diperoleh diantaranya buku yang didistribusikan oleh pemerintah yang telah dilakukan beberapa perbaikan pada materi pembelajaran.
c. Pengembangan bahan ajar modul menggunakan *Software* (perangkat lunak) adalah Adobe Ilustrator 2015 yang digunkan untuk mendesain ilustrasi untuk yang akan dijadikan sebuah halaman modul. Dan Microsoft word 2013 digunkan untuk penulisan isi modul.

3. Hasil Pengembangan Produk Awal.

Tahap mengembangkan produk awal modul penunjang pembelajaran tematik materi IPS ‘’Daerah Tempat Tinggalku’’ adalah sebagai berikut:

a. Menyusun komponen modul, antara lain: Pendahuluan, Isi Pembahasan, dan Penutup
b. Pembuatan Desain Modul. 1) Pembuatan cover modul berisi judul modul ‘Daerah Tempat Tinggalku’’ juga disertai beberapa karakter gambar. Pada cover didesain dengan warna yang cerah, dilengkapi tulisan yang tidak formal untuk menarik minat siswa menggunakan modul. 2) Karakter yang didesain adalah karakter yang sesusai dengan keadaan sekolah dengan nuansa Islami. Berikut desain karakter pada isi modul. 3) Terdapat tiga subtema pada modul yang dikembangkan, yaitu Lingkungan Tempat Tinggalku, Keunikan Daerah Tempat Tinggalku, dan Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku.
c. Setelah hasil pengembangan bentuk awal produk modul penunjang pembelajaran tematik materi IPS dilakukan uji coba ahli, yaitu ahli media dan ahli materi.

Validasi media yang divalidasi Bapak Agus Hadi Utama, M.Pd Dosen Teknologi Pendidikan FKIP ULM. Hasil uji coba ahli media mendapatkan skor 104 dengan rata-rata

3,85. Dikonversikan ke dalam rentang skor X > 3,4 modul penunjang pembelajaran tematik materi IPS "Daerah Tempat Tinggalku" masuk ke dalam kategori "Sangat Baik" dan di konversi tingkat kelayakan kategori "Layak". Ahli mengatakan bahwa modul sudah layak untuk diuji coba lapangan dengan revisi.

Validasi materi yang divalidasi oleh guru MI Assanabil, bernama Muhammad Jazuli, S.Pd. Hasil uji coba ahli media mendapatkan skor 114 dengan rata-rata 3,08. Dikonversikan ke dalam rentang skor X > 3,4 modul penunjang pembelajaran tematik materi IPS "Daerah Tempat Tinggalku" masuk ke dalam kategori "Sangat Baik" dan di konversi tingkat kelayakan kategori "Layak". Ahli mengatakan bahwa modul sudah layak untuk diuji coba lapangan dengan revisi. Berdasarkan saran dari ahli materi pengembang memperbaiki penuslisan kata-kata, titik, koma yang salah.

4. Hasil Uji Coba Lapangan Awal

Uji coba lapangan awal (uji coba perorangan) melibatkan 3 orang siswa kelas IV MI Assanabil Banjarmasin sebagai uji coba pengguna. Modul penunjang pembelajaran tematik materi IPS ''Daerah Tempat Tinggalku" berdasarkan tabel tersebut, hasil uji coba lapangan memperoleh skor rata-rata 0,89. Apabila angka skor tersebut dikonversikan ke dalam interval 0,5< X≤1 di kategorikan layak. Hasil tersebut telah memenuhi aspek kelayakan.

5. Hasil Revisi Uji Coba Lapangan Awal

Dari hasil uji coba lapangan awal dinyatakan bahwa modul penunjang pembelajaran tematik materi IPS tema ''Daerah Tempat Tinggalku'' dikatakan layak, sehingga revisi bahan ajar modu tidak dilakukan oleh peneliti.

6. Hasil Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan modul penunjang pembelajaran tematik materi IPS ''Daerah Tempat Tinggalku'' melibatkan 7 siswa kelas IV MI Assanabil Banjarmasin. Modul penunjang pembelajaran tematik materi IPS ''Daerah Tempat Tinggalku" berdasarkan tabel tersebut, hasil uji coba lapangan memperoleh skor rata-rata 0,91. Apabila angka skor tersebut dikonversikan ke dalam interval 0,5< X≤1 di kategorikan layak.

7. Hasil Revisi Uji Coba Lapangan.

Dari hasil uji coba lapangan dinyatakan bahwa modul penunjang pembelajaran tematik materi IPS tema ''Daerah Tempat Tinggalku'' dikatakan layak, sehingga revisi bahan ajar modu tidak dilakukan oleh peneliti.

8. Hasil Uji Coba Pelaksanaan Lapangan

Modul penunjang pembelajaran tematik materi IPS tema "Daerah Tempat Tinggalku" diuji coba pelaksanaan lapangan dengan melibatkan 21 siswa dari kelas IV MI Assanabil Banjarmasin. Modul penunjang pembelajaran tematik materi IPS ''Daerah Tempat Tinggalku" berdasarkan tabel tersebut, hasil uji coba lapangan memperoleh skor rata-rata 0,91. Apabila angka skor tersebut dikonversikan ke dalam interval 0,5< X≤1 di kategorikan layak.

Pengukuran peningkatan minat belajar dilakukan dengan pemberian angket minat pada siswa dan guru, dimana angket itu tersebut diberikan dua kali perlakuan yaitu, sebelum menggunakan Media modul dan sesudah menggunakan media modul (pretest dan posttes). Angket minat diberikan kepada siswa guna mengetahui minat yang dimiliki siswa sebelum dan sesudah penggunaan media menggunakan media modul. Pengukuran peningkatan minat belajar siswa dilakukan dengan menggunakan uji *n- gain* agar dapat mengetahui seberapa besar peningkatan minat yang terjadi pada siswa setelah menggunakan media pembelajaran menggunakan modul. Berikut adalah hasil pengukuran peningkatan minat belajar siswa.

Tabel 4. Hasil Pengukuran Minat Belajar Siswa dengan Uji N-Gain.

No	Perlakuan	Keterangan
1	Rata-rata nilai pretest	3,8
2	Rata-rata nilai postes	8,9
3	Skor Maksimal	10
4	*N-Gain*	0,82
5	Kesimpulan	Tinggi

9. Hasil Revisi Produk Akhir

Dari hasil uji coba pelaksanaan lapangan dinyatakan bahwa modul penunjang pembelajaran tematik materi IPS tema

‘’Daerah Tempat Tinggalku’’ dikatakan layak, sehingga revisi bahan ajar modu tidak dilakukan oleh peneliti.

10. Desiminasi & Implementasi

Memberikan modul kepada siswa kelas IV Ikhwan Assanabil dan guru kelas yang dilakukan pada tahap ini.

Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, Peneliti memberikan solusi berupa mengembangkan modul penunjang pembelajaran tematik materi IPS tema “Daerah Tempat Tinggalku” lebih menguatkan agar modul yang dikembangkan bersahabat dengan siswa kelas IV MI serta sesuai dengan sekolah yang beridentistas Islam. Menurut Hamdani dalam pembuatan isi modul Ilustrasi sangat penting terutama dapat memperjelas pemahaman siswa atas konsep materi yang dibelajarkan sehingga mengurangi verbalisme. Konsitensi terhadap ukuran huruf dan jenis huruf, juga akan berpengaruh terhadap kenyamanan dalam membaca. Demikian pula, dengan spasi, antarbaris atau kata perlu dijaga konsistensinya, sehingga perbedaan antarbab, subbab, serta bagian-bagian lain dalam modul tidak membingungkan dan tata letak yang baik akan menimbulkan daya tarik tersendiri terhadap minat belajar siswa (Hamdani, 2011, p.222).

Pengembangan modul menggunakan model borg& gall yaitu, (1) *Research and Information Collecting* (Penelitian dan Pengumpulan Informasi), (2) *Planning* (Perencanaan), (3) *Develop Preliminary Form a Product* (Pengembangan Produk Awal) (4) *Preliminary Field Testing* (Uji Coba Lapangan Awal) (5) *Main Product Revision* (Merevisi hasil uji coba) (6) *Main Field Testing* (Uji coba lapngan) (7) *Operasional Product Revision* (Penyempurnaa Produk hasil revisi) (8) *Operational Field Testing* (Uji Pelaksanaan Lapangan) (9) *Final Product Revision* (Penyempurnaan produk akhir) (10) *Dissemination and Implementation* (Diseminasi dan Implementasi). Semua tahapan sudah dilaksanakan sesuai kebutuhan pengembangan, semua tahap dari pengembangan ini sangat penting dan salah satu nya adalah tahap development, pembuatan media serta di validasi oleh ahli media. Tujuan dari validasi tersebut adalah untuk memperoleh masukan, kritikan, serta saran perbaikan untuk kesempurnaan media yang dikembangkan.

Mendeskripsikan pengembangan produk yang dihasilkan suatu modul penunjang pembelajaran tematik materi IPS layak digunakan proses pembelajaran ‘Daerah Tempat Tinggalku’’ dan dapat mengetahui peningkatan Minat belajar siswa kelas IV MI Assanabil Banjarmasin merupakan tujuan penelitian ini. Penilaian produk melalui tahapan penilaian ahli yaitu , ahli media dan ahli materi. Pengguna modul melalui tahapan uji coba lapangan awal, uji coba lapangan, dan uji coba pelaksanaan lapangan di kelas IV MI Assanabil Banjarmasin.

Simpulan dan Saran

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan dalam penelitian ini, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Tahapan Pengembangan Modul Penunjang Pembelajaran Tematik Materi IPS Temea “Daerah Tempat Tinggalku” berdasrakan model borg& gall yaitu, (1) *Research and Information Collecting* (Penelitian dan Pengumpulan Informasi), (2) *Planning* (Perencanaan), (3) *Develop Preliminary Form a Product* (Pengembangan Produk Awal) (4) *Preliminary Field Testing* (Uji Coba Lapangan Awal) (5) *Main Product Revision* (Merevisi hasil uji coba) (6) *Main Field Testing* (Uji coba lapngan) (7) *Operasional Product Revision* (Penyempurnaa Produk hasil revisi) (8) *Operational Field Testing* (Uji Pelaksanaan Lapangan) (9) *Final Product Revision* (Penyempurnaan produk akhir) (10) *Dissemination and Implementation* (Diseminasi dan Implementasi).
2. Pada penelitian ini dihasilkan produk akhir berupa modul penunjang pembelajaran tematik materi IPS Tema ”Daerah Tempat Tinggalku” yang layak untuk digunakan, hal ini dibuktikan dari hasil penilaian produk oleh ahli materi dinyatakan Layak , hasil penilaian produk oleh ahli media dinyatakan layak .
3. Berdasarkan hasil uji *N- gain*, peningkatan minat belajar siswa jika dimasukkan ke

dalam kriteria faktor gain maka nilai tersebut tergolong dalam katergori Tinggi.

Saran

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pengembangan maka saran yang dapat disampaikan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru, bahan ajar modul penunjang pembelajaran tematik ini bermanfaat sebagai bahan belajar bernuansa Islami dapat di gunakan tambahan sumber belajar.
2. Bagi siswa, bermanfaat sebagai bahan ajar untuk penunjang pembelajaran dan belajar mandiri.

DAFTAR PUSTAKA

Fithriyah, M. (2015). Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Tematik Terpadu Tema "Peduli Terhadap Makhluk Hidup " Untuk Siswa Kelas IV Di MIT Ar Roihan Lawang Malang. *AKADEMIKA*. 9 (2): 244-260

Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar.* Bandung: Pustaka Setia

Hamsi, M., Utama, A. H., & Irianti, E. (2019, December). The Development of Ecosystem Education Game Product to Improve Learning Motivation of 5th Grade Students in Elementary School. In International Conference on Education Technology (ICoET 2019). Atlantis Press.

Majid, A. (2107). *Pembelajaran Tematik Terpadu.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Mastur. (2017). Implementasi Kurikulum 2013 Dalam Pelaksanaan Pembelajaran di SMP. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan,* 4(1): 50-64

Prastowo, A. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik* Jogyakarta: Diva Press

Rusman. (2015) *Pembelajaran Tematik Terpadu Teori*, *Praktik dan Penilaian.* Jakarta: Rajagrafindo Persada

Sugiyono. (2015). *Metode Penilitian & Pengembangan.* Bandung: Alfabeta

Tirtarahardja, U dan S.L. La Sulo. (2012). *Pengantar Pendidikan.* Jakarta: PT Rineka Cipta

Wiyani, N, A. (2013). *Desain Pembelajaran Pendidikan.* Yogyakarta:Ar-ruzz Media

Journal of Instructional Technology

J-INSTECH Vol. 1, No. 1, Januari 2020 (69-74)

STRATEGI PEMBELAJARAN *COOPERATIVE LEARNING* TIPE STAD MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM KELAS VIII MTS

Rabiatul Adawiyah[1], Hamsi Mansur[2], Mastur[3]
[1,2,3]Universitas Lambung Mangkurat
[1]rabiatuladawiyah020@gmail.com, [2]hamsi.mansur@ulm.ac.id, [3]mastur@ulm.ac.id

Abstract

This study attempts to know; 1) Learning implementation of the Cooperative Learning use STAD type on the subjects of islamic culture and history at class VIII of MTs Negeri 2 Banjarmasin, 2) Student's learning result before and after implementation of the Cooperative Learning use STAD type improving the student learning result on the subjects of islamic culture and history at class VIII of MTs Negeri 2 Banjarmasin. This is a class action research. This research was conducted in several cycles, including cycle I, cycle II, and cycle III, while the steps of use STAD type are; 1) This aim and motivation, 2) Division of a group, 3) Presentation of teacher, 4) Learning activities on the team, 5) Quiz or evaluation, 6) Team achievement award. The result of this research are; The pretest initially produces a value of 1260 with an average of 63%, the results of the Siklus I are 1360 an avarage of 68%, the Siklus II is 1640 with an avarage of 82%, and the Siklus III is 1920 with an avarage of 96%. The result showed the implementation of Cooperative Learning strategy use STAD type able to improve the student learning outcomes.

Keywords: *Cooperative Learning Strategy, STAD type, students outcomes, Islamic Culture History*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk; 1) Mengetahui pelaksanaan strategi pembelajaran *Cooperative Learning* tipe STAD pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII di MTs Negeri 2 Banjarmasin, 2) Mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan strategi *Cooperative Learning* tipe STAD terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII di MTs Negeri 2 Banjarmasin. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan dengan beberapa siklus, diantaranya siklus I, siklus II, dan siklus III, sedangkan langkah-langkah dari strategi tipe STAD adalah; 1) Penyampaian tujuan dan motivasi, 2) Pembagian kelompok, 3) Presentasi dari guru, 4) Kegiatan belajar dalam tim, 5) Kuis/Evaluasi, 6) Penghargaan prestasi tim. Hasil penelitian ini adalah; Pretest diawal menghasilkan nilai 1260 dengan rata-rata 63%, hasil dari siklus I adalah 1360 dengan rata-rata 68%, siklus II adalah 1640 dengan rata-rata 82%, dan siklus III adalah 1920 dengan rata-rata 96%. Hasil penelitian menunjukkan penerapan strategi pembelajaran *Cooperative Learning* tipe STAD mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata kunci: Strategi Pembelajaran *Cooperative Learning* tipe STAD, hasil belajar, Sejarah Kebudayaan Islam

Pendahuluan

Pendidik dituntut profesional, baik dalam penguasaan ilmu, strategi, pendekatan, bahkan menggunakan media agar pembelajaran berjalan efektif dan efisien. Ibu Ela selaku salah satu pendidik yang mengampu mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam mengemukakan media pembelajaran yang dimiliki minim, baik fisik maupun non fisik. Pengaplikasian juga terkendalan karena sarana prasarana terbatas. Banyaknya siswa dalam satu kelas juga menjadi kendala mengukur pemahaman siswa. Siswa sebenarnya mendengarkan penjelasan gurum tetapi saat umpan balik siswa tersebut belum tentu dapat menjawab dengan tepat. Hal ini sesuai dengan pernyataan Wrighman bahwa peran pendidik adalah serangkaian tingkah laku yang sangat berkaitan, yang dilakukan dalam suatu situasi tertentu serta berhubungan dengan kemajuan perubahan tingkah laku dan perkembangan anak didik yang menjadi tujuannya (Syatra, 2013, p.52).

Permasalahan dan tujuan dalam penelitian ini adalah bagaimana pelaksanaan pembelajaran menggunakan strategi pembelajaran *Cooperative Learning* tipe STAD dan untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan strategi pembelajaran *Cooperative Learning* tipe STAD. Definisi operasionalnya mengenai strategi pembelajaran dan strategi pembelajaran *Cooperative Learning* tipe STAD.

Metode Penelitian

Secara umum metode penelitian dirangkum dalam tiga langkah. Langkah pertama adalah mengajukan pertanyaan. Pertanyaan ini muncul karena ada sesuatu hal yang menarik atau sesuatu yang dianggap janggal. Langkah kedua adalah mengumpulkan data baik dengan cara observasi. Langkah ketiga yaitu menyajikan jawaban yang diperoleh sesudah data dan informasi dianalisis dengan cara yang benar, komprehensif, dan logis.

Waktu dan Tempat Penelitian

Waktu yang digunakan dalam penelitian ini adalah kurang lebih satu bulan. Bertempat di MTs Negeri 2 Banjarmasin yang menjadi tempat penelitian.

Target/Subjek Penelitian

Target/subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII D dengan jumlah 20 siswa.

Prosedur Penelitian

Langkah pembelajaran dalam penelitian ini adalah:

1. *Perencanaan*

Tahap ini membahas tentang persiapan yang akan dilakukan. Mencari tahu kondisi kegiatan belajar mengajar, sehingga mengetahui permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran. Menganalisis materi pelajaran, mendiskusikan alat dan bahan yang digunakan dalam pembelajaran.

2. *Pelaksanaan*

Melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan strategi *Cooperative Learning* tipe STAD. Pelaksanaan tindakan ini perlu disusun langkah-langkah operasional pembelajaran dari tindakan yang dilakukan yaitu, guru menyampaikan tujuan dan motivasi kepada siswa, guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok, guru mempresentasikan mengenai materi yang diajarkan, guru mempersilahkan siswa untuk berdiskusi dalam tim tentang materi yang disampaikan, guru memberikan kuis sebagai bahan evaluasi hasil dari pembelajaran, dan penghargaan prestasi tim terhadap kelompok yang banyak menjawab soal dengan benar.

3. *Observasi*

Selama penelitian berlangsung, maka tahap observasi juga berlangsung.

4. *Refleksi*

Kegiatan refleksi dilakukan untuk mempertimbangkan cara mengajar yang dilakukan serta melihat kesesuaian yang dicapai dengan yang diinginkan dalam pembelajaran, untuk itu dilakukan refleksi atas adanya kekurangan tindakan yang telah dilaksanakan.

Data, Intrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara, dan tes. Observasi atau pengamatan adalah suatu teknik mengumpulkan data dengan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Penelitian ini yang akan diamati adalah hasil belajar siswa dalam

proses belajar sebelum dan sesudah menggunakan strategi pembelajaran.

Wawancara merupakan percakapan antara dua orang atau lebih. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk mendapatkan informasi yang tepat dan terpercaya. Wawancara dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam proses belajar sebelum dan sesudah menggunakan strategi pembelajaran.

Tes yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa, dan digunakan sebagai alat pengukur perkembangan dan kemajuan belajar siswa. Tes dilakukan pada akhir siklus I, siklus II, dan siklus III. Instrumen yang digunakan adalah lembar soal hasil pekerjaan siswa.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah reduksi data, penyajian data, dan menarik kesimpulan.

Reduksi data diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan mentransformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis dilapangan.

Penyajian data, sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan, penyajian yang lebih baik merupakan suatu cara yang utama bagi analisis kualitatif yang valid.

Menarik kesimpulan satu kegiatan dari konfigurasi yang utuh. Kesimpulan juga diverifikasi selama penelitian berlangsung. Verifikasi mungkin sesingkat pemikiran kembali yang melintas dalam pikiran peneliti selama ia menulis tinjauan ulang pada catatan lapangan.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini pada awalnya direncanakan dilakukan dalam beberapa siklus. Ternyata hanya dalam 3 siklus, hasil belajar siswa mencapai target yang ditetapkan peneliti. Sebelum melakukan tindakan, siswa diberi pretest sebanyak 5 soal untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum melaksanakan pembelajaran menggunakan strategi STAD.

Tabel 1. Hasil Nilai Pretest

Tingkat Keberhasilan	Banyak Siswa	Persentase Jumlah Siswa
90%-100%	0	0%
80%-89%	6	30%
65%-79%	0	0%
55%-64%	11	55%
0%-54%	3	15%
	20	100%

Berdasarkan nilai pretest dari 20 siswa, persentase ketuntasan belajar siswa adalah 17 siswa (85%). Sedangkan siswa yang belum tuntas ada 3 siswa (15%).

Siklus I

1. Tahap Perencanaan

Perencanaan yang dilakukan sebagai berikut; menyusun jadwal kegiatan sesuai dengan jadwal mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang berlaku, menyusun Rencana Pelaksanaan Pelajaran (RPP) yang berisi langkah-langkah kegiatan yang akan dilaksanakan, dan mempersiapkan alat dan sumber belajar yang mendukung pelaksanaan proses pembelajaran.

2. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah, kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

3. Tahap Observasi

Hasil observasi yang diperoleh terhadap peneliti; penyampaian materi sudah baik, tetapi perlu dikuasai lagi, menggunakan strategi pembelajaran dalam proses belajar mengajar sudah baik, hanya saja belum maksimal, belum dapat melihat karakteristik siswa sehingga tujuan pembelajaran kurang maksimal.

Pengamatan terhadap siswa diperoleh; beberapa siswa yang kesulitan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan, beberapa siswa kurang memahami penjelasan yang diberikan, dan ada beberapa siswa yang kurang aktif.

4. Tahap Analisis Data

Tabel 2. Hasil Nilai Siklus I

Tingkat Keberhasilan	Banyak Siswa	Persentase Jumlah Siswa
90%-100%	1	5%
80%-89%	7	35%
65%-79%	0	0%
55%-64%	11	55%
0%-54%	1	5%
	20	100%

Dapat dilihat dari persentase ketuntasan belajar siswa adalah 19 siswa (95%), 1 siswa (5%) belum memenuhi KKM yaitu 60.

5. Tahap Refleksi

Adapun keberhasilan dan kegagalan yang terjadi dalam pelaksanaan tindakan pada siklus I diuraikan sebagai berikut; peneliti belum maksimal dalam mengelola pembelajaran, dan masih ada sebagian siswa yang bingung memahami materi yang dipelajari.

Solusi untuk pembelajaran untuk siklus II; peneliti menyampaikan materi lebih jelas agar konsep pelajaran yang diajarkan semakin jelas dan tegas, peneliti meningkatkan pengelolaan pembelajaran dengan menggunakan sarana dan prasara serta penjelasan yang konkrit, dan peneliti mengarahkan siswa agar lebih teliti dalam melaksanakan pembelajaran.

Siklus II

1. Tahap Perencanaan

Memperbaiki kesalah di siklus I, maka pada siklus II direncanakan sebagai berikut; guru harus meningkatkan pengelolaan dalam kegiatan pembelajaran, guru harus dapat memotivasi siswa agar menyelesaikan tugas dengan baik dan benar, dan guru mampu mengontrol waktu sehingga pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan permasalahan siklus I, peneliti membuat rencana siklus II untuk mengatasi kekurangan pembelajaran tersebut.

Rencana tindakan yang akan dilakukan siklus II; menyusun jadwal kegiatan sesuai dengan jadwal mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, menyusun Rencana Pelaksanaan Pelajaran (RPP) yang berisikan langkah-langkah kegiatan yang akan dilaksanakan, dan mempersiapkan alat dan sumber belajar.

2. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah, kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

3. Tahap Observasi

Hasil observasi terhadap peneliti diperoleh; penyampaian materi sudah sangat meningkat dari sebelumnya. Ini dikarenakan sudah menguasai materi yang akan diajarkan, menggunakan strategi pembelajaran dalam proses belajar mengajar sudah baik, dan sudah mulai maksimal, dan karakteristik siswa sudah mulai terlihat sehingga tujuan pembelajaran tersampaikan.

Pengamatan terhadap siswa diperoleh; siswa sudah tidak kesulitan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan, siswa sudah memahami penjelasan yang diberikan, dan ada beberapa siswa yang perhatiannya masih teralihkan.

4. Tahap Analisis Data

Tabel 3. Hasil Nilai Siklus II

Tingkat Keberhasilan	Banyak Siswa	Persentase Jumlah Siswa
90%-100%	6	30%
80%-89%	10	50%
65%-79%	0	0%
55%-64%	4	20%
0%-54%	0	0%
	20	100%

Berdasarkan tabel 3 maka dapat diketahui persentase ketuntasan belajar siswa 20 siswa (100%), dengan kategori nilai terendah 60, sedangkan nilai tertinggi 100.

5. Tahap Refleksi

Pelaksanaan siklus II berlangsung dengan baik sesuai rencana pembelajaran. Hasil ketuntasan sudah tercapai.

Siklus III

1. Tahap Perencanaan

Solusi yang diberikan agar pembelajaran pada siklus III meningkat direncanakan sebagai berikut; guru harus meningkatkan pengelolaan dalam kegiatan pembelajaran, guru harus dapat memotivasi siswa agar menyelesaikan tugas dengan baik

dan benar, dan guru mampu mengontrol waktu sehingga pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan permasalahan siklus II, peneliti membuat rencana siklus III untuk mengatasi kekurangan pembelajaran tersebut.

Rencana tindakan yang akan dilakukan; menyusun jadwal kegiatan sesuai dengan jadwal mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, menyusun Rencana Pelaksanaan Pelajaran (RPP) yang berisikan langkah-langkah kegiatan yang akan dilaksanakan, dan mempersiapkan alat dan sumber belajar yang mendukung proses pembelajaran (Utama, A. H., Kasmaini, K., & Arasuli, A.).

2. *Tahap Pelaksanaan*

Kegiatan yang dilakukan adalah, kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

3. *Tahap Observasi*

Hasil observasi yang diperoleh terhadap peneliti adalah; penyampaian materi sangat meningkat dari sebelumnya. Ini dikarenakan sudah menguasai materi yang akan diajarkan, penggunaan strategi pembelajaran dalam proses belajar mengajar sangat baik, dan karakteristik siswa sudah terlihat sehingga tujuan pembelajaran tersampaikan.

Pengamatan terhadap siswa diperoleh; siswa sudah tidak kesulitan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan, siswa sudah memahami penjelasan yang diberikan, dan siswa menjadi aktif dalam pembelajaran.

4. *Tahap Analisis Data*

Tabel 4. Hasil Nilai Siklus III

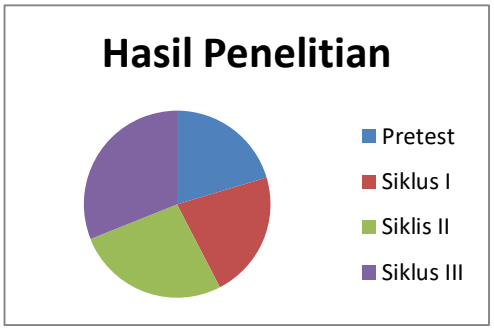
Tingkat Keberhasilan	Banyak Siswa	Persentase Jumlah Siswa
90%-100%	16	80%
80%-89%	4	20%
65%-79%	0	0%
55%-64%	0	0%
0%-54%	0	0%
	20	100%

Berdasarkan tabel 4, maka dapat diketahui bahwa siklus III dari 20 siswa setelah melakukan pembelajaran menggunakan strategi STAD mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, persentase ketuntasan belajar adalah 20 siswa (100%), dimana kriteria ketuntasan minimal adalah 60. Kategori nilai terenndah 80, sedangkan tertinggi 100.

5. *Tahap Refleksi*

Pelaksanaan siklus III berlangsung dengan sangat baik sesuai rencana pembelajaran. Hasil ketuntasan sudah tercapai dan tergolong sangat tinggi.

Berdasarkan pengamatan dan hasil penelitian yang ditemukan melalui pretest, siklus I, siklus II, dan siklus III penerapan strategi pembelajaran *Student Team Achievement Divisions* dalam proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan penelitian yang dilakukan di MTs Negeri 2 Banjarmasin, pretest dengan rata-rata 63%, siklus I dengan rata-rata 68%, siklus II dengan rata-rata 82%, dan siklus III dengan rata-rata 96%.



Gambar 1. Hasil Penelitian

Perolehan peningkatan hasil belajar siswa dapat diketahui bahwa strategi *Cooperative Learning* tipe STAD menunjang peningkatan hasil belajar siswa kelas VIII MTs Negeri 2 Banjarmasin. Siswa juga bersikap aktif, kreatif, dan antusias dalam proses pembelajaran.

Simpulan dan Saran

Simpulan

1. Pelaksanaan strategi pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe STAD pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII di MTs Negeri 2 Banjarmasin berjalan dengan lancar. Pertama diawali dengan penyampaian tujuan dan motivasi sebelum pelajaran

dimulai. Setelahnya pembagian kelompok, di mana setiap kelompok terdiri dari 4-5 peserta didik. Presentasi dari guru menyampaikan materi agar peserta didik mendapat pengetahuan tambahan sebelum bekerja dalam kelompoknya. Setelah presentasi, kegiatan belajar dalam tim dimulai, guru menyiapkan lembar kerja sebagai pedoman kelompok, dan semua anggota kelompok menguasai materi dan memberikan kontribusi dalam tim. Selanjutnya kuis/evaluasi, peserta didik diberi kursi secara individual dan tidak dibenarkan bekerja sama. Ini dilakukan untuk menjamin agar siswa secara individu bertanggung jawab kepada diri sendiri dalam memahami bahan ajar tersebut. Terakhir dalam langkah-langkah STAD adalah penghargaan prestasi tim, dengan menghitung skor individu dan kelompok.

2. Hasil belajar siswa diawal, yaitu pretest ada beberapa siswa yang tuntas, ada juga yang tidak. Selanjutnya hasil dari siklus I dimana hasil dari siklus I sedikit ada kemajuan. Siklus II hasilnya hampir sama dengan siklus I. Terakhir siklus III, hasil dari siklus III sangat tinggi, hal ini sesuai dengan harapan peneliti. Peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menggunakan strategi pembelajaran tipe STAD lebih tinggi disetiap siklusnya. Disimpulkan, strategi pembelajaran *Cooperative Learning* tipe STAD dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada siswa kelas VIII MTs Negeri 2 Banjarmasin terbukti memberi kinerja yang lebih baik bagi peningkatan hasil belajar siswa.

Saran

1. Bagi Pendidik

Pendidik diharapkan agar mau belajar dan berlatih untuk meningkatkan keterampilan dalam mengajar, mengubah gaya mengajar agar suasana belajar lebih komunikatif.

2. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat menyediakan fasilitas untuk masing-masing mata pelajaran, agar dapat menunjang proses pembelajaran

3. Bagi peneliti berikutnya

Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti yang ingin menerapkan strategi pembelajaran kooperatif khususnya tipe *STAD* dalam pembelajaran. Ataupun yang ingin melanjutkan penelitian ini dengan analisis yang lebih detail.

DAFTAR PUSTAKA

Kriyantono, Rachmat. (2006). *Teknik Praktis Riset Komunikasi.* Diakses pada tanggal 24 Juni 2019 dari https://books.google.co.id/.

Milles, & Huberman. (1992). *Analisis Data Kualitatif.* Jakarta: Universitas Indonesia Press.

Mulyatiningsih, Endang. (2012). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan.* Bandung: Alfabeta.

Rusman. (2018). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru.* Depok: Rajawali Pers.

Salim. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas.* Medan: Perdana Publishing.

Syatra, Nuni Yusvavera. (2013). *Desain Relasi Efekt*if *Guru dan Murid.* Jogjakarta: Bukubiru.

Utama, A. H., Kasmaini, K., & Arasuli, A. THE EFFECT OF MMEMORIZING VOCABULARY ACTIVITY TOWARD STUDENTS READING COMPREHENSION ACHIEVEMENT (Doctoral dissertation, FKIP Universitas Bengkulu).

Yulidarwati. (2016). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Make A Match pada Mata Pelajaran IPS Materi Koperasi dan Kesejahteraan Rakyat Kelas IV MIS AL-MUTTAQIN Dusun Karang Sari Kec. Padang Tualang Kab. Langkat TA. 2016/2017. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.

Journal of Instructional Technology

J-INSTECH Vol. 1, No. 1, Januari 2020 (75-81)

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS WONDERSHARE FILMORA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PADA MATA KULIAH EKONOMI KREATIF

Abdul Wahid, Monry Fraick Nicky Gillian Ratumbuysang, Mastur
Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Lambung Mangkurat
abdul.wahidtp18@gmail.com, monryfnrg@ulm.ac.id, mastur@ulm.ac.id

Abstract

This research is research and development to test the feasibility of wondershare filmora-based learning videos in creative economics courses on concept material and the context of creativity and innovation as well as creative economy in marketing at Economics Education FKIP ULM Banjarmasin. The research method used is in the form of research and development methods (reasearch & development). The development model used in this study is the 4D model of the define, design, development, and disseminate stages. Data collection techniques were carried out by observing, interviewing and questionnaires. The Wondershare Filmora based learning video validity test involved 3 experts consisting of media experts, material experts, and script and language experts. The data in this study were analyzed using descriptive analysis. The results of the study show that wondershare filmora-based learning videos, concept material and the context of creativity and innovation as well as the creative economy in marketing refer to the 4D development model, so learning videos are appropriate to be used as learning media on the campus concerned. The learning videos that have been developed are expected to be used as an alternative learning media that can foster student learning motivation.

Keywords: media development, wondershare filmora, creative economy, 4d

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan untuk menguji kelayakan video pembelajaran berbasis *wondershare filmora* pada pembelajaran mata kuliah ekonomi kreatif materi konsep dan konteks kreativitas dan keinovasian serta ekonomi kreatif dalam pemasaran di Pendidikan Ekonomi FKIP ULM Banjarmasin. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model 4D dari tahapan pendefinisian (*define*), tahapan perancangan (*design*), tahapan pengembangan (*development*), dan tahapan penyebaran (*disseminate*). Teknik pengumpulan data dilakukan dengan melakukan observasi awal pada proses pembelajaran, wawancara dengan dosen sebagai pendidik, penyebaran angket dan dokumentasi. Video pembelajaran berbasis *wondershare filmora* divalidasi oleh 3 orang ahli terdiri ahli media, ahli materi, dan ahli naskah dan bahasa. Penelitian ini di analisis dengan menggunakan analisis deskriptif. Hasil penelitian mengambarkan bahwa pengembangan video pembelajaran berbasis *wondershare filmora* materi konsep dan konteks kreativitas dan keinovasian serta ekonomi kreatif dalam pemasaran mengacu pada model pengembangan 4D maka video pembelajaran sudah layak digunakan dan dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Video pembelajaran yang telah dikembangkan dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang diharapkan dapat menumbuhkan motivasi belajar mahasiswa.

Kata Kunci: pengembangan media, *wondershare filmora*, ekonomi kreatif, 4d

Pendahuluan

Pendidikan adalah bagian usaha manusia agar membangun manusia itu sendiri dengan segala macam masalah dan spektrumnya yang terlepas dari dimensi waktu dan ruang (Widiansyah, 2017). Pendidikan sendiri dimaksudkan agar dapat meningkatkan martabat manusia untuk mempunyai keterampilan dan kemampuan sehingga produktivitasnya meningkat. Pendidikan akan menjadikan manusia yang sangat berguna dalam pembangunan suatu negara yaitu sebagai sumber daya. Pendidikan yang diselenggarakan oleh pemerintah memiliki tujuan yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa dan menjadikan manusia yang berkembang seutuhnya.

Pendidikan yang diselenggarakan ditujukan pada penyiapan generasi penerus yang berperan dalam perkembangan bangsa dan negara pada masa yang akan datang. Dalam penyelenggaraan pendidikan hendaknya setiap pendidik menggunakan media pembelajaran untuk menunjang pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran ketika proses pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan dapat mendorong motivasi belajar peserta didik. Motivasi belajar memiliki pengaruh sangat besar terhadap hasil belajar, hal ini dikarenakan bahan dan metode pelajaran yang digunakan tidak membuat peserta didik termotivasi, sehingga peserta didik tidak belajar dengan baik sebab pembelajaran tidak menarik baginya (Aprijal, Alfian, dan Syarifudin, 2020). Menurut Mansur, H., Sofyan, A., Mastur, M., Rafiudin, R., & Utama, A. H. (2018) proses pembelajaran menuntut peserta didik untuk memiliki motivasi belajar, dan motivasi tersebut meliputi faktor-faktor internal mahasiswa yang dapat mempengaruhi hasil belajar.

Penggunaan media tidak hanya membuat proses belajar mengajar lebih efisien, tetapi juga dapat membantu peserta didik menyerap materi pembelajaran lebih dalam secara utuh (Wahid, 2018). Sesorang pendidik dapat menggunakan media pembelaja ran dengan baik, maka perlu bagi pendidik untuk memahami media yang ingin digunakan. Media adalah salah satu sarana dalam meningkatkan proses pembelajaran, walau begitu pendidik dituntut agar mempunyai pengetahuan yang luas mengenai media pembelajaran (Munirah, 2014). Untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik untuk belajar secara optimal dan kreatif maka pendidik melakukan inovasi dalam kegiatan pembelajaran berupa penggunaan metode dan media pembelajaran.

Saat proses pembelajaran, pendidik menjelaskan tentang materi pembelajaran hanya berfokus pada metode menggunakan ceramah dan tanya jawab, tidak diselingi dengan jenis metode pembelajaran lainnya, dan hanya menggunakan media berupa *Microsoft PowerPoint* dan media cetak berupa buku. Sudjana & Rivai dalam (Sutirman, 2013) dengan adanya media pembelajaran, dengan demikian pembelajaran lebih beragam untuk menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, metode pengajaran lebih beragam untuk mengurangi kebosanan belajar, dan membuat peserta didik lebih aktif dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Padahal masih banyak jenis media pembelajaran lain yang dapat membantu proses pembelajaran. Pada beberapa mata kuliah yang mengharuskan pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan daring dan luring secara bergantian tentunya membutuhkan pelaksanaan yang berbeda dengan hanya menggunakan pembelajaran daring seperti dua tahun terakhir. Salah satunya adalah mata kuliah ekonomi kreatif.

Mata kuliah ekonomi kreatif merupakan salah satu bagian dari upaya dalam pembangunan perekonomian negara secara terus menerus melalui berbagai macam sektor kreativitas yang mempunyai iklim berdaya siang dan memiliki sumber daya terbarukan. Pada hakikatnya ekonomi kreatif merupakan suatu kegiatan ekonomi yang lebih mengutamakan pada kreativitas berfikir dalam menciptakan suatu yang baru dan berbeda namun memiliki nilai dan bersifat komersial (Ratumbuysang dan Rahmattullah, 2022). Ekonomi kreatif mengandalkan kretivitas individu melalui suatu gagasan, daya kreasi, dan daya cipta dalam meningkatkan nilai tambah ekonomi, dengan demikian diharapkan mampu menciptakan suatu lapangan pekerjaan dan kesejahtraan, hal ini merupakan salah satu jalan keluar dalam mengatas permasalah pengangguran, keterbatasan lapangan pekerjaan, dan kemiskinan yang dihadapi oleh hampir semua negara terutama negara berkembang seperti Indonesia. Oleh karena itu, lulusan s1

dari pendidikan ekonomi yang telah di bekali dengan pengetahuan ekonomi kreatif, diharapkan dapat memiliki skill dan pengetahuan yang cukup, serta dapat membuka lapangan pekerjaan sehingga jumlah pengangguran dapat di tekan di kalangan sarjana.

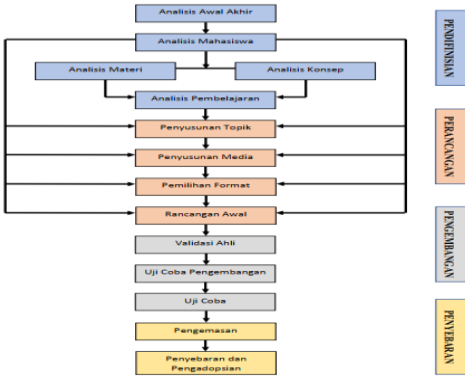
Observasi awal dan wawancara yang telah dilaksanakan peneliti pada proses perkuliahan mata kuliah ekonomi kreatif program studi Pendidikan Ekonomi di FKIP ULM, menemukan beberapa kendala yang terjadi pada proses pembelajaran, sehingga sulit mencapai tujuan dari pembelajaran yang diinginkan. Beberapa kendala tersebut seperti, mahasiswa terkadang merasa bosan dengan pemberian materi yang sering kali pendidik dengan penggunaan metode konvensional (ceramah) penggunaan media seperti *power point* dan media cetak berupa buku pembelajaran sehingga sering kali mereka melakukan hal lain seperti memainkan *handphone* atau berbicara dengan teman saat di dalam kelas, sehingga hal tersebut menyebabkan suasana belajar yang kurang kondusif serta mahasiswa nampak gelisah dan tidak mempersiapkan diri sebelum pembelajaran, hal tersebut menyebabkan hasil belajar yang kurang memuaskan. Kendala lain yang ditemukan yaitu mahasiswa tidak belajar dengan baik, mahasiswa tidak siap ketika di adakan evalusi proses pembelajaran, terdapat beberapa sebab yang menyebabkan hasil belajar kurang memuaskan yaitu mahasiswa tidak termotivasi untuk belajar mandiri, mahasiswa merasa jika pembelajaran hanya dengan menggunakan motode ceramah dan menggunakan media seperti biasanya merasa kurang menarik motiasi untuk belajar kembali.

Penelitian dan pengembangan ini memiliki tujuan untuk membantu pengembangan video pembelajaran mata kuliah ekonomi kreatif. Media video pembelajaran yang dikembangkan dapat menjadi alternatif lain yang dapat membantu pendidik dalam pelaksanakan proses pembelajaran. Selain itu, video pembelajaran juga dapat dikirim melalui *youtube* untuk nantinya dapat dipelajari oleh mahasiswa secara mandiri.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakanjenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Jenis penelitian ini digunakan untuk menghasilkan dan mengembangkan suatu produk. Sesuai dengan pendapat Hanafi (2017: 130), bahwa *Research and Development* (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu yang kemudian diuji keefektifannya metode tersebut. Produk yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan ini merupakan media pembelajaran berbentuk video pembelajaran pada mata kuliah ekonomi kreatif berbasis *Wondershare Filmora*. Dengan produk pengembangan ini menghasilkan output berbentuk video pembelajaran, sehingga produk yang dihasilkan dapat memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini yaitu model 4D yang telah dikembangkan oleh Thiagarajan (1974) yang terdiri dari tahapan pendefinisian, tahapan perancangan, tahapan pengembangan, dan tahapan penyebaran. Penelitian ini menggunakan alur pengembangan yang telah di modifikasi pada penelitian pengembangan video pembelajaran menggunakan model 4D. Model 4D memiliki empat tahapan utama yang di ilustrasikan dengan gambar berikut:



Gambar 1. Tahapan pengembangan 4D

Objek dan subjek dalam penelitian ini adalah Pengembangan video pembelajaran berbasis *wondershare filmora* pada mata kuliah ekonomi kreatif dan para ahli yang terlibat dalam proses validasi terdiri dari ahli materi, ahli media, dan ahli naskah dan bahasa. Ahli media ialah dosen Teknologi Pendidikan dan ahli materi ialah dosen mata kuliah

ekonomi kreatif, dan ahli naskah dan bahasa merupakan dosen Teknologi Pendidikan, yang nantinya akan menilai dan memberi masukan untuk media video pembelajaran. Untuk menguji kelayakan media tersebut. Maka, dilakukan dengan analisis data dengan menyusun observasi, wawancara, dan angket.

Observasi yang dilakukan bermaksud untuk mngetahui secara langsung kondisi dilapangan terkait proses pembelajaran. Wawancara juga dilakukan terhadap dosen dan mahasiswa di Program Studi Pendidiikan Ekonomi FKIP ULM Banjarmasin, khususnya untuk mata kuliah ekonomi kreatif. Selanjutnya angket validasi akan diberikan pada ahli media, ahli materi, dan ahli naskah dan bahasa untuk menilai kelayakan produk video pembelajaran. Kriteria kelayakan dari validasi ahli dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

Tabel 1. Kriteria kelayakan

Kriteria Validasi	Tingkat Validitas
76% - 100%	Sangat Valid (Dapat Digunakan Tanpa Revisi)
51% - 75%	Cukup Valid (Dapat digunakan tetapi perlu evaluasi dan revisi lebih lanjut)
26% - 50%	Kurang Valid (Disarankan tidak digunakan, karena perlu evaluasi dan revisi besar
0% - 25%	Sangat tidak Valid (Tidak boleh dipergunakan)

(Sugiyono, 2016)

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif dalam mendeskripsikan hasil wawancara, observasi, serta saran dan masukan yang diperoleh dari hasil angket ahli materi, ahli media, dan ahli naskah dan bahasa serta ujicoba produk pada mahasiswa. Saran yang diberikan digunakan untuk memperbaiki media pembelajaran pada mata kuliah ekonomi kreatif, dan teknik analisis kuantitatif merupakan data yang diperoleh melalui instrumen uji validitas untuk ahli media, ahli materi dan ahli naskah dan bahasa serta ujicoba produk untuk mahasiswa yang kemudian dianalisis dengan menggunakan deskriptif kuantitatif. Hasil dari analisis data akan digunakan untuk dasar dalam melakukan revisi terhadap produk media pembelajaran video agar kedepannya menjadi lebih baik dari segi kualitas ataupun yang lainnya. Data yang didapat berupa data deskriptif yang dikuantitatifkan dengan menggunakan pengukuran skala likert. Rumus persentase yang digunakan sebagai berikut.

$$\text{Kevalidan (\%)} = \frac{\text{Jumlah Skor Hasil Penilaian}}{\text{Skor Tertinggi}} X\,100$$

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk membuat produk akhir yang dapat membantu proses kegiatan belajar berupa video pembelajaran berbasis *wondershare filmora*. Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*), metode penelitian yang digunakan merupakan metode pengembangan (*Four-D Models)* 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan & Semmel. Pengembangan model 4D terdiri dari tahap utama, yaitu tahap yang terdiri dari tahapan pendefinisian, tahapan perancangan, tahapan pengembangan, dan tahapan penyebaran. Adapun alur pengembangan yang telah di modifikasi pada penelitian pengembangan video pembelajaran berbasis *wondershare filmora*, ke-empat tahapan utama tersebut kemudian dijabarkan lagi kedalam tahapan tahapan sebagai berikut.

Tahap pendefinisian merupakan tahapan awal pada penelitian ini yaitu pemilihan dan penentukan produk yang ingin dikembangkan, sehingga langkah selanjutnya adalah perumuskan langkah-langkah awal yang diperlukan. Analisis awal akhir (*front and analysis*) merupakan proses identifikasi masalah yang dihadapi dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Analisis ini dilakukan dengan observasi dan wawancara langsung terhadap dosen selaku pendidik pada mata kuliah ekonomi kreatif. Selanjutnya tahapan ini peneliti mendapatkan informasi mengenai karakteristik mahasiswa Pendidikan Ekonomi

FKIP ULM Banjarmasin dalam proses pembelajaran (*learnner analysis*). Pada tahap Analisis konsep (*consept analysis*) bertujuan untuk menyusun materi pembelajaran yang akan dimuat kedalam media video pembelajaran. Penyusunan materi pada media pembelajaran mengacu pada buku pembelajaran. Pada tahap ini analisis tugas (*task analysis*) meliputi analisis terhadap kompetensi inti dan kompetensi dasar mahasiswa terkait materi konsep dan konteks kreativitas dan keinovasian serta ekonomi kreatif dalam pemasaran. Analisis tujuan pembelajaran (*Specifying Instructional Objectives*) merupakan rumusan dari tujuan pembelajaran atau indikator dari hasil pencapaian belajar yang dibuat berdasarkan kompetensi dasar dan kompetensi inti yang ada pada buku pembelajaran mata kuliah ekonomi kreatif. Sehingga, diperlukannya suatu tahap pendefinisian untuk pengembangan video pembelajaran berbasis *wodershare filmora.*

Tahapan perancangan merupakan tahapan kedua dalam pengembangan yaitu tahapan desain. Tahap perancangan bertujuan agar dapat merancang perangkat perangkat pembelajaran sesuai dengan langkah yang ada yaitu tahapan yang melibatkan hal-hal kecil seperti penyusunan topik pembelajaran, milihan media yang digunkan, memilih format yang ingin digunakan, dan desain awal. Sementara itu terdapat 3 langkah yang dilakukan pada tahapan ini yaitu. (1) Pra produksi, langkah ini dimulai dengan persiapkan bahan dan peralatan yang akan digunakan dalam pembuatan video pembelajaran seperti PC atau Komputer yang telah terinstall aplikasi *wondershare filmora, handphone* dan kuota internet, aplikasi pinteres yang terinstal di *handphone* untuk mencari sumber animasi video, dam materi pembelajaran yang akan dimasukan kedalam video. Setelah semuanya sudah siap termasuk bahan maka akan dilakukan produksi video pembelajaran berbasis *wondershare filmora* persiapan dimulai dengan merangkum isi materi pokok pembelajaran dan menyiapkan kuota internet. (2) Produksi, Pada tahap ini mulai dilakukan produksi dengan berpendoman pada *storyboard* video pembelajaran yang telah dibuat. Pembuatan dimulai dengan memilih latar belakang video sesuai dengan materi dan karakteristik mahasiswa. Kemudian dilanjutkan dengan membuat audio yang telah ditulis pada naskah vidio pembelajaran, pembuatan audio dilakukan dengan menggunakan sebuah aplikasi lain yaitu, *Text To Speech*. Setelah latar belakang dan animasi serta transisi, warna selesai dipilih, langkah selanjutnya adalah meletakkan audio presenter untuk menjelaskan materi sesuai dengan scenario. Pada langkah ini dilakukan editing video pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan materi pembelajaran.

Gambar 2 Penambahan Latar Belakang

Gambar 3 Penambahan Materi

Gambar 4 Penambahan Presenter

(3) Pasca-produksi, Pada tahap ini produk video pembelajaran yang sudah dibuat akan di *upload* ke *youtube* nantinya sebagai media penyebaran yang lebih efektif di era sekarang. Caranya dengan mengupload video pembelajaran ke jejaring sosial berupa *youtube* agar mudah diakses oleh pengguna youtube

dengan menggunakan *handphone*, laptop maupun *notebook* dan bisa di tonton berulang kali.

Tahapan ketiga ialah tahapan pengembangan tahapan ini merupakan tahap dimana penelitian ini menghasilkan produk akhir media pembelajaran yang telah melewati proses revisi berdasarkan masukan dari para validator ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa dan ahli naskah. Tahap ini meliputi uji ahli dan uji coba pengembangan., penelitian ini uji coba pengembangan dilakukkan pada mahasiswa mata kuliah ekonomi kreatif. Setelah diketahui hasil uji validasi ahli dan uji coba pengembangan produk kemudian direvisi sesuai dengan saran para validator hingga produk layak dan dapat digunakan.Validasi dilakukan oleh para ahli yaitu 1 orang ahli media, 1 orang ahli materi, dan 1 orang ahli naskah dan bahasa serta uji coba kepraktisan media.

Hasil Validasi Materi

Tabel 2 Hasil Validasi Materi

Aspek Penilaian	Skor Ahli	Kategori
Desain dari Pembelajaran	100%	Sangat Valid
Isi dalam Materi	100%	Sangat Valid
Bahasa dan Komunikasi	95,83%	Sangat Valid
Pemanfaatan Media	100	Sangat Valid
Rerata Skor Total	98,95%	Sangat Valid

(Sumber : Data Primer)

Berdasarkan hasil penilaian oleh validator ahli materi diperoleh dari 18 butir pertanyaan, skor yang didapat adalah 98,95%, sedangkan skor tertinggi yang diharapkan adalah 100%. Sehingga dapat dihitung presentase kelayakannya dengan rumus persentase kelayakan. Berdasarkan perhitungan dengan rumus skala likert, hasil yang didapatkan adalah 98,95% dengan kategori Sangat Valid.

Hasil Validasi Media

Tabel 3 Hasil Validasi Media

Aspek penilaian	Skor Ahli	Kategori
Kualitas media	90,38%	Sangat Valid
Layout media	96,42%	Sangat Valid
Rerata Skor Total	**93,4%**	Sangat Valid

(Sumber : Data Primer)

Berdasarkan hasil penilaian oleh validator ahli media diperoleh dari 20 butir pertanyaan, skor yang didapat adalah 93,4%, sedangkan skor tertinggi yang diharapkan adalah 100%. Sehingga dapat dihitung presentase kelayakannya dengan rumus persentase kelayakan. Berdasarkan perhitungan dengan rumus skala likert, hasil yang didapatkan adalah 93,4% dengan kategori Sangat Valid.

Hasil Validasi Naskah dan Bahasa

Tabel 4 Hasil Validasi Naskah dan Bahasa

Aspek yang divalidasi	Skor Ahli	Kategori
Kualitas penggunaaan Bahasa	95%	Sangat Valid
Kesesuaian penempatan kalimat	100%	Sangat Valid
Tipografi isi media	100%	Sangat Valid
Kesesuaian narasi	100%	Sangat Valid
Kejelasan narasi	100%	Sangat Valid
Konten video	100%	Sangat Valid

Rerata Skor Total	99,16%	Sangat Valid

(Sumber : Data Primer)

Berdasarkan hasil penilaian oleh validator ahli naskah dan bahasa diperoleh dari 18 butir pertanyaan, skor yang didapat adalah 99,16%, sedangkan skor tertinggi yang diharapkan adalah 100%. Sehingga dapat dihitung presentase kelayakannya dengan rumus persentase kelayakan. Berdasarkan perhitungan dengan rumus skala likert, hasil yang didapatkan adalah 99,16% dengan kategori Sangat Valid.

Uji Coba Produk

Tabel 6 Ujicoba Produk Media Pembelajaran

No	Aspek Uji Coba Produk	Hasil penilaian mahasiswa	Kategori
1	Keinginan untuk sukses	76,05%	Baik/ Praktis
2	Senang mencari dan memecahkan masalah	74,78%	Baik/ Praktis
3	Keberanian menghadapi kegagalan	77,63%	Baik/ Praktis
4	Kemampuan untuk bangkit lagi	79,27%	Baik/ Praktis
5	Gigih dalam berusaha	77,85%	Baik/ Praktis
6	Motivasi belajar ekonomi kreatif	81,25%	Baik/ Praktis
7	Pemanfaatan media video pembelaaran	80,39%	Baik/ Praktis
Rerata skor total		78,17%	Baik/ Praktis

(Sumber : Data Primer)

Berdasarkan hasil uji coba produk pada mahasiswa mata kuliah ekonomi kreatif diperoleh dari 27 butir pertanyaan, skor yang didapat adalah 78,17%, sedangkan skor tertinggi yang diharapkan adalah 100%. Sehingga dapat dihitung presentase kelayakannya dengan rumus persentase kelayakan. Berdasarkan perhitungan dengan rumus skala likert, hasil yang didapatkan adalah 78,17% dengan kategori Baik atau Praktis

Tahapan terakhir yaitu tahapan penyebaran, tahap penyebaran media video pembelajaran untuk dipergunakan di Program Studi Pendidikan Ekonomi khususnya mata kuliah ekonomi kreatif. Dalam penelitian ini, Tahap *disseminate* tidak dibatasi hanya untuk mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi saja, karena media video pembelajaran tersebut telah di upload ke media youtube sehingga dapat di tonton oleh siapapun yang membutuhkan materi pembelajaran terkait. Media sudah dinilai layak oleh validator ahli sehingga siap digunakan untuk mahasiswa yang mengambil mata kuliah ekonomi kreatif. Tahap penyebarluasan tidak terbatas di Program Studi Pendidikan Ekonomi saja namun bisa di gunakan oleh mahasiswa lain bahkan secara umum, tidak hanya di perguruan tinggi lain yang mengambil mata kuliah ekonomi kreatif saja.

Kesimpulan

Proses pengembangan media video pembelajaran berbasis *wondershare filmora* pada mata kuliah ekonomi kreatif yang telah dikembangkan menggunakan penelitian dan pengembangan (*Research and Develop ment*) dengan model pengembangan model 4D terdiri dari tahap utama, yaitu tahapan pendefinisian, tahapan perancangan, tahapan pengembangan, dan tahapan penyebaran. Pengembangan media pembelajaran ini menghasilkan suatu media berupa video pembelajaran berbasis *wondershare filmora* yang telah melewati proses uji validasi terhadap video yang berisi materi pembelajaran mata kuliah ekonomi kreatif. Serta hasil dari penelitian ini berupa produk media video pembelajaran. Berdasarkan hasil kelayakan suatu pengembangan media pembelajaran pada mata kuliah ekonomi keatif dari tahapan uji kelayakan dapat digambarkan bahwa pengembangan video pembelajaran masuk kedalam kategori ”Sangat Valid” atau “Sangat Layak” sehingga media video pembelajaran dapat dijadikan sebagai

sumber belajar dalam proses pembelajaran di program studi ekonomi mata kuliah ekonomi kreatif. Penggunaan media video pembelajaran berbasis *wondershare filmora* pada mata kuliah ekonomi kreatif yang telah dikembangkan untuk mahasiswa telah di uji cobakan dan telah memperoleh peningkatan hal ini di dapat dari hasil wawancara dan observasi yang dilakukan sebelumnya mahasiswa tidak termotivasi terhadap proses pembelajaran namun dengan penggunaan media video pembelajaran berbasis *wondershare filmora* terlihat dari hasil angket motivasi belajar yang memperoleh hasil persentasi sebesar 78,17% yang termasuk dalam kategori peningkatan sedang atau baik.

Saran

Bagi Pendidik, video pembelajaran berbasis *wondershare filmora* ini dapat digunakan sebagai alternatif lain sebagai media pembelajaran yang dapat menumbuhkan motivasi belajar mahasiswa agar menciptakan rasa ingin untuk mempelajari kembali materi-materi yang telah ada melalui video pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Hanafi. (2017). *Konsep Penelitian R & D Dalam Bidang Pendidikan.* 129-150.

Mansur, H., Sofyan, A., Mastur, M., Rafiudin, R., & Utama, A. H. (2018). Pelatihan Pengembangan Media Video Pembelajaran Bagi Guru-Guru SDN Pasar Lama 3 Banjarmasin.

Munirah. S.Ag, M.Ag. (2014). *Upaya Peningkatan Mutu Hasil Belajar Melalui Media Pembelajaran.* 1(36), 80-88

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sutirman, M.Pd. (2013). Media dan Model-Model Pembelajaran Inovatif. hal-17.

Syarifudin, A. (2020). *Pengaruh Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa di Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Sungai Salak Kecamatan Tempuling*. *6*(1), 76–91.

Thiagarajan, S. et.al, *Instructional Development for Training Teacher of Exceptional Children*. (Bloomington Indiana: Indiana University, 1974).

Wahid, Abdul. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar.

Widiansyah, A. (2017). *Peran Ekonomi dalam Pendidikan dan Pendidikan dalam Pembangunan Ekonomi*. *XVII* (2).

Journal of Instructional Technology
J-INSTECH Vol. 1, No. 1, Januari 2020 (82-92)

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PODCAST UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA SISWA PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS X DI SMK TELKOM BANJARBARU

Angga Eki Duta Rahmadan, Hamsi Mansur, Zaudah Cyly Arrum Dalu
Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat
angga.eki.net@gmail.com, hamsi.mansur@ulm.ac.id, zaudah.dalu@ulm.ac.id

Abstract

The development of increasingly sophisticated and sophisticated technology can be called part of the industrial revolution 4.0, which has made the learning process more diverse and varied. The use of podcast-based learning media is a form of information and communication technology development that can be used as an alternative learning media. The purpose of this study was to develop podcast-based learning media, to determine the feasibility of the learning media and to determine students' speaking skills at SMK Telkom Banjarbaru. The development model used in this study refers to the 4D (four-D) research and development model with four stages, namely define, design, develop, and disseminate. The data collection techniques in this study were interviews, observations, and expert validation questionnaires, as well as student response questionnaires. The results of development research show that Podcast-based learning media is able to create an interactive and more meaningful learning atmosphere for students. Schools can utilize podcast learning media as digital learning media to support teaching and learning activities in improving students' speaking skills.

Keywords: *Instructional Media, Podcast, Indonesian language*

Abstrak

Perkembangkan teknologi yang semakin meningkat dan canggih dapat disebut sebagai bagian dari revolusi industri 4.0, telah membuat proses pembelajaran menjadi lebih beragam dan bervariatif. Penggunaan media pembelajaran berbasis podcast merupakan bentuk perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang bisa digunakan sebagai alternatif media pembelajaran. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis podcast, mengetahui kelayakan dari media pembelajaran tersebut dan untuk mengetahui kemampuan berbicara Siswa di SMK Telkom Banjarbaru. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model penelitian dan pengembangan 4D (*four-D*) dengan empat tahapan, yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi, dan angket validasi ahli, serta angket respon peserta didik. Hasil penelitian pengembangan menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Podcast mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan lebih bermakna bagi peserta didik. Sekolah dapat memanfaatkan media pembelajaran podcast sebagai media pembelajaran digital untuk menunjang kegiatan belajar mengajar dalam peningkatan kemampuan bicara siswa.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Podcast, Bahasa Indonesia

Pendahuluan

Pendidikan merupakan hal yang terpenting dalam kehidupan manusia, ini berarti bahwa setiap manusia Indonesia berhak mendapatkannya dan diharapkan untuk selalu berkembang didalamnya, Pendidikan tidak akan ada habisnya, Pendidikan secara umum mempunyai arti suatu proses kehidupan dalam mengembangkan diri tiap individu untuk dapat hidup dan melangsungkan kehidupan. Sehingga menjadi seorang yang terdidik itu sangat penting (Yayan Alpian & dkk, 2019).

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional di Indonesia. Undang-Undang tersebut menggambarkan tujuan dan sasaran pendidikan di Indonesia, yang mencakup berbagai aspek pengembangan peserta didik. Dalam konteks ini, pendidikan dianggap sebagai upaya yang sadar dan terencana untuk membantu peserta didik mengembangkan diri mereka secara holistik. Memberikan peserta didik pemahaman tentang nilai-nilai spiritual dan keagamaan, serta membantu mereka mengembangkan keyakinan dan spiritualitas mereka. Berakhlak mulia untuk mendorong peserta didik untuk berperilaku dengan moralitas dan integritas yang tinggi, serta bertanggung jawab dalam tindakan mereka. Serta memberikan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan agar peserta didik dapat berkontribusi secara efektif kepada masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan yang baik tidak terlepas dari komponen yang ada didalam pendidikan itu sendiri. Dalam aktifitas pendidikan terdapat enam komponen pendidikan yang dapat membentuk pola interaksi atau saling mempengaruhi namun komponen integrasinya terutama terletak pada pendidik dengan segala kemampuan dan keterbatasannya. Komponen-komponen pendidikan tersebut meliputi: 1) tujuan, 2) pendidik, 3) siswa, 4) isi/materi, 5) metode, dan 6) situasi lingkungan. Sedangkan Noeng Muhadjir mengungkapkan bahwa komponen-komponen pendidikan meliputi: 1) tujuan, 2) subyek didik, 3) pendidik, 4) lingkungan. Sejalan dengan pendapat diatas Aminuddin Rasyad berpendapat bahwa "unsur-unsur esensial pendidikan adalah 1) materi pendidikan, 2) siswa dan pendidik 3) tujuan pendidikan, 4) cara-cara mendidik 5) alat pendidikan, 6) lingkungan pendidikan, 7) evaluasi pendidikan. Dari beberapa pendapat diatas yang membahas perilah komponen-komponen pendidikan dapat disimpulkan bahwa terdapat 6 komponen pendidikan yang digunakan dalam acuan pendidikan yaitu: 1) tujuan, 2) siswa, 3) pendidik, 4) isi/materi, 5) situasi lingkungan dan 6) alat pendidikan.

Dalam dunia pendidikan, pentingnya fokus pada mutu pendidikan adalah untuk memastikan bahwa peserta didik mendapatkan pendidikan yang bermutu dan relevan dengan tuntutan zaman, sehingga mereka dapat mengembangkan potensi mereka dengan baik dan berkontribusi pada perkembangan masyarakat dan dunia kerja (Marzuki, 2012). Selain itu, mutu pendidikan adalah derajat keunggulan dalam pengelolaan pendidikan secara efektif dan efisien untuk melahirkan keunggulan akademis dan ekstra kurikuler pada peserta didik yang dinyatakan lulus untuk satu jenjang pendidikan atau penyelesaian pembelajaran tertentu (Zahro, 2014).

Berdasarkan pandangan tersebut dapat disimpulkan bahwa mutu pendidikan adalah program dari sebuah pendidikan yang unggul dalam pengelolaan pendidikan secara efektf dan efisien dalam melahirkan lulusan yang unggul dalam akademis. Pendidikan sebagai interaksi timbal balik antara pendidik dan peserta didik. Proses pendidikan bukan hanya tentang mentransfer informasi dari pendidik ke peserta didik, tetapi juga melibatkan aliran informasi sebaliknya, yaitu dari peserta didik ke pendidik. Ini menciptakan sebuah dinamika interaktif yang memungkinkan pertukaran gagasan, pengetahuan, dan pengalaman antara kedua belah pihak. Interaksi yang aktif antara pendidik dan peserta didik memainkan peran penting dalam pengembangan kemampuan kognitif, sosial, dan emosional peserta didik. Melalui diskusi, pertanyaan, tanggapan, dan kolaborasi, peserta didik dapat memperluas pemahaman mereka, mengembangkan keterampilan berpikir kritis, dan mengubah pola perilaku mereka menjadi lebih baik. Selain itu, proses timbal balik ini juga dapat meningkatkan wawasan peserta didik dan membantu mereka mengaitkan pelajaran dengan kehidupan sehari-hari.

Perkembangkan teknologi yang semakin meningkat dan canggih dapat disebut sebagai bagian dari revolusi industry 4.0, telah

membuat proses pembelajaran menjadi lebih beragam dan bervariatif W.S. Winkel mengatakan media pembelajaran dapat diterjemahkan secara meluas dan sempit: pertama, secara luas, media merupakan beberapa individu, materi atau kejadian yang memberi jalan ke peserta didik untuk memperoleh ilmu, keahlian dan kepribadian. Kedua, secara sempit, media merupakan alat-alat yang menjadi jembatan antara peserta didik dan materi pembelajaran, contohnya laptop dan televisi (Susanto, 2013).

Pemanfaatan teknologi pendidikan dalam pembelajaran sangat diperlukan agar lebih meningkatkan variasi pembelajaran dan meningkatkan keinginian pembelajaran oleh peserta didik itu sendiri, Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pembalajaran di kelas. Di samping itu, media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Melihat potensi tersebut, pengembangan media pembelajaran menjadi salah satu alternatif untuk kemudahan proses pembelajaran di sekolah, berkembangnya teknologi sehingga membuat media pembelajaran pun makin bervariatif, ada media pembelajaran secara visual,audio dan audio visual, salah satu contoh dari media pembelajaran audio visual adalah media pembelajaran video podcast, video podcast merupakan video yang menyajikan pembicara yang menyampaikan materi didalam nya, biasanya podcast sendiri dapat dilakukan secara individual, berdua, maupun grup.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti berupaya untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Video Podcast yang diharapkan dapat menjadi media yang membantu guru dalam pembelajaran yang efektif serta dapat meningkatkan kemampuan berbbicara siswa di dalam kelas maupun di luar kelas. Hasil observasi penulis pada guru kelas X SMK Telkom Banjarbaru, menunjukkan bahwa guru masih mengalami banyak kesulitan dalam mengatasi siswa pada saat proses belajar berlangsung. Terlihat dari adanya siswa yang belum aktif dalam mengikuti proses belajar di dalam kelas baik dalam individu maupun kelompok dan kurangnya interaksi dari siswa ke siswa maupun kepada guru pengajar. Adapun tujuan penelitian ini yaitu 1) untuk mengetahui tahapan pengembangan media pembelajaran Berbasis Podcast di SMK Telkom Banjarbaru. 2) untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis Podcast di SMK Telkom Banjarbaru. 3) untuk Mengetahui media pembelajaran berbasis Podcast Untuk Meningkatkan kemampuan berbicara Siswa di SMK Telkom Banjarbaru.

Metode Penelitian

Pengembangan Media Pembelajaran ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau dikenal dengan sebutan *Research and Development* (R&D). Pada penelitian ini dikembangkan media video pembelajaran berbasis *podcast* untuk meningkatkan Kemampuan berbicara siswa pada siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas X Di SMK Telkom Banjarbaru. Materi pada Video Pembelajaran ini disampaikan melalui *podcast* yang dilakukan oleh dua orang dengan bahasa yang mudah dipahami dan lebih santai sehingga diharapkan dengan pengembangan media video pembelajaran *podcast* ini akan dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa pada mata Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas X Di SMK Telkom Banjarbaru. Adapun desain penelitian ini yaitu menggunakan desain *eksperimen the one-group pretest-posttest design* ini hanya memiliki 2 set data hasil pengukuran yaitu *pretest* (T1) dan pengukuran (T2) Hipotesis yang diuji hanya satu yaitu "Ada perbedaan antara nilai rerata pretest dan nilai rerata *posttest*.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik observasi, wawancara, dan angket. Pada kegiatan observasi, penulis ingin mengetahui seberapa jauh keterampilan bicara siswa apakah sesuai dan berbanding lurus dengan pembelajaran Bahasa Indonesia. Pada tahapan wawancara, wawancara dilakukan dengan salah satu guru mata kuliah Bahasa Indonesiadi SMK Telkom Banjarbaru, yaitu bapak Muhammad Rizki Pratama, S. Pd., serta beberapa orang siswa SMK Telkom Banjarbaru jurusan RPL (Rekayasa Perangkat Lunak). Wawancara dalam penelitian ini menggunakan pedoman wawancara, sehingga dapat dikategorikan sebagai wawancara

terstruktur. Adapun bentuk angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup, dimana angket tersebut telah disediakan jawaban, dan responden diminta untuk memberika keterangan atau jawaban atas butir-butir pernyataan sesuai dengan keadaan sesungguhnya.

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil angket atau kuesioner yang telah diisi peserta dengan Rumus yang digunakan untuk menghitung presentase yang diperoleh dari angket peserta sebagai berikut:

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma n} \times 100\%$$

Hasil dan Pembahasan

Tahapan Pengembangan Media Pembelajaran berbasis podcast di SMK Telkom Banjarbaru Pengembangan media pembelajaran Video Pembelajaran berbasis Podcast di SMK Telkom Banjarbaru dilakukan dengan model pengembangan 4D (*Four-D*). Model ini terdiri dari empat fase utama: definisi, desain, pengembangan, dan diseminasi. Tahap desain meliputi analisis front-end, analisis peserta didik, analisis tugas, dan analisis tujuan pembelajaran. Tahap desain kemudian meliputi, pemilihan media, pemilihan format, dan desain awal. Selanjutnya adalah tahap pengembangan yang meliputi uji validasi oleh ahli media dan ahli materi, lalu uji coba lapangan. Dan terakhir, tahap diseminasi media disebarkan di sekolah tempat penelitian dilakukan.

Langkah awal pengembangan media ini adalah dengan melakukan observasi ke SMK Telkom Banjarbaru dan wawancara dengan guru SMK, menganalisis kurikulum disekolah tersbut agar nantinya media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan tujuan dan kebutuhan pembelajaran peserta didik. Hasil wawancara dengan pengakuan guru bahwa media pembelajaran yang digunakan di sekolah masih terbatas. Media pembelajaran yang digunakan pada saat itu memiliki beberapa kelemahan, seperti buku pelajaran yang diberikan memiliki kriteria yang lumayan tebal, memuat sedikit gambar dan monoton, sehingga kurang maksimalnya penyampaian materi pembelajaran Bahasa Indonesia, hal ini membuat peserta didik menjadi kurang berminat dan tidak fokus dalam pembelajaran.

Di sekolah, peneliti juga melakukan observasi dengan mengamati kegiatan belajar mengajar yang dilakukan guru dan peserta didik. Dalam hal ini peneliti melakukan observasi pada bulan Okober 2022 dengan mengamati proses pembelajaran Bahasa Indonesia yang dilakukan di dalam kelas. Hasil observasi yang didapatkan adalah proses pembelajaran Bahasa Indonesia kelas X kurang efektif. Selama proses pembelajaran, peserta didik tidak berperan aktif karena penggunaan media yang minim. Bahkan, dari beberapa peserta didik tersebut banyak yang kurang memahami materi pelajaran karena tidak adanya media yang memperjelas materi pelajaran membuat pemahaman peserta didik terkait materi masih abstrak. Oleh karena itu, peneliti menggunakan media pembelajaran berbasis podcast serta dilengkapi dengan penjelasan sehingga dapat membantu peserta didik untuk dapat memahami materi ajar dengan lebih mudah. Dengan adanya media sosial, peserta didik dapat belajar dari mana saja dan kapan saja, tanpa terbatas oleh waktu dan ruang. Hal ini memungkinkan pembelajaran dapat terjadi secara mandiri dan memungkinkan siswa atau peserta untuk mengontrol kecepatan dan cara mereka belajar. Adapun empat tahapan utama tersebut sebagai berikut:

1. Tahap *Define* (Pendefinisian)

   Tahapan ini bertujuan untuk mendefinisikan kebutuhan pembelajaran dan mengumpulkan informasi untuk produk yang akan dikembangkan. Tahapan ini juga bisa dikatakan tahapan analisis dan identifikasi masalah untuk memperoleh berbagai informasi yang berkaitan dengan produk yang akan dikembagkkan. Adapun langkah pada tahap ini, yaitu:

   a. Analisis Awal

      Analisis yang dilakukan untuk mengatahui permasalahan dasar dalam pembelajaran. Analisis dilakukan dengan observasi dan wawancara terhadap guru mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hasil observasi menunjukan masih terdapat permasalahan yang dihadapi dalam proses mengajar. Permasalahan tersebut seperti, guru dominan menggunakan

metode ceramah sehingga peserta didik pasif dan hanya mengacu pada satu bahan ajar buku cetak.

b. Analisis Peserta Didik

Pada tahap ini peneliti mendapatkan informasi terkait karakteristik peserta didik SMK Telkom Banjarbaru Kelas X dan menentukan media dengan pertimbangan karakteristik tersebut. Analisis karakteristik peserta didik ini dilakukan dengan memperhatikan aspek-aspek peserta didik didik SMK Telkom Banjarbaru Kelas X baik dari segi kognitif, psikomotorik dan afektif. Kemudian didapatkan kesimpulan bahwa peserta didik didik SMK Telkom Banjarbaru Kelas X rata-rata memiliki *smartphone* serta dapatmemanfaatkannya dengan cukup baik, sehingga peneliti mempertimbangkan hal tersebut. Peneliti juga mempertimbangkan bahwa sebagian besar peserta didik telah memiliki akses Youtube dan terbiasa menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari. Media di era pembelajaran 4.0 juga harus merupakan media yang mudah diakses kapan saja dan dimana saja yang terintegritas dengan internet dan dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran.

c. Analisis Materi

Pada analisis tugas ini bertujuan untuk mengetahui tugas-tugas yang dilakukan peserta didik. Analisis tugas ini meliputi analisis kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) terkait materi pembelajaran. Hasil analisis pada tahap ini untuk menentukan materi apa yang akan diterapkkan ke dalam media pembelajaran. Materi teks negosiasi dipilih sebagai materi yang akan dimuat ke dalam media pembelajaran berbasis podcast yang akan dikembangkan.

Tabel 1. Kompetensi Dasar dan Kompetensi Inti

Kompetensi Dasar	**Kompetensi Dasar**
• Mengevaluasi pengajuan, penawaran dan persetujuan dalam teks negosiasi lisan maupun tertulis. • Menyampaikan pengajuan, penawaran, persetujuan dan penutup dalam teks negosiasi secara lisan atau tulis.	• Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya. • Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), bertanggung jawab, responsif, dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, kawasan regional, dan kawasan internasional". • Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan factual, konseptual, procedural ***dan metakognitif*** berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan procedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah. • Mengolah, menalar, menyaji, ***dan mencipta*** dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri,***serta bertindak secara efektif dan kreatif***, dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.

2. Tahap *Design* (Perancangan)

Pada tahap ini untuk menyiapkan rancangan media yang akan dibuat. Tahap perancangan ini meliputi:

a. Pemilihan Media

Pada penelitian ini media yang dikembangkan dan dipilih adalah media pembelajaran berbasis *podcast*. Pemilihan media pembelajaran berbasis *podcast* ini dirasa cukup tepat untuk memyelesaikan

masalah pembelajaran yang ada disekolah, dikarenakan media pembelajaran berbasis podcast ini sendiri lebih mudah untuk di simak dan siswa pun lebih mudah memvisualisasikan materi ajar yang susah dipahami menjadi lebih mudah dipahami dengan penyampaian yang lebih sederhana dan menarik. Media pembelajaran berbasis podcast juga dapat diakses dengan mudah selama terhubungan dengan internet dan dirasa cukup mudah dalam penggunaannya bagi peserta didik, sehingga media ini dipilih sebagai media yang akan dikembangkan.

b. Pemilihan Format
   Pemilihan format dalam pengembangan media pembelajaran dimaksudkan untuk merancang konten pembelajaran yang akan dikembangkan dengan membuat desain media pembelajaran meliputi storyboard video podcastnya, penetuan bumper awal dan tulisan. Selain itu dalam tahapan ini juga dilakukan penentuan strategi, pendekatan, dan metode selama proses pembelajaran. Discovery learning adalah model pembelajaran yang tepat digunakan untuk pembelajaran Bahasa Indonesia karena

   meningkatkan kemampuan menalar dan berfikir kritis peserta didik.

c. Rancangan Awal
   Pada tahap ini dilakukan perancangan awal dari media pembelajaran yang dikembangkan seperti pembuatan Storyboard dan perancangan identitas dari media pembelajaran yang akan dibuat, seperti mencari pemateri yang sesuai dengan materi yang dipilih yakni pembahasan "Teks Negosiasi", menentukan pertanyaan yang releven dengan pembahasan yang ada, dan pembuatan bumper.

3. Tahap *Develop* (Pengembangan)

Tahap ketiga dalam pengembangan perangkat pembelajaran model 4D adalah pengembangan (*develop*). Tahap pengembangan merupakan tahap untuk menghasilkan sebuah produk pengembangan. Tahap ini terdiri dari dua langkah yaitu penilaian ahli yang disertai revisi dan uji coba pengembangan. Pada penelitian uji coba pengembangan dilakukan pada kelas X-RPL SMK Telkom Banjarbaru sebagai subjek penelitian. Setelah diketahui hasil dari uji validasi ahli dan uji coba pengembangan produk kemudian direvisi sesuai dengan saran para validator hingga produk layak dan dapat digunakan. Penilaian atau validasi oleh ahli dapat ditentukan dengan kriteria kelayakan yang didapat dari rerata skor responden. Nilai rerata skor responden kemudian dikonversikan sesuai table konversi kelayakan untuk mengetaui tingkat kelayakan media pembelajaran menurut responden.

a. Validasi Ahli
   Verifikasi ahli ini digunakan untuk memvalidasi konten media pembelajaran berbasis Podcast pada mata pelajaran Bahasa Indoensia yang dikembangkan. Guru mata pelajaran sebagai ahli materi dan dosen ahli media akan mengevaluasi media pembelajaran berbasis Podcast yang dikembangkan sehingga dapat diketahui kelayakannya. Validator berjumlah dua orang dengan satu orang validator media, dan satu orang validator materi.

b. Validasi Ahli Materi
   Validasi materi dilakukan oleh satu orang ahli materi yaitu guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMK Telkom Banjarbaru. Validator materi 1 yaitu Bapak Muhammad Rizki Pratama S.Pd. Angket yang digunakan berjumlah 20 butir penilaian dengan rentang skor perbutir 1-5. Aspek penilaian ahli materi meliputi aspek desain pembelajaran, isi materi, audia & bahasa, dan interpretasi kemampuan berbicara siswa. Skor penilaian yang telah diperoleh melalui angket kemudian diratarata menjadi skor penilaian dengan rentang skor 0%100%. Hasil rerata skor yang diperoleh kemudian dikategorikan tingkat kelayakannya.

Tabel 2. Data Hasil Validasi Materi

No	Aspek	Skor	Nilai Maksimal	Persentase	Kategori
1	Desain Pembelajaran	18	20	90%	Sangat Layak
2	Isi Materi	34	35	97,14%	Sangat Layak
3	Audio dan Bahasa	20	20	100%	Sangat Layak

4	Interpretasi Kemampuan Berbicara Siswa	24	25	96%	Sangat Layak
	Rata-rata			**95,78%**	**Sangat Layak**

c. Validasi Ahli Media

Validasi Ahli Media dilakukan oleh satu orang ahli media yaitu satu orang dosen Universitas Lambung Mangkurat yaitu Adrie Satrio M.Pd. Angket yang digunakan berjumlah 14 butir penilaian dengan rentang skor perbutir 1-5. Aspek penilaian ahli media meliputi aspek pendahuluan, presentasi audio, penyajian, presentasi video. Skor penilaian yang telah diperoleh melalui angket kemudian dirata-rata menjadi skor penilaian dengan rentang skor 0%-100%. Hasil rerata skor yang diperoleh kemudian dikategorikan tingkat kelayakannya

Tabel 4. 1 Data Hasil Validasi Media

No	Aspek	Skor	Nilai Maks.	Presentase	Kategori
1	Pendahuluan	11	15	73,33%	Layak
2	Presentasi Audio	6	10	60%	Layak
3	Penyajian	17	20	85%	Sangat Layak
4	Presentasi Video	20	25	80%	Sangat Layak
	Rata-rata			**74,58%**	**Layak**

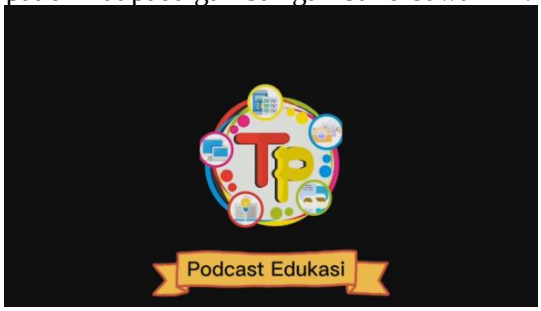
d. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan untuk mengetahui tanggapan peserta didik terkait penggunaan media pembelajaran podcast sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia. Uji coba produk dilakukan pada salah satu kelas X di SMK Telkom Banjarbaru, yaitu kelas X-RPL sebagai subjek penelitian. Media pembelajaran diterapkan pada peserta didik kemudian peserta didik mengisi angket respon peserta didik. Angket yang digunakan berjumlah 15 butir pernyataan dengan pilihan 1-5. Skor yang diperoleh melalui angket, kemudian diratarata menjadi skor penilaian dengan rentang 0% - 100%. Hasil rerata skor yang telah diperoleh selanjutnya dikategorikan tingkat kelayakannya.

4. Penyebaran (*Disseminate)*

Tujuan dari tahap ini adalah untuk menyebarkan produk media pembelajaran berbasis *podcast* yang dikembangkan dan telah dinyatakan layak digunakan kepada guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas X di SMK Telkom Banjabaru. Penyebaran dilakukan secara daring dengan membagikan link *gdrive* yang digunakan sebagai media dalam mengunggah media *podcast* yang digunakan lalu media *podcast* ini akan di *Uploud* di Youtube untuk mnambah jejaring siswa yang ingin melihat atau khalayak umum yang ingin mempelajari atau mengetahui media berbabis *podcast* yang membahas terkait "teks negosiasi".

Produk akhir dari penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran berbasis *podcast* untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pegembangan ini menggunakan model pengembangan 4-D dengan empat tahapan, yaitu *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Materi yang dipilih pada media ini adalah materi semester 2 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu teks negosiasi dengan sasaran utama pengguna media pembelajaran ini adalah peserta didik kelas X. Produk akhir ini dapat dilihat pada gambar-gambar dibawah ini:



Gambar 1. Media Pembelajaran *Podcast*

Gambar 2. Pembukaan *Podcast*

Gambar 3. Pembahasan Materi Teks Negosiasi

Gambar 4. Penutup Podcast

Seperti halnya pada penelitian (Asmi, Dhita, & Supriyanto, 2019) mengatakan bahwa berdasarkan uji validasi dan hasil pretest serta postest media podcast termasuk kategori tinggi sehingga media audio berbasis *podcast* memiliki pengaruh yang sangat tinggi terhadap pemahaman materi mahasiswa. Terlebih lagi beberapa respon dan saran mahasiswa yang mengatakan media audio berbasis podcast mudah dan sangat membantu. Sejalan juga pada penelitian (Mayangsari & Tiara, 2019) mengungkapkan bahwa dengan media *podcast* hasil belajar siswa meningkat dari kategori sedang ke baik. Pada penelitian ini berupa pengembangan media pembelajaran berbasis podcast yang berisikan materi teks negosiasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia semester 2.

Media tersebut dilakukan pengecekan kelayakan/validasi media pembelajaran berbasis *podcast* oleh ahli yang terdiri dari satu ahli mater dan satu ahli media. Validasi dilakukan secara *offline* dengan memberikan angket secara langsung kepada ahli.Hasil uji validasi dari ahli materi sebesar 97,78% dari nilai maksimal 100%.

Dari ahli media mendapatkan rerata skor sebesar 74,58% dari nilai maksimal 100%. Sedangkan dari respon siswa sebesar 86,19% dari nilai maksimal 100%. Dari penilaian tersebut didapatkan hasil uji coba produk media pembelajaran berbasis *podcast* menunjukan skor dengan kategori "Layak". Maka dari itu media pembelajaran berbasis *podcast* yang dikembangkan oleh peneliti dikatakan layak dan dapat digunakan untuk menunjang kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X di SMK Telkom Banjarbaru.

Setelah di lihat dari proses pengembangan dan kelayakan media, lalu di implementasikan kepada siswa kelas X SMK Telkom Banjarbaru setelah diliat dari hasil praktek dan wawancara kepada guru pembelajaran Bahasa Indonesia dapat dilihat peserta dapat lebih mudah memahami dan mempraktekan teks negosiasi secara langsung sehingga peningkatan kemampuan berbicara siswa dapat dikatakan "Cukup Meningkat".

Mengetahui Media Pembelajaran berbasis Podcast untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa di SMK Telkom Banjarbaru. Terjadi peningkatan kemampuan berbicara pada mahasiswa dengan kategori "Sedang" yang diperoleh dari hasil perhitungan Nilai Speaking siswa. Dengan demikian media pembelajaran berbasis podcast dapat digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang peneliti uraikan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Tahapan Pengembangan Media Pembelajaran berbasis *podcast* di SMK Telkom Banjarbaru. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau *Research & Development* (R&D) dengan model pengembangan 4D (*Four-D Models*). Penelitian ini bertujuan untuk membuat produk akhir berupa media pembelajaran berbasis *podcast*, pada media pembelajaran berbasis *podcast* yang telah

dikembangkan oleh peneliti, materi yang dibahas adalah "Teks Negosiasi" dengan narasumber Dosen Prodi Bahasa dan Sastra FKIP ULM, setelah media di produksi dan dikembangkan tentunya peneliti melaksanakan uji kelayakan media dan uji kelayakan materi kepada para ahli yang telah ditentukan.

2. Kelayakan Media Pembelajaran berbasis podcast di SMK Telkom Banjarbaru. Hasil uji validasi dari ahli materi sebesar 97,78% dari nilai maksimal 100%. Dari ahli media mendapatkan rerata skor sebesar74,58% dari nilai maksimal 100%. Sedangkan dari respon siswa sebesar 86,19% dari nilai maksimal 100%. Dari penilaian tersebut didapatkan hasil uji coba produk media pembelajaran berbasis podcast menunjukan skor dengan kategori "Layak". Maka dari itu media pembelajaran berbasis *podcast* yang dikembangkan oleh peneliti dikatakan layak dan dapat digunakan untuk menunjang kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X di SMK Telkom Banjarbaru.
3. Mengetahui Media Pembelajaran berbasis *podcast* untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa di SMK Telkom Banjarbaru. Terjadi peningkatan kemampuan berbicara pada mahasiswa dengan kategori "Sedang" yang diperoleh dari hasil perhitungan Nilai *Speaking* siswa. Dengan demikian media pembelajaran berbasis *podcast* dapat digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa.

Adapun saran dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagi Siswa, apabila ingin mendapatkan pengetahuan dan pengalaman belajar mengenai teks Negosiasi dan bagaimana mengimplementasikan negosiasi di kehidupan sehari - hari dengan menggunakan Video Pembelajaran berbasis *Podcast*.
2. Bagi Guru, Video Pembelajaran berbasis *Podcast* ini dapat dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menarik siswa dalam pembelajaran sehari-sehari, selain mudah untuk diakses, siswa dapat membuka media ini kapan saja dan dimana saja.
3. Bagi Sekolah, Video Pembelajaran berbasis *Podcast* ini telah dikatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran, diharapkan bagi SMK Telkom Banjarbaru dapat dapat memanfaatkan hasil penelitian pengembangan ini sebagai arsip dan sumber bacaan bagi Siswa(i) SMK Telkom Banjarbaru, serta bagi Sekolah-Sekolah lain dapat bisa lebih memanfaatkan Video Pembelajaran berbasi *podcast* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran.
4. Bagi Pengembang dan Peneliti Selanjutnya, dengan adanya hasil penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai referensi dalam mengembangkan hal-hal baru dalam penelitiannya pada ruang lingkup Pengembangan Video *Podcast*, selain itu disarankan jika ingin melakukan penelitian berbasis pengembangan sebaik nya dapat dimaksimalkan dalam pembuatan naskah agar tidak ada pengulangan pengolahan media (revisi).

DAFTAR PUSTAKA

Almuazam, B. (2017). Keefektifan Penggunaan Media Video Pembelajaran "Rifan Anak Merdeka" Terhadap Hasil Belajar Bahasa Jawa Kelas VI MI Diponegoro 03 Karangklesem. Universitas Negeri Semarang.

Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). Metodologi Penelitian Kualitatif. Jawa Barat: CV Jejak.

Arikunto, S. (2010). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.

Asmi, A. R., Dhita, A. N., & Supriyanto. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Berbasis Podcast Pada Materi Sejarah Lokal Di Sumatera Selatan. Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah, 49-56.

Barrit , C., & Alderman, J. (2014). Ccreating a Reusable Learning Object Strategy. San Fransisco: Pfeiffer .

Copley, J. (2007). Audio and video podcast of lectures for campus-based. 44 (4): 387 - 399.

Dr. Yusufhadi Miarso, M. (2004). Menyemai benih teknologi pendidikan. Prenadamedia Group.

Edirisingha, Palitha, Chiara Rizzi , & Ming Nie. (2007). Podcasting to Provide Teaching and Learning Support for An Undergraduate Module on English Language and Communication. Turkish Online Journal of Distance Education.

Gugus Tugas Percepatan Penanganan COVID-19. (2020). Peta Sebaran. https://covid19.go.id/peta- sebaran.

KOMPAS.com. (2022). KOMPAS.com. Retrieved 10 09, 2022, from Kemendikbud Izinkan Sekolah Tatap Muka Kembali 100 Persen, Ini Syaratnya: https://nasional.kompas.com/read/2022/03/10/15481191/kemendikbud-izinkan-sekolah-tatap-muka-kembali-100-persen-ini-syaratnya

Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyrakat. Prenada media.

Marzuki , M. (2012). Manajemen Mutu Perguruan Tinggi. 5.

Mayangsari, D., & Tiara, D. R. (2019). Podcast Sebagai Media Pembelajaran Di Era Milenial. Jurnal Golden Age Universitas Hamzanwadi, 126-135.

Meng, P. (2015). Podcasting and Vodcasting. University of Missouri IAT Services White Paper.

Nurrita, T. (2018). Kata Kunci :Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Jurnal Misykat. 03(01), 171.

Ramayulis. (n.d.). Pengantar Ilmu Pendidikan. (Jakarta: Rajawali Press,), 35.

Salim, A. (2022). Analisis Perubahan Sistem Pelaksanaan Pembelajaran Daring ke Luring. : Jurnal Studi Islam, Vol. XII No. 1 Juni 2022.

Sardiman, A. (2020). Interaksi & motivasi belajar mengajar.

Seels, B., & Richey, R. (1994). Teknologi Pembelajaran : Definisi dan Kawasannya. Universitas Negeri Jakarta.

Seels, B., & Richey, R. (2012). Instructional technology: The definition and domains of the field. IAP.

Siahaan, M. (2020). Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Dunia Pendidikan . Jurnal Kajian Ilmiah (JKI) , 1-3.

Staker, H. (2012). Classifying K-12 Blended Learning. Innosight Institute.

Sudjana, N., & Rivai, A. (2010). Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya). Sinar Baru Algensindo Offset.

Sugiyono. (2014). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

TEMPO.CO. (2022, Maret 3). 2 Tahun Pandemi Covid-19, Ringkasan Perjalanan Wabah Corona di Indonesia. Retrieved Oktober 09, 2022, from TEMPO,CO: https://nasional.tempo.co/read/1566720/2-tahun-pandemi-covid-19-ringkasan-perjalanan-wabah-corona-di-indonesia

Tim detikcom. (2020, April 26). Kapan Sebenarnya Corona Pertama Kali Masuk RI? detiknews.https://news.detik.com/berita/d- 4991485/kapan-sebenarnya-corona-pertama- kali-masuk-ri.

Walton, G., & Blenkinsopp, E. (2005). Using mobile technologies to give health students access to learning resources

in the UK community setting," Health. Information and Libraries Journal, 51-65.

Yanti, N., & Sumianto. (2021). Analisis Faktor-Faktor yang Menghambat Minat Belajar Dimasa Pandemi Covid-19 pada siswa SDN 008 Salo. Jurnal Pendidikan Tambusai 5.1, 608-614.

Yayan Alpian, M., & dkk. (2019). Pentingnya Pendidikan Bagi Manusia. Jurna Buana Pengabdian, Vol. 1 No 1.

Zahro, A. (2014). Total Quality Management Teori & Praktik Manajemen untuk Mendongkrak Mutu Pendidikan. 28.

Journal of Instructional Technology
J-INSTECH Vol. 1, No. 1, Januari 2020 (93-109)

PEMANFAATAN MEDIA INTERAKTIF BERBAIS WORD WALL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MAHASISWA EKONOMI FKIP ULM MATA KULIAH EKONOMI KREATIF

Fakmi Abdillah, Monry Fraick Nicky Gillian Ratumbuysang, Mastur
Universitas Lambung Mangkurat
Email: abdillahfahmi27@gmail.com, monryfngr@ulm.ac.id, mastur@ulm.ac.id

Abstrack

The lack of use of interactive learning media used by educators in learning activities causes low student learning outcomes. The problems that occurred triggered researchers to look for solutions to these problems which aimed to improve student learning outcomes, create an active and effective classroom atmosphere. The aims of this research are (1) To find out the use of word wall-based interactive media to improve the learning outcomes of FKIP ULM economics students in creative economics courses, (2) To find out how effective word wall-based interactive media is to improve the learning outcomes of FKIP ULM economics students. studying creative economics. This research on the use of word wall-based interactive media uses quantitative research methods, the type of research used in this research is pre-experimental design type one group pretest-posttest. The results of this research show that the use of word wall-based interactive media can improve the learning outcomes of FKIP ULM economics students in creative economics courses. Based on the research results, word wall-based interactive media in creative economics courses is suitable for use as learning media. suggestions from researchers for educators to use word wall-based interactive media for learning, as well as for future researchers to use this research as reference material for better research.

Keywords: Utilization, media, wordwall, creative economy

Abstrak

Kurangnya pemanfaatan media belajar interaktif yang digunakan pendidik dalam kegiatan pembelajaran, sehingga menyebabkan hasil belajar peserta didik rendah. Permasalahan yang terjadi memicu peneliti untuk mencari soluasi terhadap permasalahan tersebut yang dimana bertujuan meningkatkan hasil belajar peserta didik, terciptanya suasana kelas yang aktif dan efektif. Tujuan dari penelitian ini adalah (1) Untuk mengetahui pemanfaatan media interaktif berbasis *word wall* untuk menigkatkan hasil belajar mahasiswa ekonomi FKIP ULM mata kuliah ekonomi kreatif, (2) Untuk mengetahui bagaimana efektifitas media interaktif berbasis *word wall* untuk mengkatkan hasil belajar mahasiswa ekonomi FKIP ULM mata kuliah ekonomi kreatif. Penelitian pemanfaatan media interaktif berbasis *word wall* ini menggunakan metode penelitian kuantitatif , jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-experimental design* tipe *one group pretest-posttest.* Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media interaktif berbasis *word wall* dapat menigkatkan hasil belajar mahasiswa ekonomi FKIP ULM mata kuliah ekonomi kreatif. Berdasarkan hasil

penelitian bahwa media interaktif berbasis *word wall* pada mata kuliah ekonomi kreatif layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. saran dari peneliti agar pendidik dapat menggunakan media interaktif berbasis *word wall* untuk pembelajaran, serta bagi peneliti selanjutnya supaya dapat menjadikan penelitian ini sebagai bahan referensi untuk penelitian yang lebih baik lagi.

Kata Kunci : Pemanfaatan, media, *wordwall,* ekonomi kreatif

Pendahuluan

Dalam duni abad 21 yang sekarang ini yang ditandai dengan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi diberbagai bidang. Teknologi informasi dan komunikasi ataupun ICT (information and Communication Technology) mengalami perkembangan yang sangat besar serta cepat dimana berdampak besar pada berbagai sektor termasuk pendidikan. pemanfaatan TIK dalam pendidikan meliputi peningkatan akses pendidikan, meningkatnya efisiensi dan kualitas belajar mengajar (Nugroho & Surjono, 2019). Komisi Pendidikan (Soehana, 2013) mengemukakan bahwa penggunaan teknologi untuk belajar yaitu teknologi membuat pendidikan semakin berkembang, teknologi mendiukung pembelajaran individu, teknologi membuat pendidikan lebih ilmia, teknologi pula menjadikan pembelajaran menjadi *powerful.*

Untuk meningkatkan kualitas pengajaran, beberapa hal harus diperhatikan. Salah satunya adalah mengelola pembelajaran di kelas untuk menciptakan kondisi yang efektif dan bermanfaat bagi pencapaian tujuan pembelajaran yang dapat dicapai. Pembelajaran pada hakekatnya adalah interaksi antara guru dan siswa dengan harapan seseorang dapat berubah menjadi lebih baik (Wina, 2016). Dalam hal ini pembelajaran adalah upaya untuk membimbing siswa dalam proses pembelajaran agar mereka dapat mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan harapan, sehingga melalui pembelajaran yang lebih interaktif yang guru terapkan pada siswa diharapkan siswa akan meningkat hasil belajar.

Dalam proses belajar dan pembelajaran minat peserta didik terlihat kurang memuaskan karena pendidik hanya menyuguhkan materi saja tanpa adanya media yang lebih interaktif sehingga hal inilah yang menuntut pendidik agar lebih kreatif dalam memilah media interaktif yang dapat membangun suasana kelas yang diharapkan. Sehingga hasil belajar peserta didik diharapkan lebih meningkat. Maka media pembelajaran sangat mendukung dalam kegiatan proses pembelajaran.

Media pembelajaran berperan sebagai sarana penyampai pesan serta informasi pembelajaran. lingkunga belajar yang diolah dengan baik dapat membuat siswa mencerna dan mengerti materi pembelajaran (Anshor, 2018). Steffi Adami dan Muhammad Taufik Syastra (2018) berpendapat bahwa lingkungan belajar merupakan semua hal baik yang bersifat fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran, yang bisa menolong pendidik dalam penyampaian materi pembelajaran pada peserta didik, dan mempermudah tercapainya tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil dari observasi yang dilakukan pada tanggal 20 Desember 2022 dengan mahasiswa ekonomi FKIP ULM, ditemukan beberapa permasalahan pada saat proses pembelajaran yaitu mahasiswa kurang memperhatikan dosen saat mengajar, adapun masalah lain yang ditemukan ialah terdapat beberapa mahasiswa yang tidak memperhatikan

penjelasan materi yang di sampaikan dosen. Hal ini dikarenakan mahasiswa merasa bosan, serta tidak fokus saat proses pembelajaran. Selain tidak memperhatikannya mahasiswa terhadap materi yang disampaikan mahasiswa juga ada yang memegang *handphone* dan berbicara dengan teman sebelahnya. Media yang digunakan dosen dalam menyampaikan materi hanya menggunakan PPT, dimana terlalu monoton dan kebanyakan tulisan di dalam PPT tersebut, sehingga fokus dan minat mahasiswa terhadap materi yang di sampaikan tidak memuaskan.

Oleh karena itu peneliti, memutuskan sebuah sumberdaya interaktif berdasarkan Tembok Kata, melalui minat pada mata kuliah Ekonomi Kreatif mahasiswa bisnis di FKIP ULM harus ditingkatkan. Harlina (2017)berpendapat bahwa *word wall* adalah trobosan berbagai lingkungan belajar yang dapat membuat pembelajaran menjadi menyenagkan dan tidak membosankan bagi siswa dan guru. Karena aplikasi *word wall* ini menekankan gaya belajar yang mencakup peran kegiatan siswa dengan mengikuti pembelajaran kompetitif atau pembelajaran penelitian dengan tema sebayanya. Menurut Paul B Dieldrich (dalam Sardiman, 2016)pembelajaran yang berpusat pada siswa di sini termasuk pembelajaran isiswa di dalam kelas. Seperti aktivitas visual (membaca), aktivitas lisan (pendidikan dan diskusi), mendengarkan (listening), menulis (melaporkan dan mempresentasikan), menggambar, aktivitas motorik (bermain), aktivitas mental (ingatan dan pemecahan masalah). Aplikasi *word wall* ini sangat cocok untuk dijadikan media interaktif di dalam kelas, untuk menarik minat belajar bagi peserta didik.

Penelitian digunakan relevan dengan yang dilakukan oleh (Windayani Ika Yunita Sari, 2021) yang berjudul "*word wall* sebagai media belajar interaktif daring dalam meningkatkan aktifitas dan hasil belajar mahasiswa geografi pada mata kuliah geografi desa kota di masa Pandemi". Media belajar interaktif berupa aplikasi *word wall* berbasis web yang digunakan dan diterapkan selama pandemi dan kuliah daring, dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa dalam proses belajar daring.

Seperti apa yang sudah dijelaskan di atas, media pembelajaran yang kurang efektif digunakan dalam proses pembelajaran pada mata kuliah Ekonomi Kreatif. Peneliti ingin melakukan penelitian untuk mengetahui keefektifan dalam pemanfaatan media *word wall* untuk meningkatkan hasi belajar, sehingga penelitian ini berjudul "Pemanfaatan Media Interaktif Berbasis *Word Wall* untuk Menigkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Ekonomi FKIP ULM Mata Kuliah Ekonomi Kreatif".

Kajian Pustaka

Menurut AECT (Asosiasi Komunikasi dan Teknologi Pendidikan) tahun 1997, teknologi pendidikan merupakan usaha yang kompleks serta terintegrasi yang melibatkan, orang, proses, ide, peralatan, serta organisasi untuk menganalisis masalah, menemukan soluasi, menggimplementasikan, menilai, serta mengelola. Pemecahan masalah yang berlaku untuk seluruh aspek pembelajaran manusia. Namun...

Kawasan Pemanfaatan adalah tindakan penggunaan metode dan model instruksional, bahan dan juga peralatan media untuk meningkatkan suasana pembelajaran. kawasan ketiga dalam teknologi pembelajaran adalah pemanfaatan.

Media interaktif adalah media yang mendorong siswa untuk mempraktekkan suatu keterampilan dan menerima umpan balik. Media interaktif adalah suatu sistem pembelajaran yang disajikan dengan materi gambar, audio dan video yang disajikan secara terkontrol sehingga siswa tidak hanya mendengar dan melihat gambar dan suara tetapi juga aktif menanggapi (Anitah, 2012). Bisa juga diartikan sebagai game edukasi komputer yang

berhasil menggabungkan fungsi dan keterampilan video game dengan bantuan keyboard komputer. Media interaktif disajikan dengan tanggapan siswa, masukan, atau perintah. Menurut Sudjana dan Rivai (Dewi, Kaniawati, & Suwarma, 2018), pengertian lingkungan belajar tergantung pada apa yang ingin dicapai dengan pembelajaran, cakupan materi dan tingkat kesulitan penguasaan media. Selain itu, poin terpenting dalam memberikan materi melalui lingkungan pembelajaran multimedia adalah guru dapat menyampaikan materi kepada siswa dengan memadukan unsur- unsur yang ada dalam media ini (Nasir, Muhith, & Ideputri, 2011).

Word wall adalah situs web menarik yang bebas digunakan oleh siapa saja, kapan saja, di browser apa saja. Wordwall bertujuan untuk memudahkan guru membuat materi pembelajaran yang menyenangkan tanpa harus khawatir tentang coding dan memodifikasi materi ajar. Karena Wordwall memiliki banyak template atau jenis game siap pakai dan fungsi untuk pembelajaran interaktif berbasis game. Menurut Sherianto dalam (Nissa & Renoningtyas, 2021), *Word wall* merupakan aplikasi yang dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran, sumber belajar, alat penilaian bagi pendidik dan permaianan bagi peserta didik. *Word wall* menyajikan beberapa contoh kreasi pendidik untuk membantu pengguna baru berkreasi. Aplikasi ini disediakan berbentuk *games* yang memiliki tujuan agar peserta didik dapat terlibat dalam kuis, berdiskusi serta melakukan polling. Peserta didik yang memainkan permainan ini tidak perlu membuat akun baru dikarenakan dapat membukanya langsung dari broser www.wordwall.net, selain itu dapat mengunduh aplikasinya pada play store.

Kunandar (dalam Daulae, 2019) berpendapat bahwa hasil belajar ialah kemempuan peserta didik dalam mencapai *experience learning* pada kompetensi dasar, hasil belajar dari modul bertujuan sebagai penenda mengenai perkembangan sikap yang nanti dicapai peserta didik dalam pembelajaran sesuai dengan kemempuan dasar serta materi dasar yang dipelajari. Perolehan hasil belajar berupa pengetahuan, keterampilan, sikap. Hasil belajar dapat diperoleh dari kemampuan yang dimiliki peserta didk dalam memahami bahan pelajaran. Keterampilan tersebut dapat dilihat dari perubahan perilaku yang cenderung ke ranah kognitif, afektif, maupun psikomotor.

Metode Penelitian

Peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif pada penelitian ini. Raihan (2017) berpendapat bahwa kuantitatif adalah data angka yang kemudian proses menggunakan metode statistik sebagai penginterpretasian angka. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *pre-experimentald esign* jenis *one group pretest-posttest.* Ekperimen adalah bagian penelitian kuantitatif yang dibuat sebagai penentu kemungkinan sebab-alibat. O*ne group pretest-posttest design* merupakan suatu penelitian dimana diberikannya tes awal *(pretest)* kemudian pemberian perlakuan, setelah itu pemberian tes akhir *(posttest)* (Arikunto, 2010).

Peneliti menentukan subjek penelitiannya yaitu mahasiswa ekonomi FKIP ULM mata kuliah ekonomi kreatif dengan jumlah 38 peserta. Penelitian ini menggunakan metode *experimant* dengan desain *one group pretest-postetst.* Dalam penelitian pemanfaatan media interaktif berbasis *word wall* ini terdapat beberapa teknik dalam mengumpulkan data yang akan dipergunakan oleh peneliti berupa wawancara, observasi, dokumentasi, tes hasil belajar, serta studi literatur.

Teknik analisis data yang digunakan ini menggunakan *pre-post test design.* Analisis data ini juga untuk mengukur tingkat perbandingan hasil belajar mahasiswa dalam uji coba. Pengujian data menggunakan *pre-post test design* yang dilakukan dengan cara membandingkan keadaan sebelum dan sesudah diberikan sebuah produk pemanfaatan. Analisis data hasil tes untuk mengetahui peingkatan hasil belajar mahasiswa digunakan Teknik *normalized gain score*.

$$\langle g \rangle = \frac{\%\ postscore - \%prescore}{100 - \%prescore}$$

Gambar 1. Teknik *normalized gain score*

Ketarangan:

g = nilai normalize
% posttest skor = presentase nilai *postest*
% Prescore = presentase nilai *pre-test*

Indeks (g)	Kriteria
g > 0,70	Tinggi
0,30 < g < 0,70	Sedang
g < 0,30	Rendah

Tabel 1. Kriteria Analisis Data dan Hasil Tes

Hasil dan Pembehasan

Pada penelitian ini peneliti melakukan observasi setelah mendapatkan izin penelitian. Hasil data diperoleh pada saat dosen menggunakan *word wall* serta pada saat proses belajar berlangsung. Pengumpulan data lainnya yang diperlukan juga diperoleh dari wawancara tidak terstruktur. Saat tahap pemanfaatan dosen akan menyampaikan materi yang nantinya dipaparkan serta diajarkan. Selanjutnya penyampaian mengenai *word wall* lalu tahap akhir dosen memberitahukan pada mahasiswa untuk menjawab soal menggunakan *word wall* dengan materi yang telah disampaikan oleh dosen sebelumnya.

1. **Kondisi dan Fakta Terkait Pemanfaatan *Word Wall***

   Peningkatan kreativitas serta pengembangan inovasi pendidik perlu ditingkatkan agar dapat memecahkan permasalahan yang ada di kelas. Penguasaaan teknologi untuk mendampingi peserta didik harus dilakukan oleh pendidik agar dapat menggunakan internet agar memperluas pengetahuan. Memanfaatkan media pembelajaran dapat mempermudah pendidik saat penyampaian segala sesuatu dalam proses pembelajaran. pendidik diharuskan dapat meningkatkan semangat serta memusatkan perhatian peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. hal ini berartipendidik diharuskan memulai menggaplikasikan media pembelajaran yang sebelumnya tidak pernah

digunakan. Kemudian dari kondisi serta karakter peserta didik dapat ditentukan berhasil atau tidaknya saat menggunakan media pembelajaran. Hasil wawancara menunjukkan fakta dilapangan yaitu pendidik belum pernah menggunakan media *word wall* dalam proses pembelajaran. Hal tersebut diakibatkan waktu pendidik yang kurang untuk mempelajari aplikasi *word wall* dikarenakan kesibukan pendidik. Kurangnya kemampuan pendidik dalam penggunaan aplikasi pembelajaran juga menjadi salah satu fakta yang didapat. Ningsih et al. (2019) memperkuat pernyataan peneliti, banyak pendidik yang tidak tahu serta tidak dapat menggunakan media pembelajaran dalam pembelajaran. pendidik hanya menggunakan media pembelajaran yang monoton sehingga penggunaan laptop dan *smartphone* menjadi kurang maksimal. Hal tersebut mengakibatkan peserta didik kurang memperhatikan materi yang disampaikan oleh pendidik. Lain halnya ketika pendidik memaksimalkan penggunaan media disetiap pertemuan pada saat pembelajaran berlangsung. Penggunaan *word wall* dapat menjadikan peserta didik berkompetisi dengan temannya saat peoses pembelajaran. *Word wall* juga bisa menstimulasi perkembangan otak, sosial,dan emosi peserta didik serta peserta didik memiliki kemempuan berkompetensi serta berkolaborasi. *Word wall* juga bisa membuat peserta didik memecahkan permasalahan, memiliki pemikiran yang kritis serta membuat penilaian dalam pembelajaran.

2. Proses Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Berbasis Word Wall pada Mahasiswa Pendidikan Ekonomi FKIP ULM Mata Kuliah Ekonomi kreatif

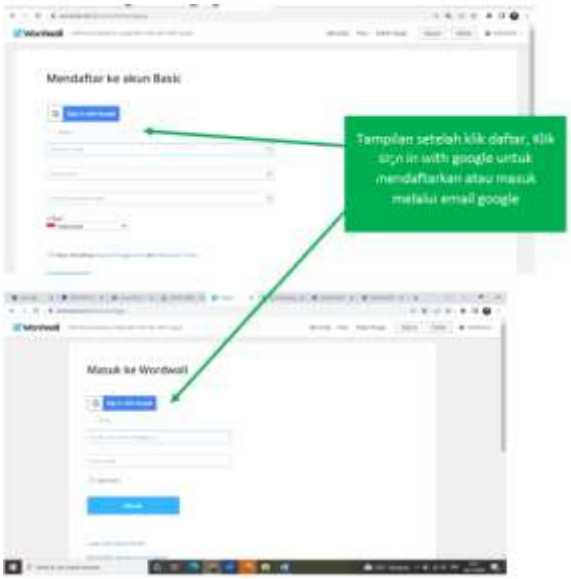
Sarana pembelajaran merupakan peralatan, perangkat, maupun bahan yang bisa dipergunakan secara langsung oleh pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran. sarana adalah sesuatu yang penting yang digunakan sebagai pendorong peserta didik untuk belajar lebih menyenangkan pada saat proses pembelajaran. Motivasi peserta didik agar dapat belajar sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran juga menjadi salah satu fungsi sarana pembelajaran. Kampus memberikan fasilitas dosen dan mahasiswa berupa LCD projector serta Wi-Fi agar dapat menggunakan internet pada saat penggunaan *word wall* saat pembelajaran berlangsung. Pada saat penelitian berlangsung, mahasiswa diperintahkan menggunakan *smartphone* maupun laptop untukmengoperasikan *word wall* dalam pembelajaran. *Word wall*bisa dipergunakan padasaat *pretest-posttest*, latihan soal, penguatan materi, remedial, serta pengayaan. Ada beberapa langkah dalam pemanfaatan *word wall* sebagai media interaktif pada mahasiswa ekonomi FKIP ULM mata kuliah Ekonomi Kreatif sebagai berikut:

a. Cara membuat akun dan cara menggunakan Word wall

1) Registrasi

a) Langkah pertama untuk mengaktifkan wordwall. Anda masuk melalui crome lalu masukkan alamat website https://wordwall.net/. Lalu pilih “masuk” Ketika sudah memiliki akun atau menu “daftar” Ketika belum memiliki akun.

b) Setelah klik menu daftar maka akan muncul opsi untuk memasukan email yang akan didaftarkan. Klik “sign in with google”.



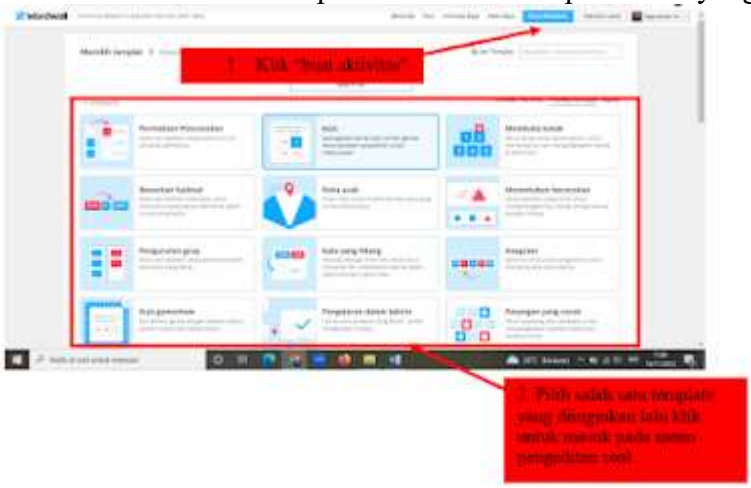
c) setelah berhasil sign in melalui akun google, maka ada tambahan menu pada bagian atas website word wall yaitu aktivitas saya, hasil saya serta buat aktivitas.

d) tampilan setelah klik menu “hasil saya”.

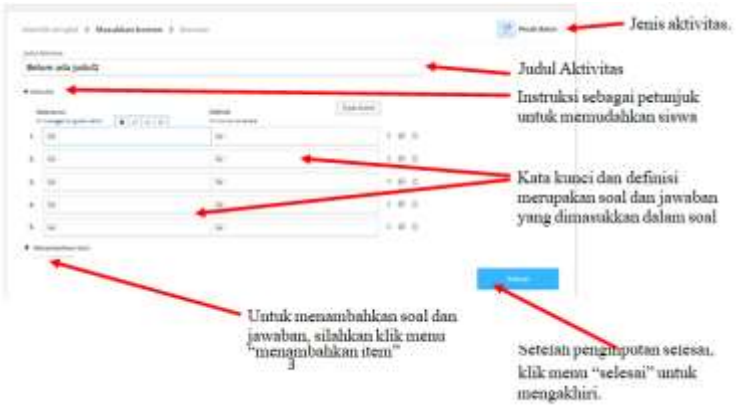
e) Tampilan setelah klik "my aktivitas".

2) Membuat Aktifitas Pada Wordwall

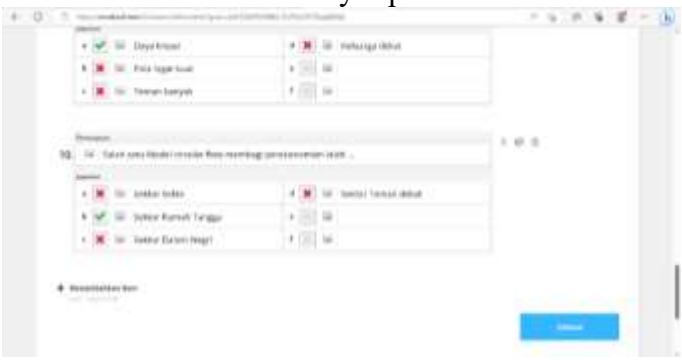
a) pada menu "buat aktifitas" pilih salah satu template kuis yang dibutuhkan.



b) Setelah memilih salah satu template, maka akan muncul opsi untuk mengisi atau mengedit soal sesuai kebutuhan.



c) Contoh aktivitas yang telah dibuat. Setelah semua form diinput maka klik menu "selesai" untuk mneyimpan aktivitas.



3) Pratinjau Aktivitas pada Word Wall

Setelah mendesain kegiatan kalian di Wordwall ini untuk melihat hasilnya biasa juga disebut pratinjau yaitu dengan :

a) Klik pada menu "aktivitas saya" untuk membuka aktivitas/kuis yang telah dibuat. Klik pada aktivitas yang telah dibuat untuk memulai.

b) Setelah aktivitas diklik, maka akan muncul pengaturan aktivitas. Pada halaman ini kita dapat melihat pratinjau aktivitas, dengan klik tombol mulai berwarna biru kita dapat melakukan pratinjau atau mencoba aktivitas serta membagikan link aktivitas untuk diisi oleh peserta didik.

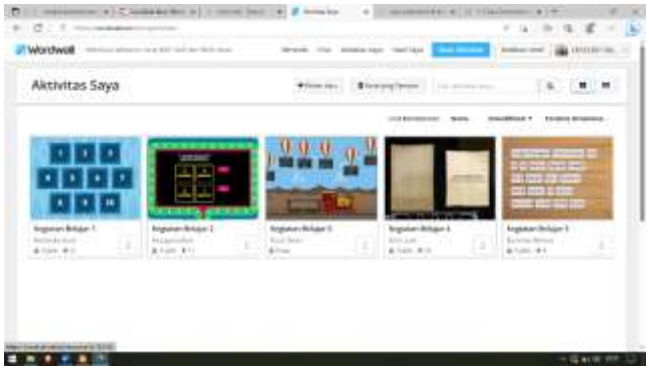
c) Sesuaikan pengaturan sesaui kebutuhan terkait jenis font, waktu, bonus serta informasi akhir permainan.

d) Klik “salin” untuk menyalin link agar bisa dibagikan kepada peserta didik.

e) Berikut tampilan aktivitas yang sedang berjalan.

4) Cara melihat aktivitas pada aplikasi wordwall

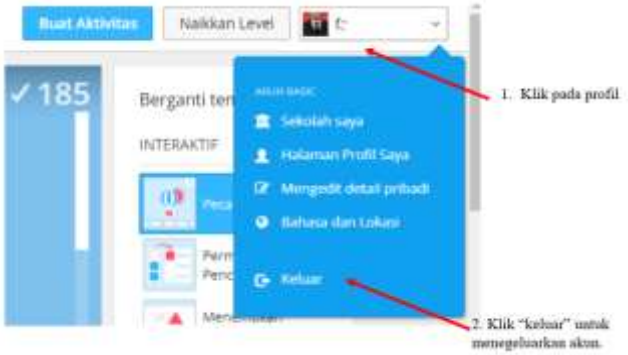
a) Setelah peserta didik mengerjakan aktivitas link, maka kita dapat melihat peringkat peserta didik dalam bentuk tabel. Masuk pada menu “aktivitas saya” untuk melihat aktivitas yang telah dibuat.



b) Setelah aktivitas di klik, maka akan muncul informasi lengkap terkait aktivitas. Scrool hingga bagian akhir pada halaman tersebut hingga menemukan bagian papan peringkat peserta didik yang telah menjawab.

5) Cara keluar dari aplikasi

a) Klik pada profil sebelah kanan atas lalu klik menu keluar hingga tampilan kembali di awal.



b) Tampilan setelah akun berhasil keluar.

3. Pelaksanaan Pembelajaran

Penelitian ini adalah penelitian ekperimen dimana terbagi jadi dua bagian yaitu *pretest* serta *posttest* dengan gabungan mahasiswa yang sama. Sebelum dimulai

melaksanakan pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis *word wall,* dilakukan presensi terlebih dahululalu peserta didik dipaparkan meteri terkait mata kuliah ekonomi kreatif. Penyampaian tujuan pembelajaran oleh pendidik serta pemberian contoh sesuai dengan materi pembelajaran juga dilakukan. Hal itu dilakukan untuk memudahkan peserta didik untuk mempelajari materi mengenai ekonomi kreatif.

a) Proses Pembelajaran Sebelum Menggunakan Media

Sebelum menggunakan media pendidik membuat rencana pembelajaran di kelas untuk menggunakan media interaktif berbasis *word wall* yang memiliki beberapa tahapan sebagai berikut.

1) Poersiapan, dalam tahap persiapan pendidik membuat tujuan pembelajaran, menentukan materi pembelajaran yang nantinya dipelajari serta dibantu sebagian mahasiswa mempersiapkan alat bantu pembelajaran misalnya *powerpoint.*
2) Pelaksanaan, saaat awal pembelajaran pendidik memberitahukan peserta didik agar dapat paham tujuan pembelajaran yang dicapai, pendidik juga memberikan apersepsi yang bertujuan untuk mengetahui sejauhmana pengetahuan peserta didikmengenai materi pembelajaran yang akan disampaikan. Pendidik memulai menjelaskan dan memaparkan materi pembelajaran dengan berurutan menggunakan bahasa yang mudah dimengerti oleh peserta didik. Di tahapan ini peserta didik akan mendengar apa saja yang disampaikan pendidik lalu merangkumnya dalam buku catatan. Kemudian pendidik memberikan contoh soal lalu tanya jawab kepada peserta didik karena hal itu yang nantinya membuat peserta ddidik menjadi aktif sehingga terjadinya timbal bailik pada peserta didik dan pendidik.
3) Penutup, pendidik memberitahu peserta didik menarik kesimpulan dari materi-materi yang dipelajari, hal ini medorong peserta didik dapat menanggapi materi yang telah dipelajari. Selanjutnya peserta didik diberikan *posttest* dengan menggunakan media interaktif berbasis *word wall* lalu peserta didik mengerjakannya secara langsung untuk mengetahui peningkatan hasil belajar serta untuk mengetahui pemahaman dan penguasaan peserta didik terhadap materi yang disampaikan.

Pada saat proses belajar menggunakan media media interaktif berbasis *word wall* dilaksanakan, pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran, pengembangan sikap-sikap yang positif terhadap pembelajaran lalu kemudian memberikan tata cara belajar dengan memanfaatkan *word wall.* Tahap ini pendidik memberikan gambaran mengenai tata cara belajar dengan media *word wall.* Lalu pendidik mengajarkan peserta didik membuka aplikasi maupun situs web *word wall* untuk mendaftar agar bisa login. Selanjutnya peserta didik login dan pendidik meminta untuk peserta didik menjawab soal *posttest* yang terdapat pada *word wall.* Diberikan waktu kepada peserta didik untuk menjawab soal *posttest* tersebut sebanyak 45 menit dengan soal yang berjumlah 10 butir. Soal yang terdapat didalam *word wall* diatur menjadi soal acak agar peserta didik tidak dapat berdiskusi maupun mencontek dengan peserta didik lain. pada saat

selesai mengerjakan soal maka pendidik akan otomatis mengetahui hasil skor peserta didik melalui akun pendidik.

Berdasarkan pada hasil penelitian yang dilakukan pada program studi Pendidikan Ekonomi FKIP ULM mata kuliah Ekonomi Kreatif, didapatkan data hasil pengumpulan instrumen *pretest* dan *posttest* peserta didik, antara kelompok sebelum memakai *word wall* dan sesudah memakai *word wall*. Berikut tabel hasil uji coba instrumen.

No	Nama	Pretest	Posttest
1	Amalia Wahyuni Putri	50	60
2	Annida Hafizah	60	78
3	Ayu Dewi Suryani	70	78
4	Ayu Nadila	59	71
5	Daniel Aditya Putra	50	73
6	Della Sapitri	60	81
7	Gigih Hardaguna	50	80
8	Gusti Juniharto	58	69
9	Halimah	64	76
10	Helda Elyani	51	62
11	Indah Mauliya	59	79
12	Jauhar Lathifah Syahda	63	74
13	Kristin Alvionita	63	75
14	Laila Hidayanti	50	60
15	Leni Susanti	66	77
16	Lilis Nur Hasanah	57	72
17	Lisa Norhasanah	50	60
18	Marisa	50	60
19	Muazatul Adawiah	51	69
20	Muhammad Nur Rifani	70	81
21	Muhammad Reza Farizhi	66	77
22	Muhammad Ridho	59	72
23	Mustika Rani	57	69
24	Nazwa Nabela	51	61
25	Nikmatul Husna	60	65
26	Noor Laila Wati	58	71
27	Norhidayah	52	60
28	Norma	62	75
29	Nur Saputri	51	65
30	Nurul Azkia	60	68
31	Penny Kasuma Indah	69	83
32	Priscilia Sudarma	53	70
33	Ratna Yuliani	59	75
34	Raudhatul Baiti	59	70
35	Siti Musfiqah	64	79
36	Syifa	57	72

37	Tania Azahrah Salsa Bella	63	76
38	Tito Kurniawan	56	69
Jumlah		2207	2712
Rata Rata Skor		58,07	71,36
N-Gain		0,31	
Sedang			

Dari data yang peneliti peroleh terdapat perbedaan yang cukup jelas signifikan pada nilai peserta didik yang telah menerapkan pembelajaran dengan menggunakan *word wall* dari hasil *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen. Kemudian didapatkan nilai rata-rata hasil belajar mata kuliah ekonomi kreatif meningkat setelah dilakukan perlakuan. Pada nilai rata-rata *pretest* yaitu 58,dan nilai rata rata *postttest* adalah 71,36 sehingga memiliki selisish perbedaan sebesar 13,29 sehingga dapat ditarik kesimpulan dari pembelajaran yang menggunakan *word wall* ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata kuliah ekonomi kreatif.

Uji coba dilakukan kepada 38 orang peserta didik, peserta didik tersebut menggunakan media interaktif berbasis *word wall* didampingi oleh peneliti. Setelah itu peneliti membagikan link berisi soal pretest dan kemudian dilanjutkan membagikan link posttes dibagikan kepada seluruh peserta didik yang berjumlah 38 orang, hasil pretest dan postest dibagikan kepada peserta digunakan untuk mengikur hasil belajar mahasiswa. Pengkuran hasil belajar peserta didik dibagikan sebelum menggunakan dan kemudian dibagikan seletah memanfaatkan word wall. Pengukuran hasil belajar peserta didik mengugakan uji n-gain sehingga dapat diketahui sehingga dapat diketahui seberapa besar peningkatan dari sebelum menggunakan *word wall* dan sesudah menggunakan *word wall*. Berikut adalah hasil dari pengukuran hasil belajar mahasiswa:

No	Aspek	Presentase
1	Nilai Pretest	58,07
2	Nilai Postest	71,36
3	Nilai Maximal	100
4	N-gain	0,31
5	Kesimpulan	Sedang

Hal tersebut menyatakan bahwa setelah menggunakan media *word wall* mengalami peningkatan. Pemanfaatan yang dilakukan dalam penggunaan *word wall* sebagai pembelajaran yang berisikan materi berupa soal-soal. Pemanfaatan tersebut disesuaikan dengan kebutuhan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran memiliki peranan yang penting terhadap tercapainya tujuan dan proses pembelajaran. pendidik dapat memberikan materi kepada peserta didik pada saat tatap muka serta penugasan memakai *word wall.* Hasil perhitungan *Pretest* peserta didik dan posttest peserta didik diketahui terdapat perbedaan yang mencolokantara tidak memanfaatkan *word wall* dan memanfaatkan *word wall.* Perbedaan ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan *word wall* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik di kuliah ekonomi kreatif. Berdasarkan *Posttest* pembelajaran dapat dilihat bahwa hasil belajar peserta didik menggunakan *word wall* lebih tinggi dari pada peserta didik yang tidak menggunakan *word wall*. Hal ini terjadi dikarenakan terdapat perbedaan perilaku yang diberikan sebelum dan sesudah. Melalui pembelajaran dengan *word wall* dapat memberikan peserta didik pembelajaran yang menyenangkan dan semarak sehingga mengembangkan hasil

belajar. Melalui pembelajaran dengan *word wall* proses pembelajaran berlangsung kapan saja tidak berbatas waktu dimana peserta didik bisa belajar kapan saja dan dimana saja sesuai yang mereka inginkan. Pendidik yang memberi materi bisa menyatukan materi dan berbagai soal yang diajarkan. Hal ini membuat pembelajaran menjadi efisien. Pembelajaran dengan *posttest* dapat dikerjakan di web dengan waktu mengerjakan selama 45 menitdengan 10 soal pilihan ganda. Peserta didik tidak dapat berdiskusi maupun mencontek satu sama lain dikarenakan soal dibuat acak sehingga peserta didik mengerjakannya sesuai kemampuan dan pemahamannya. Pendidik akan mengetahui hasil jawaban peserta didik pada akun pendidik. Peserta didii juga dapat mengetahui hasil skor pada bagian akhir soal. Kondisi ini berdampak positif pada hasil belajar peserta didik karena pembelajaran dengan *word wall* peseta didik dapat belajar mandiri. Hal lainnya akbibat tidak digunakannya *word wall* yaitu peserta didik yang akan menjadi kurang aktif serta pendidik sulit mengetahui sejauh mana peserta didik memahami materi. Jika pendidik tidak memiliki kemampuan yang baik maka peserta didik mudah bosan dan sering kali peserta didik diberikan materi yang banyak dalam satu waktu sehingga membuat peserta didik merasa bosan. Berdasarkan penjelasan diatas menunjukkan bahwa perlakuan yang berbeda menyebabkan terjadinya hasil akhir yang berbeda antara sebelum dan sesudah menggunakan *word wall.* Dengan begitu terbukti bahwa pembelajaran yang memanfaatkan *word wall* dapat meningkatkan hasil belajar. Dapat dilihat pada hasil *Posttest* peserta didik sesudah memanfaatkan *word wall* lebih tinggi dibandingkan sebelum memanfaatkan *word wall* dalam proses pembelajarannya.

Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tersebut sehingga ditarik kesimpulan berikut.

1. Pemanfaatan media interaktif berbasis *word wall* guna meningkatkan hasil belajar pada mahasiswa ekonomi FKIP ULM mata kuliah Ekonomi Kreatif, oleh pendidik yang mana dilakukan sesuai dengan dengan pemanfaatan media interaktif pada proses pembelajaran. Media interaktif berbasis *word wall* yang digunakan cukup bervariatif dan mudah untuk di akses, serta materi yang ada menyesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Pada proses pembelajaran peserta didik terlihat sangat antusias mengikuti pembelajaran, mereka dituntut melakukan komunikasi dan aktif dalam mengikuti pembelajaran dengan memanfaatkan media interaktif berbasis *word wall*.
2. Pelaksanaan pembelajaran memanfaatkan media interaktif berbasis *word wall* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Peserta didik diminta mengerjakan soal yang ada pada *word wall* terkait materi pembelajaran yang telah disampaikan, secara mandiri. Bertujuan agar peneliti dapat tahu apakah terdapat peningkatan hasil belajar serta sejauhmana pserta didik memahami materi yang telah diberikan.
3. Hasil belajar peserta didik mata kuliah ekonomi kreatif mengalami peningkatan antara sebelum memanfaatkan dan sesudah memanfaatkan media interaktif *word wall*. Nilai rata-rata sebelum yaitu 58,07 dan nilai rata-rata sesudah yaitu 71,36, sehingga hasil belajar terdapat peningkatan dikarenakan saaat pembelajaran memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis *word wall* yang dapat menciptakan suasana berbeda yang kemudian menjadikan peserta didik semangat mengerjakan setiap tugas yang telah diberi pendidik. Hasil belajar peserta didik mengalami perbedaan yang signifikan. Hasil perhitungan N-Gain menunjukan angka 0,31 termasuk dalam kategori ”Sedang”. Dengan demikian pemanfaatan media *word wall* dapat digunakan sebagai media pembelajaran bagi mahasiswa pada mata kuliah ekonomi kreatif.

Setelah melakukan penelitian, ada beberapa hal yang akan disarankan oleh penelti sebagai berikut :

1. Bagi pendidik mata kuliah ekonomi kreatif FKIP ULM dapat menerapkan dan memanfaatkan media *word wall* pada proses pembelajaran sehingga dapat membuat pembelajaran menjadi kreatif serta aktif untuk membuat peserta didik tidak merasa cepat bosan pada saat proses pembelajaran berlangsung.
2. Bagi peserta didik diharapkan bisa menggunakan media interaktif berbasis *word wall* dan lebih memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran.
3. Diharapkan peneliti berikutnya, berdasarkan hasil penelitian ini, bisa memberi sumber referensi untuk peneliti lain supaya bisa melakukan penelitian dengan menggunakan metode penelitian deskriptif agar dapat mengetahui sejauh mana pengaruh masing-masing variabel. Tidak menutup kemungkinan pada masa yang akan datang faktor serta penyebab yang bisa mempengaruhi hasil belajar akan berubah. Bagi peneliti selanjutnya agar bisa memasukkan variabel tambahan ke dalam model penelitian.

Daftar Pustaka

Adami, S., & Syastra, M. T. (2018). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam. *Jurnal CBIS*, 79.

Anitah, S. (2012). *Media Pembelajaran.* Surakarta: Yuma Pustaka.

Anshor, M. (2018). Pengaruh Penyuluhan Kesehatan Menggunakan Video Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Remaja Tentang Diet Sehat Di Man 2 Model Medan Tahun 2018. *jurnal USU*.

Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik.* Jakarta: Rineka Cipta.

Daulae. (2019). Pemanfaatan Kawasan-Kawasan Teknologi Pendidikan Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Darul Ilmi*, 442-456.

Dewi, M., Kaniawati, I., & Suwarma, R. (2018). Penerapan Pembelajran Fisika menggunakan Pendekatan STEM untuk Meningkatkan Kemampuan Memecahkan Masalah Siswa pada materi Listrik Dinamis. *Quantum*.

Harlina. (n.d.). Pembelajaran Interaktif Berasaskan Aplikasi Kahoot dalam Pengajaran Abad Ke-21. *Seminar Serantau*.

Herlina. (2017). Pembelajaran Interaktif Berasaskan Aplikasi Kahoot dalam Pengajaran Abad Ke-21. *Seminar Serantau*, 627-635.

Nasir, a., Muhith, A., & Ideputri. (2011). *Metodologi Penelitian Kesehatan Mulia Medika.* Yogyakarta.

Ningsih, Kesumawati, Fitriasari, Octaria, & Marga. (2019). Peningkatan Keterampilan Penggunaan Aplikasi Kahoot Bagi Guru di SMA Negri 11 Palembang.

Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Edukatif Jurnal Ilmu Pendidikan*.

Nugroho, I. A., & Surjono, H. D. (2019). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Materi Sikap Cinta Tanah Air dan Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Materi Sikap Cinta Tanah Air dan Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Materi Sikap Cinta Tanah Air dan Peduli Lingkung. *Jurnal UNY*.

Raihan. (2017). *Metodologi Penelitian.* Jakarta: Universitas Islam Jakarta.

Sardiman. (2016). *Interaksi dan Motifasi Belajar Mengaja.* Jakarta: Kharisma Putra Utama Offset.

Soehana, H. d. (2013). *Konsep Strategi Pembelajaran.* Bandung: PT. Refika.

Wina, S. (2016). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan.* jakarta: Prenadamedia Group.

Journal of Instructional Technology
J-INSTECH Vol. 1, No. 1, Januari 2020 (110-118)

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS DI SMP NEGERI 6 BANJARMASIN

Hariadi Noor Ramadan, Hamsi Mansur, Agus Hadi Utama
Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat
hariadinoor966@gmail.com, hamsi.masnur@ulm.ac.id, agus.utama@ulm.ac.id

Abstract

A flexible learning media is needed can be used anywhere and anytime that can attract students' attention to enhance learning motivation. This research aims to find out the stages of learning media development and to test the validity of android-based learning media as a learning resource and to find out the enhance student motivation in VII grade English subject at SMP Negeri 6 Banjarmasin after used the learning media. This research uses the type of R&D with the Waterfall development model. The stages consist of the stages of analysis, design, implementation, testing, and deployment. The validity of learning media products is carried out through validation tests by material experts and media experts. The results showed that the validation test by material experts and media experts obtained a very good category. The enhance student learning motivation was measured before the media used and after the media used. The results showed that there was an enhancement in student learning motivation from before the learning media used and after used it. So, this Android-based learning media is very decent to use as a learning resource and can enhance the student learning motivation after use it. Educators are reccomended to utilize this learning media so the students' focus can be more focused on the learning process and if possible to the educators increasing the experience in the application and development of technology-based learning media.

Keywords: *Learning Media, Android, English, Learning Motivation, Waterfall Models*

Abstrak

Diperlukannya sebuah media pembelajaran fleksibel bisa digunakan dimana saja dan kapan saja yang dapat menarik perhatian siswa untuk meningkatkan motivasi belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tahapan pengembangan media pembelajaran dan menguji kelayakan dari media pembelajaran berbasis android sebagai sumber belajar serta mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VII di SMP Negeri 6 Banjarmasin setelah penggunaan media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian R&D dengan model pengembangan Waterfall. Tahapan dalam pengembangan terdiri dari tahap analisis, perancangan, implementasi, pengujian, dan penyebaran. Kelayakan produk media pembelajaran dilakukan melalui uji validasi oleh ahli materi dan ahli media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa uji validasi oleh ahli materi dan ahli media memperoleh kategori sangat baik. Peningkatan motivasi belajar siswa diukur sebelum penggunaan media dan sesudah penggunaan media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar siswa dari sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis android ini sangat layak untuk digunakan sebagai sumber belajar dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa setelah penggunaan. Pendidik diharapkan untuk memanfaatkan media pembelajaran ini agar fokus siswa bisa lebih tertuju terhadap proses pembelajaran dan jika memungkinkan pendidik juga menambah pengalaman dalam penggunaan serta pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Android, Bahasa Inggris, Motivasi Belajar, Model *Waterfall*

Pendahuluan

Bahasa Inggris merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, baik secara lisan maupun tulisan. Saat berlangsungnya proses pembelajaran tentunya diperlukan berbagai media pembelajaran yang dapat mendukung proses pembelajaran dan penyampaian materi. Hal ini dilakukan salah satunya bertujuan agar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Motivasi merupakan sebuah dorongan yang muncul dari dalam diri atau luar seseorang guna melaksanakan sebuah proses dan mencapai sebuah tujuan. Jika motivasi adalah sebuah dorongan yang muncul dari diri seseorang, maka motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar yang menjamin keberlangsungan dari kegiatan belajar dan memberi arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai (Sardiman, 2018, p.75). Dengan meningkatnya motivasi belajar diharapkan siswa dapat lebih mudah menyerap materi, lebih aktif, dan meningkatnya kemampuan, pengetahuan, serta sikap siswa tersebut dalam pembelajaran.

Pentingnya peran motivasi belajar pada mata pelajaran Bahasa Inggris karena Bahasa Inggris termasuk salah satu bahasa asing yang sulit untuk dipelajari. Pada dasarnya belajar bahasa asing bukanlah hal yang bisa dilakukan dalam waktu singkat, setiap orang memiliki jangka waktu dan kesulitan yang berbeda-beda dalam mempelajari bahasa, tidak terkecuali Bahasa Inggris. Karena kesulitan tersebut pada kenyatannya motivasi siswa untuk belajar Bahasa Inggris masih kurang maksimal. Selain itu media pembelajaran yang digunakan juga berperan terhadap motivasi belajar siswa. Seperti yang peneliti temukan pada studi awal di SMP Negeri 6 Banjarmasin terkait mata pelajaran Bahasa Inggris.

Berdasarkan studi awal pendahuluan di SMP Negeri 6 Banjarmasin dengan metode melakukan wawancara ke salah satu pendidik yang mengajar mata pelajaran Bahasa Inggris, didapatkan hasil bahwa (1) Pada mata pelajaran Bahasa Inggris, media pembelajaran sebagian besar merupakan media tepat guna; (2) Media tepat guna yang digunakan pendidik berupa *scrabble* dan sejenisnya tidak bisa dipakai dalam pembelajaran jarak jauh; (3) sumber belajar yang bisa dipakai oleh siswa saat belajar mandiri maupun pembelajaran jarak jauh sangatlah terbatas; (4) fokus siswa yang terpaku kepada *handphone* dibandingkan menyimak penjelasan pendidik; (5) motivasi yang berkurang saat pembelajaran tatap muka karena kebiasaan siswa yang masih sangat melekat menggunakan *smartphone* dalam pembelajaran jarak jauh. Untuk mengatasi permasalahan yang didapat bisa dilakukan melalui pengembangan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

Media pembelajaran termasuk kedalam salah satu bentuk sumber belajar yang dapat berupa perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware)*. *Software* yang meliputi isi pesan dalam material dan *hardware* yang meliputi peralatan yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada penerima. Adapun berbagai media pembelajaran yang diterapkan, contohnya proyektor film, video tape recorder, proyektor slide, proyektor filmstrip (Daryanto, 2013, p.17). Pengembangan sebuah media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan perlu disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dengan melihat ketertarikan siswa yang melekat dalam kehidupan sehari-hari. Kehidupan sehari-hari siswa sekarang sudah melekat dengan perkembangan teknologi dikarenakan hampir setiap siswa memiliki *smartphone* untuk kebutuhan berkomunikasi, mencari informasi, mencari hiburan dan lainnya. *Smartphone* sekarang juga difungsikan untuk keperluan pembelajaran jarak jauh karena lebih praktis dan siswa selalu menggunakannya setiap hari. Sebagai alat pencari informasi, sebenarnya *smartphone* bukan hanya bisa difungsikan sebagai alat berkomunikasi tetapi juga bisa difungsikan sebagai sumber belajar. Sumber belajar di dalam *smartphone* yang dirancang khusus untuk pembelajaran.

Sumber belajar yang dirancang dan dipergunakan dalam bentuk aplikasi perangkat lunak di *smartphone* (android) adalah salah satu contoh pengunaan sumber belajar dalam ranah teknologi. Berbagai macam aplikasi yang terdapat di dalam android dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran. Aplikasi berbentuk game salah satunya. Pembelajaran melalui game ini biasa disebut dengan *Game Based Learning*. Pembelajaran

tipe ini dapat memberikan dukungan efek positif kepada siswa dan mampu meningkatkan motivasi siswa. Jangkauan berbagai tipe genre dan elemen desain game dengan teori pembelajaran yang diintegrasikan kedalamnya memberikan dampak kearah pengembangan game pembelajaran. Salah satu tipe genre yang bisa dikembangkan menjadi media pembelajaran adalah game bertipe *Role Playing Games* (RPG). *Role Playing Games* adalah game yang membuat pengguna memiliki kebebasan untuk menjelajah dunia game dan mengandung unsur pengalaman dan menaikkan level dalam *gameplay*nya (Henry, 2010, p.8).

Alur cerita game dapat dimodifikasi sedimikian rupa dengan materi pelajaran yang disesuaikan dengan silabus sekolah. Konsep materi serta rumusan khususnya dari mata pelajaran Bahasa Inggris dapat dijadikan sebuah pesan ajaran dari kurikulum dalam bentuk sebuah game. Pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi ajaran atau didikan yang ada dalam kurikulum (Arief, S. Sadiman, dkk, 2007, p.11-12). Media pembelajaran berbentuk game berbasis android ini bisa difungsikan sebagai penyampai pesan dalam proses pembelajaran pada pendidikan indonesia yang dimana pendidikan Indonesia kebanyakan masih menggunakan metode pembelajaran yang klasikal padahal pendidikan Indonesia di masa akan mendatang akan lebih cenderung menggunakan perangkat teknologi informasi interaktif, *sharing resource* dan berkembangnya pendidikan terbuka dan jarak jauh. (H. Hamzah dkk, 2011, 61, p.61).

Berdasarkan berbagai permasalahan yang didapat, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait pengembangan media pembelajaran berbasis android. Media ini memuat materi mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VII Semester 1 di SMP Negeri 6 Banjarmasin. Media ini diharapkan mampu mencapai tujuan yang telah ditetapkan, mengatasi permasalahan tempat, ruang dan wakttu serta memberikan manfaat untuk membantu meningkatkan motivasi belajar siswa saat berlangsungnya kegiatan pembelajaran.

Metode Penelitian

Jenis penelitian menggunakan penelitian *Research and Development* (R&D). *Research and Development* merupakan suatu pengkajian sistematik terhadap pendesainan, pengembangan dan evaluasi program, proses dan produk pembelajaran yang harus memenuhi kriteria validistas, kepraktisan, dan efektifitas. (Seals, 1994, p.134). Produk pembelajaran yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa perangkat lunak (*software*) berbentuk game pembelajaran berbasiskan *smartphone* (android). Dengan adanya media pembelajaran ini diharapkan mampu meningkatkan fokus dan motivasi siswa dalam belajar.

Model pengembangan yang digunakan peneliti adalah model *Waterfall* yang. Model ini terdiri dari 6 tahapan, yaitu *Analysis, Design, Implementation, Testing, Deployment,* dan *Maintenance.* Tahapan model Waterfall yang awalnya memiliki enam tahapan dimodifikasi menjadi lima tahapan pada penelitian ini. Hal ini dilakukan untuk mencapai efisiensi pada pengembangan dan penyesesuaian terhadap produk media yang telah dikembangkan pada penelitian ini.

Tahapan pertama yaitu *analysis* (analisis), merupakan tahapan awal untuk mencari persyaratan keperluan perangkat lunak. Tahapan kedua yaitu *design* (desain), merupakan proses perancangan perangkat lunak, dimana semua informasi yang didapat dari analisis dirancangan menjadi sebuah *blueprint* atau *storyboard.* Tahapan ketiga yaitu *implementation* (impelementasi), merupakan tahapan dimana proses perubahan sebuah rancangan dari *storyboard* ke bentuk sebuah produk yang dapat dilihat ataupun dimainkan. Tahapan keempat yaitu *testing* (pengujian), merupakan tahapan untuk verifikasi sistem dan validasi produk perangkat lunak untuk menentukan apakah sudah memenuhi persyaratan dan kelancaran yang telah ditentukan. Tahapan kelima yaitu *deployment* (penyebaran) merupakan tahapan dimaan produk yang telah lolos pengujian dapat disebarkan kepada pengguna.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII di SMP Negeri 6 Banjasmasin dan objek dari penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis android yang memuat

materi pembelajaran Bahasa Inggris kelas VII SMP pada semester pertama.

Pengumpulan data dilakukan melalui teknik wawancara dan penyerahan angket atau kuesioner. Teknik wawanraca dilakukan terhadap pendidik di SMP Negeri 6 Banjarmasin, khususnya untuk mata pelajaran Bahasa Inggris. Penyerahan angket ditujukan kepada para ahli media dan materi serta subjek penelitian kelas VII di SMP Negeri 6 Banjarmasin. Skala penilaian peneliti gunakan adalah skala likert. Dari data yang didapatkan dalam angket menggunakan skala 4 dengan pilihan 4 jawaban pada setiap pertanyaan. Pilihan pertanyaan terdiri dari Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Terkait skala likert lebih lengkap dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Skala Likert

Pilihan Jawaban	Skor
Sangat Tidak Setuju	1
Tidak Setuju	2
Setuju	3
Sangat Setuju	4

Sumber: (Sugiyono,2018, p.146)

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis statistik deskriptif kuantitatif. Penggunaan satitstik deskriptif dilakukan terhadap data yang didapat dari instrumen hasil penelitian yang telah dibuat dan dibagikan. Data kuantitatif didapatkan dari skor kuesioner yang di isi oleh responden ahli materi, media dan uji coba lapangan lalu dideskripsikan sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum. Berikut merupakan rumus skor perhitunngan untuk mendapatkan persentase dari data instrumen:

$$\text{Index \%} = \frac{\text{Total Skor}}{\text{Y}} \text{ x } 100$$

(Y) = skor tertinggi likert x jumlah responden

Selanjutnya persentase yang didapat dari perhitungan diinterpretasikan ke dalam kriteria pencapaian media.

Tabel 2. Interpretasi Skor Skala Likert

Persentase	Interpretasi
0%-25%	Sangat Kurang Baik
25% - 50%	Kurang Baik
50% - 75%	Baik
75% - 100%	Sangat Baik

Sumber: (Arikunto, 2018, p.35)

Setelah mengetahui persentase dari skor data yang didapat, persentase ini sebagai acuan apakah media pembelajaran yang dikembangkan peneliti layak untuk digunakan sebagai sumber belajar atau tidak layak untuk digunakan sebagai sumber belajar. Sangat baik artinya dapat digunakan tanpa perbaikan, baik artinya dapat digunakan dengan perbaikan terlebih dahulu, kurang baik artinya dianjurkan untuk tidak digunakan karena memerlukan perbaikan besar, dan sangat kurang baik artinya tidak boleh digunakan.

Hasil dan Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran pada penelitian ini menghasilkan sebuah produk perangkat lunak berupa aplikasi berbentuk game pembelajaran berbasiskan android (*smartphone*) berjudul *Knowledge Seeker*. Media pembelajaran dikembangkan berdasarkan pemikiran dan permasalahan yang ditemukan oleh peneliti di lapangan. Jenis penelitian yang dipakai adalah R&D (Research and Development) dengan model pengembangan Waterfall yang telah dimodifikasi menjadi lima tahapan yaitu, *Analysis*, *Design*, *Implementation*, *Testing*, dan *Deployment*.

Pengembangan yang serupa juga dilakukan oleh oleh Rasyid & Gaffar (2019) dalam penelitiannya yang juga membuat media pembelajaran berbasis android dengan menggunakan engine yang sama. Wakhid (2016) dalam penelitian sebelumnya juga menggunakan model waterfall yang sejalan dengan penelitian ini, ia mengungkapkan bahwa metode atau model waterfall sangat cocok untuk penelitian pengembangan yang fokus kepada pengembangan aplikasi.

Tahapan pertama model *Waterfall* yaitu *analysis* (analisis). Tahapan ini terdiri dari analisis pendahuluan, fungsional, dan non-fungsional. Analisis pendahuluan dilakukan melalui wawancara terhadap pendidik di mata

pelajaran Bahasa Inggris di SMP Negeri 6 Banjarmasin untuk menganalisa terkait permasalahan di lapangan. Berdasarkan hasil wawancara didapati permasalahan utama seperti, kurangnya pengembangan media berbasis teknologi pada mata pelajaran bahasa inggris, fokus siswa yang lebih tertuju terhadap *smartphone*, kurangnya sumber belajar yang bisa dipakai oleh siswa saat belajar mandiri maupun pembelajaran jarak jauh. Analisis fungsional dilakukan untuk mengetahui kesesuaian kebutuhan pengguna terhadap media yang dikembangkan, dari hasil analisis pendahuluan didapatkan persyaratan kebutuhan fungsional sebagai berikut, media pembelajaran memiliki splash screen, main story untuk menarik fokus siswa, penghargaan untuk meningkatkan semangat belajarnya dan misi yang harus diselesaikan untuk menarik rasa penasaran siswa. Analisis non-fungsional dilakukan untuk mengetahui persyaratan apa saja yang harus dipenuhi untuk mengembangkan serta manjalankan media. Adapun media ini memerlukan *software* utama untuk pembuatan bernama *RPG Maker MV*, Photoshop untuk membuat desain *item* dalam media dan tentunya sebuah *smartphone* untuk menjalankan meddia dengan RAM minimal 2 GB.

Tahapan kedua yaitu *design* (desain). pada tahap *design* semua informasi dari analisis disusun menjadi sebuah *storyboard* yang mencakup pembukaan (*opening*), materi (*chapter*), dan penutup (*credit*). Penyusunan isi materi mata pelajaran Bahasa Inggris ini berdasarkan silabus yang didapatkan dari sekolah.

Tahapan ketiga yaitu *implementation* (implementasi). Tahapan ini merupakan tahapan penerapan dari acuan *storyboard* kedalam *software* utama menggunakan *software* RPG Maker MV dimana hasil akhir atau *output*nya berupa format .apk yang dapat dioperasikan dengan sistem android. Format .apk ini nantinya diinstall di perangkat *smartphone* untuk bisa dijanlakan. Media ini merupakan hasil dari tahapan implementasi dan merupakan produk akhir dari pengembangan media pembelajaran sebelum di ujicobakan nantinya apakah terdapat hal yang perlu diperbaiki atau tidak.

Tahapan keempat yaitu *testing* (pengujian). Pada tahap *testing*, uji coba produk dilakukan melalui verifikasi sistem, validasi ahli dan uji coba lapangan. Verifikasi sistem dengan percobaan kepada tiga perangkat keras yang berbeda spesifikasi dan didapatkan media pembelajaran sudah bisa berjalan dengan semestinya. Validasi para ahli dilakukan melalui ahli materi dan ahli media. Dari hasil validasi ahli materi dan ahli media didapakan beberapa saran maupun masukan dari para ahli untuk dijadikan acuan dalam perbaikan atau revisi produk media pembelajaran agar benar-benar valid atau layak digunakan sebagai sumber belajar. Selanjutnya adalah uji coba lapangan dimana produk akhir yang sudah di perbaiki dibawa kelapangan untuk diujicoba sebagai keperluan penelitian yaitu ada tidaknya peningkatan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan produk media pembelajaran.

Gambar 1. Tampilan Title Screen

Gambar 2. Tampilan Petunjuk Penggunaan

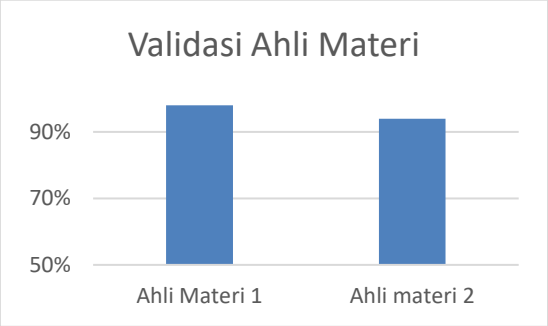
Gambar 3. Tampilan Materi Evaluasi

Tahapan kelima yaitu *deployment* (penyebaran). Tahapan ini merupakan proses penyebaran terhadap produk akhir media yang telah dikembangkan berupa aplikasi berbentuk game pembelajaran berbasis android

(*smartphone*). Setelah melalui proses pengujian baik oleh ahli maupun uji lapangan, media pembelajaran ini disebarluaskan kepada pengguna. Pada penelitian ini, peneliti mengemas media pembelajaran dalam bentuk kepingan DVD disertai dengan sampul pada bagian depannya. Di dalam kepingannya akan terdapat petunjuk penginstallan, *link download* dan produk media pembelajaran dari penelitin ini. Media pembelajaran ini diserahkan kepada tenaga pendidik yang memerlukan terutama di SMPN 6 Banjarmasin.

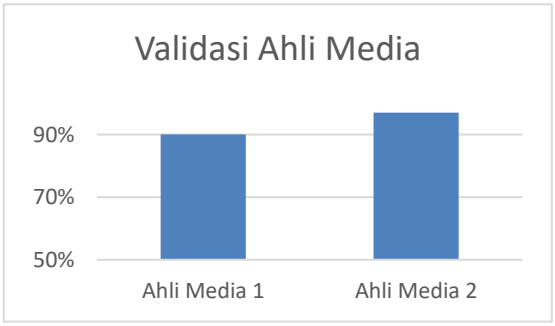
Berdasarkan validasi oleh ahli materi didapatkan skor sebesar 108. Skor ini didapatkan karena media pembelajaran berbasis android yang dinilai oleh ahli materi sudah memenuhi aspek dari kriteria validasi mencakup kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, kelengkapan materi secara berurutan, mudah dipahami oleh pengguna, meningkatkan motivasi siswa, memberikan pengalaman belajar pengguna, dapat meningkatkan konsentrasi pengguna, dapat digunakan kapan saja dan dimana saja secara mandiri serta pemilihan teks, gambar dan bahasa sudah tepat. Total skor sebesar 108 tersebut kemudian diubah kedalam bentuk persentase dengan menggunakan perhitungan skala likert. Skor yang diperoleh dibagi dengan skor maksimal kemudian dikalikan dengan 100%, maka akan didapatkan persentase dari skor tersebut. Persentase sebesar 96% didapatkan dari hasil validasi ahli materi. Hasil tersebut kemudian diinterprestasikan ke dalam tabel kelayakan media dan termasuk kedalam kategori "sangat baik". Jadi, berdasarkan penilaian dari ahli materi diketahui bahwa materi di dalam media pembelajaran aplikasi ini sangat layak untuk digunakan.

Diagram 1. Hasil Validasi Ahli Materi



Berdasarkan validasi oleh ahli media didapatkan skor total sebesar 143 dari skor maksimal sebesar 152. Skor ini didapatkan karena media pembelajaran berbasis android yang dinilai oleh ahli media sudah memenuhi aspek dari kriteria validasi mencakup kualitas gambar yang baik dan jelas, teks dan tata letak yang terdapat dalam media cukup mudah untuk dibaca, gerakan karakter dalam media pembelajaran sudah baik, kesesuaian warna pada tampilan sudah tepat dan menarik, penggunaan musik instrumental dan efek suara yang cukup tepat, kualitas suara yang baik, dapat membantu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu dalam penyampaian materi, pengoperasian media yang sudah terbilang cukup mudah, media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa serta dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas maupun mandiri dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Total skor sebesar 143 tersebut kemudian diubah menjadi bentuk persentase dengan rumus skala likert, yaitu skor yang diperoleh dibagi dengan skor maksimal dan kemudian dikalikan 100%. Hasil tersebut mendapatkan persentase sebesar 94%. Hasil tersebut diinterpretasikan kedalam tabel kriteria kelayakan media dan didapatkan kategori "sangat baik". Jadi, berdasarkan penilaian validasi ahli media yang melibatkan dua orang ahli media tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis anroid ini sangat layak untuk digunakan.

Diagram 2. Hasil Validasi Ahli Media



Hasil dari kelayakan uji validasi para ahli menghasilkan bahwa media pembelajaran berbasiskan android pada penelitian ini sudah dinyatakan layak untuk digunakan sebagai sumber belajar. Hasil yang menunjukkan kelayakan melalui validasi para ahli ini juga diperkuat dalam penelitian relevan Swadyaya (2019) yang mengembangkan media pembelajaran berbasis RPG pada penelitiannya

dengan menggunakan kelayakan uji validasi para ahli. Nadifah (2018), dalam penelitiannya juga menyatakan bahwa perangkat pembelajaran akan valid dan dinyatakan layak jika terdapat kesesuaian antara tujuan pembelajaran, materi pembelajaran dan penilaian yang diberikan. Hal tersebut sudah sesuai dengan hasil validasi para ahli yang telah dilakukan dalam penelitian ini.

Penilaian motivasi belajar terbagi menjadi delapan aspek, yaitu aspek ketekunan, aspek keuletan, aspek minat pembelajaran, aspek kemandirian, aspek ketertarikan, aspek ketertarikan, aspek mempertahankan pendapat, aspek pendirian kuat, dan aspek pemecahan masalah. Penilaian motivasi belajar ini dilakukan terhadap 31 siswa kelas VII SMP Negeri 6 Banjarmasin pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Berdasarkan hasil penilaian uji coba lapangan yang telah dilaksanakan, didapatkan hasil total keseluruhan dengan perbandingan data sebelum menggunakan media pembealajaran dan sesudah menggunakan media pembelajaran didapati adanya peningkatan motivasi belajar sebesar 4% dari total persentase awal yang didapat. Hasil uji coba lapangan ini membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis android yang berjudul Knowledge Seeker berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa.

Diagram 3. Hasil Peningkatan Motivasi Belajar Siswa

Hasil peningkatan motivasi pada penelitian ini selaras dengan penjabaran karakteristik media pembelajaran menurut Hannafin dan Peck (1988: p.14-28) bahwa salah satu karakteristik media pembelajaran yaitu mampu menjaga ketertarikan siswa dan memiliki daya motivasi bagi penggunanya. Peningkatan motivasi sejalan juga dengan penelitian relevan sebelumnya oleh Shofa & Surjono (2018), hasil yang ia peroleh ialah bahwa media pembelajaran berbasis game RPG efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dari sebelum dan sesudah penggunaan produk media pembelajaran. Faturahman (2018) dalam penelitiannya juga menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis RPG Maker mv dengan Game berbasis android mampu membuat siswa termotivasi dalam belajar dan timbul rasa senang.

Dari hasil validasi ahli media, ahli materi dan peningkatan motivasi yang telah dilakukan pada penelitian ini membuktikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian ini telah berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Media pembelajaran game pembelajaran berbasis android (*smarphone*) berjudul *Knowledge Seeker* pada mata pelajaran Bahasa Inggris sangat layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran secara mandiri maupun jarak jauh dan dapat meningkatkan motivasi belajar dari sebelum penggunaan dan sesudah penggunaan.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disumpulan bahwa media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran Bahasa Inggris di SMP Negeri 6 Banjarmasin dikembangkan menggunakan model Waterfall yang sudah dimodifikasi menjadi beberapa tahapan yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *implementation* (implementasi), *testing (pengujian)*, dan *deployment* (penyebaran).

Media pembelajaran berbasis android yang berbentuk game pembelajaran ini dinyatakan telah layak untuk digunakan sebagai sumber belajar. Kelayakan dari media pembelajaran ini dibuktikan melalui uji validasi ahli materi dan ahli media dengan perolehan kategori sangat baik yang artinya media pembelajaran sudah layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran sebagai sumber belajar. Media pembelajaran berbasis android ini juga berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa. Peningkatan ini dibuktikan dari peningkatan perolehan data hasil uji coba lapangan melalui 31 siswa kelas VII SMP Negeri 6 Banjarmasin.

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi guru, diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran ini sebagai penambah pengetahuan dan wawasan terhadap media pembelajaran berbasis teknologi. Media ini juga diharapkan dapat membantu guru meringankan tugas dalam pengembangan media pembelajaran.
2. Bagi siswa, diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran ini dengan semaksimal mungkin agar menambah pengetahuan belajar, meningkatkan pemahaman terhadap materi, memberikan inspirasi untuk meningkatkan motivasi belajar dan menambah pengalaman belajar dalam menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi.
3. Bagi peneliti, diharapkan untuk lebih menambah wawasan, ketelitian dan memperdalam kemampuan menggunakan engine utama yang dipakai untuk membuat aplikasi.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. (2013). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta

Djamarah, Syaiful Bahri. (2011). Psikologi Belajar. Jakarta: Rineka Cipta.

Firmansyah, Y., & Jamilah, J. (2018). Implementasi Sdlc Waterfall Dalam Pembuatan Game Edukasi Perjuangan Indonesia" Hisotira" Menggunakan Rpg Maker Mv Berbasis Android. Jurnal Khatulistiwa Informatika, 6(2).

Jembari, Ida A.T., dkk. (2015). Pengembangan Video Animasi Dua Dimensi Dengan Model Waterfall Pada Pembelajaran IPS Kelas VIII. e-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Teknologi Pendidikan, 3(1), 1.

Kristiyanto, Wahyu Hari dkk. (2020). A to Z Pembuatan dengan Mudah Aplikasi Android Game Pembelajaran Berbasis RPG Maker. Yogyakarta: Gava Media.

Lt, G. D., & Fatmawati, M. J. R. (2006). Badan Standar Nasional Pendidikan.

Mansur, H., & Rafiudin, R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Infografis untuk Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. Jurnal Komunikasi Pendidikan, 4(1), 37-48.

Mukarto dkk. (2017). English on Sky 1. Jakarta: Erlangga.

Musni, Musni (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Pembangkit Tenaga Listrik Prodi Pendidikan Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. S1 thesis, Universitas Negeri Yogyakarta.

Nadifah, L. U. (2018). Pengembangan game "PADUKA. exe" berbasis RPG Maker MV sebagai media belajar mandiri pada materi Fungsi Komposisi (Doctoral dissertation, Uin Sunan Ampel Surabaya).

Prawiradilaga, Dewi Salma. (2012). Wawasan Teknologi Pendidikan. Jakarta: Prenadamedia Group.

Pribadi, Benny A. (2017). Media & Teknologi dalam Pembelajaran. Jakarta: PT Balebat Dedikasi Prima.

Rahayu, W. A., & Riska, S. Y. (2018). Pengembangan media pembelajaran game kosakata Bahasa Inggris. Jurnal Ilmiyah Pendidikan, 37(1), 85-96.

Rasyid, A., & Gaffar, A. A. (2019). Pengembangan Aplikasi Mobile Learning Model Games "Antibody vs Antigen" Menggunakan RPG Maker MV pada Pembelajaran Biologi Konsep Sistem Imun: Development of Mobile Learning Model Games Application" Antibody vs Antigen" Using RPG Maker MV on the Immune System material. BIODIK, 5(3), 225-238.

Sardiman. (2018). Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Depok: PT. Rajagrafindo Persada.

Seels, Barbara B & Rita C. Richey. (1994). Teknologi Pembelajaran: Definisi dan Kawasannya. (Dewi S. Prawiradilaga dkk, Terjemahan). Jakarta: Unit Percetakan Universitas Negeri Jakarta.

Shofa, H., & Surjono, H. D. (2018). Pengembangan multimedia pembelajaran berbasis role playing games (RPG) pada materi lingkaran untuk siswa SMP/MTs kelas VIII. Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, 5(2), 151-164.

Sugiyono. (2008). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Syafnidawaty. (2020). Metode Waterfall. https://raharja.ac.id/2020/04/04/metode-waterfall (diakses tanggal 05 November 2022).

Suratman, B., Soesatyo, Y., & Soejoto, A. (2014). Analisis Faktor Yang Memengaruhi Ketimpangan Pendidikan. Jurnal Ilmu Pendidikan, 20(2).

Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hassil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 5(2), 1027-1038.

Yuliyanto, Nanang. (2016). "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Administrasi Pajak Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016". Skripsi. Fakultas Ekonomi. Universitas Negeri Yogyakarta.

Yusuf L.N., Syamsu & Nani M. Sugandhi. (2011). Perkembangan Peserta Didik. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Journal of Instructional Technology
J-INSTECH Vol. 1, No. 1, Januari 2020 (119-124)

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO TUTORIAL PEMBELAJARAN TIK KELAS X SMAN 1 ALALAK

Taufik Hidayat, Hamsi Mansur, Jumadi
Program Studi Teknologi Pendidikan FKIP, Universitas Lambung Mangkurat
taufik@gmail.com, hamsi.mansur@ulm .ac.id, jumadi@ulm.ac.id

ABSTRACT

The limitations of delivering practical material are not enough just to explain with the existing job sheet guidelines, but delivery of material must be supported by learning media that motivates students in the subject. To overcome this, we need learning media that can support the teaching and learning process. Through the development of video tutorial media, it is expected to be a solution to this problem. The purpose of this study was to develop video tutorial media for the ICT subject, Microsoft Word class X, SMAN 1 Alalak.

This type of research is development research, using the Education and Development (R&D) model. This learning development procedure uses the development procedure from Ariesto Hadi Sutopo which is divided into 5 steps, namely concept, design, gathering materials, merging and testing. This research involved 3 media experts and 3 material experts. The results of validation by media and material experts were obtained with very feasible criteria.

Keywords*: ICT, Development, Media, Models*

ABSTRAK

Keterbatasan penyampaian materi praktek tidak cukup hanya menjelaskan dengan panduan *jobsheet* yang ada, tetapi penyampaian materi harus didukung dengan media pembelajaran yang memotivasi siswa dalam mata pelajaran. Untuk mengatasi hal tersebut, maka diperlukan media pembelajaran yang dapat menunjang proses belajar mengajar. Melalui pengembangan media video tutorial diharapkan dapat menjadi solusi permasalahan tersebut. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media video tutorial pada mata pelajaran TIK materi *microsoft word* kelas X SMAN 1 Alalak.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan, dengan menggunakan model *Education and Development (R&D)*. Prosedur pengembangan pembelajaran ini menggunakan prosedur pengembangan dari Ariesto Hadi Sutopo yang terbagi menjadi 5 langkah, yaitu konsep, desain, pengumpulan bahan, penggabungan dan pengujian. Penelitian ini melibatkan 3 ahli media dan 3 ahli materi. Hasil validasi ahli media dan materi diperoleh dengan kriteria sangat layak digunakan.

Kata Kunci: TIK, Pengembangan, Media, Model

Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu proses untuk mewujudkan suasana belajar yang efektif dan efisien, pendidikan juga dapat menunjang suatu bangsa dan dijadikan tolak ukur dalam perkembangan.

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran baik sebagai alat bantu belajar, maupun alat bantu atau sumber belajar mandiri bagi siswa dalam meningkatkan prosesn belajar peserta didik.

Proses belajar mengajar pembelajaran yang efektif memerlukan media yang sesuai dengan kepribadian siswa, materi pelajaran, suasana dan kepedulian. Perangkat pembelajaran yang baik mengidentifikasi siswa yang berprestasi dalam meningkatkan hasil belajarnya (Mansur, dkk, 2020, p.38). Teknologi dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik bagi siswa, yang dapat meningkatkan tercapainya hasil belajar yang diharapkan.

Mata pelajaran TIK pada kompetensi dasar pengoperasian *microsoft word* tidak hanya membutuhkan keterampilan dan pengetahuan saja. Pembelajaran yang berlangsung di SMAN 1 Alalak khususnya di kelas X pada materi pengoperasian *microsoft word,* guru kurang memberikan contoh peoperasian secara detail, hanya dijelaskan sesuai dengan *praktek* yang tersedia dan pembelajaran tersebut masih kurang jelas dan tidak memenuhi kebutuhan belajar.

Setelah melakukan observasi di SMAN 1 Alalak ditemukan bahwa untuk menunjang proses kegiatan pembelajaran, sekolah telah menyediakan fasilitas yang memadai seperti papan tulis, dan LCD proyektor. Namun dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan.. Model pembelajaran memiliki fungsi sebagai acuan untuk pengajar dalam melaksanakan kegiatan.

pada saat proses pembelajaran TIK mereka masih belum memaksimalkan fasilitas yang ada sehingga siswa masih belum menguasai prosedur pengoperasian *microsoft word* dengan baik. Fasilitas yang tersedia belum menunjang pembelajaran di kelas apabila tidak digunakan dengan efektif dan efesien.

Peneliti juga menemukan bahwa proses pembelajaran sebaiknya menggunakan media video khususnya mata pelajaran TIK yaitu topic *Microsoft word.* Agar pembelajaran menjadi menarik salah satunya menggunakan video tutorial, hal ini mempermudah siswa dalam memahami pembelajaran khususnya mata pelajaran TIK materi *Microsoft word*. Media video pembelajaran mengandung pesan pembelajaran, sedangkan metode lain untuk mempermudah siswa memahami materi dengan melakukan praktek sesudah siswa melihat video pembelajaran yang telah disediakan.

Beberapa tugas yang telah selesai, peneliti mengembangkan media video tutorial ini yang dikembangkan untuk materi TIK tentang *Microsoft word* untuk peserta didik kelas X SMAN 1 Alalak.

Kajian Pustaka

1. Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan (*research and development).* Menurut Gay, Mills, dan Airasian (2009: 18) tujuan dari penelitian dan pengembangan bukan hanya sekedar melakukan pengujian atau merumuskan teori, namun menciptakan suatu produk baru yang efektif untuk digunakan di sekolah. Penelitian pengembangan merupakan metode penelitian untuk mehasilkan produk yang dapat meningkatkan proses pembelajaran.

2. Mata Pelajaran TIK *Microsoft Word*

TIK adalah singkatan Teknologi Informasi dan Komunikasi. Kata teknologi berasal dari bahasa Yunani "*technologia*" atau *techne*. Kata tersebut memiliki arti keahlian dan *logia* memiliki arti "pengetahuan". Teknologi dapat diartikan sesuatu objek. Objek tersebut digunakan untuk memudahkan manusia. Secara terminology, pengertian TIK merupakan sebuah proses untuk menyampaikan informasi. Pengerjaan data tersebut akan

melibatkan pengiriman dan penerimaan informasi menggunakan i simbol tertentu.

Metode Penelitian

Penelitian yang dilaksanakan ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Education Research and Development* (R&D). bertujuan untuk menemukan, mengembangkan dan memvalidasi suatu produk

Pengembangan ini menggunakan prosedur pengembangan yang dikemukakan Ariesto Hadi Sutopo (2003: 32). Prosedur pengembangan ini terdapat 5 langkah, yaitu konsep, desain, pengumpulan bahan, penggabungan dan pengujian.

Konsep tahap ini adalah tahap awal perancangan pembuatan media pembelajaran berupa video tutorial. Pada tahap ini terdapat beberapa hal, yaitu: Identifikasi masalah, yaitu proses mengidentifikasi permasalahan yang di sekolahan, dilakukan dengan mewawancarai guru yang bersangkutan. Serta melakukan wawancara terhadap peserta didikyang bersangkutan terkait masalah yang mereka hadapi saat proses pembelajaran TIK. Analisis kebutuhan, yaitu menganalisis kebutuhan media yang digunakan untuk menunjang proses pembelajaran.

Design (Desain) pada tahap ini membuat desain media seperti tampilan dan bahasa. Adapun tahapan *Design* ini terbagi menjadi beberapa tahapan, yaitu:Penyusunan

Topik Pembelajaran Penyusunan topik pembelajaran dilakukan agar dapat menentukan materi tertentu yang akan dimuat dalam bentuk video tutorial pembelajaran. Setelah melakukan konsultasi dengan guru mata pelajaran TIK di SMAN 1 Alalak, disepakati bahwa materi yang akan dimuat dalam video tutorial pembelajaran ini adalah materi tentang *microsoft word.* Materi ini dipilih karena belum adanya video tutorial yang efektif dan efisien, sehingga memerlukan sebuah video tutorial pembelajaran agar mempermudah penyampaian materi kepada siswa. Dalam video tutorial ini memuat materi sebagai berikut.

Topik Utama	Subtopik
microsoft word	Dasar-dasar *microsoft word*

Material Collecting (Pengumpulan Bahan) pada tahapan ini mengumpulkan hasil yang telah dibuat seperti video tutorial dan hasil rekam suara.

Assembly (Penggabungan) Penggabungan video ini menggunakan aplikasi Camtasia Studio kemudian untuk suara dari merekam menggunakan Tascam, selanjutnya penggabungan video dan audio menggunakan aplikasi adobe premiere Pro kemudian di-export ke format MP4.

Pengujian pada tahap ini dilakukan dengan beberapa proses, yaitu uji ahli media dilakukan dengan dosen dan ahli materi dilakukan dengan responden guru \mata pelajaran yang bersangkutan.

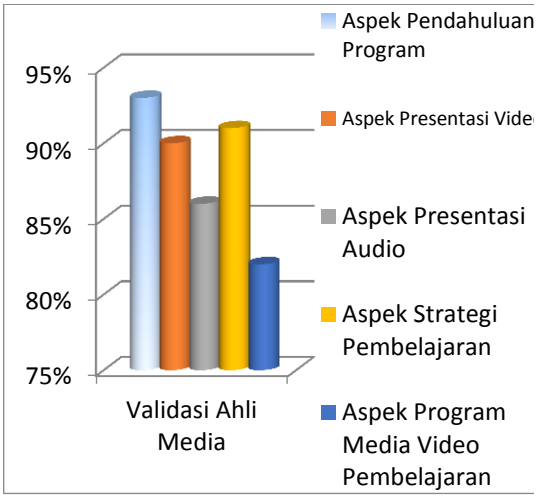
Teknik penelitian ini menggunakan analisis data statistik deskriptif untuk data dari media pembelajaran. Statistik deskriptif yang digunakan untuk menganalisis data secara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul. Penghitungan analisis ini menggunakan skala *likert* yaitu metode skala bipolar yang mengukur baik positif maupun negative.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan dengan menganalisis masalahan dan kebutuhan dalam proses pembelajaran di kelas X dengan melakukan observasi, dan angket.

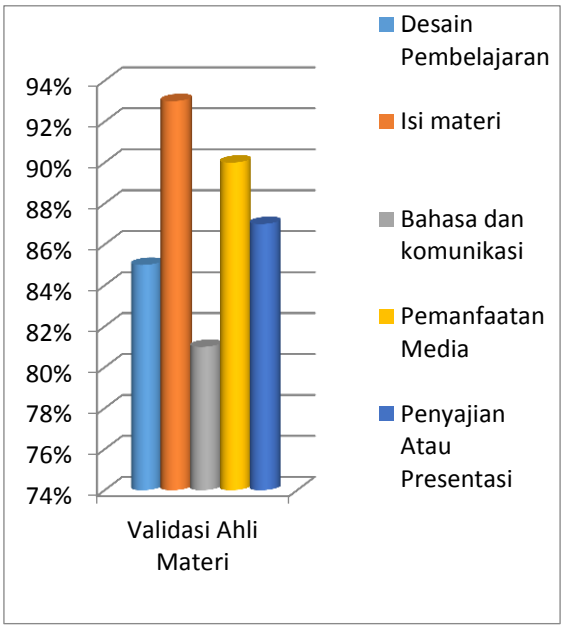
Metode penelitian pembelajaran ini menggunakan prosedur pengembangan yang dikemukakan Ariesto Hadi Sutopo (2003: 32). Prosedur pengembangan terdapat 5 langkah, yaitu konsep, desain, pengumpulan bahan, penggabungan dan pengujian.

validasi ahli media dari 3 orang validator dengan hasil yang berbeda-beda, diperoleh persentase 93% dari persentase rata-rata 5 aspek yang ada pada instrumen. Dijabarkan sebagai berikut, pada aspek pendahuluan program diperoleh persentase sebesar 90% dengan kriteria "sangat Layak", pada aspek presentasi video diperoleh persentase sebesar 86% dengan kriteria "Sangat Layak", pada aspek presentasi audio diperoleh persentase sebesar 91% dengan kriteria "Sangat Layak", pada aspek strategi pembelajaran diperoleh persentase sebesar 82% dengan kriteria "Sangat Layak", pada aspek program media video pembelajaran diperoleh persentase sebesar 87% dengan kriteria "sangat Layak". Penyajian hasil validasi media juga ditampilkan dalam bentuk grafik berikut.

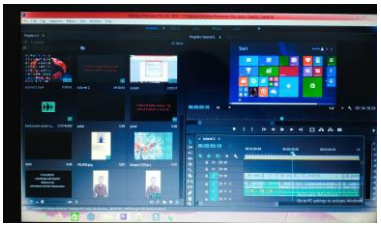


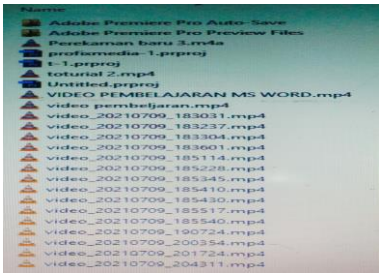
Grafik persentase aspek validasi media ini menunjukan bahwa hasil validasi media di semua aspeknya sudah memenuhi kriteria "Sangat Layak" sehingga Video Tutorial layak untuk diuji coba tanpa melakukan perbaikan.

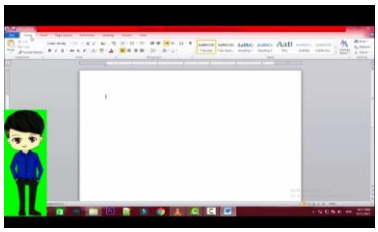
Grafik validasi ahli materi dari 3 orang validator dengan hasil yang berbeda-beda, diperoleh persentase 87% dari persentase rata-rata 5 aspek yang ada pada instrumen. Dijabarkan sebagai berikut, pada aspek desain pembelajaran diperoleh persentase rata-rata sebesar 85% dengan kriteria "sangat Layak", pada aspek isi materi diperoleh persentase sebesar 93% dengan kriteria "Sangat Layak", pada aspek bahasa dan komunikasi diperoleh persentase sebesar 81% dengan kriteria "Sangat Layak", pada aspek pemanfaatan media diperoleh persentase sebesar 90% dengan kriteria "Sangat Layak", pada aspek penyajian atau presentasi didapat persentase sebesar 87% dengan kriteria "sangat Layak". Penyajian hasil validasi materi juga ditampilkan dalam bentuk grafik berikut.



Grafik persentase aspek validasi materi ini menunjukan hasil validasi materi di semua aspeknya sudah memenuhi kriteria "Sangat Layak" sehingga Video Tutorial layak untuk diuji coba tanpa melakukan perbaikan. Dengan begitu dari semua aspek dapat disimpulkan bahwa video tutorial yang dikembangakan sudah layak.







Gambar 1 Media Video

Kesimpulan

1. Prosedur pengembangan media video pembelajaran di adaptasi dari model pengembangan R&D yang dikemukakan oleh Ariesto Hadi Sutopo. Terdiri dari lima tahapan yaitu tahapan concept, tahapan design, material collecting, assembly,dan testing,. Hasil dari penelitian media video pembelajaran Microsoft word yang terdiri dari pengertian Microsoft word dan fungsi ikon menu di Microsoft word, yang berdurasi 10 menit sd . Desain pembelajaran berdasarkan RPS (rancangan pembelajaran semester)
2. Proses pengembangan media pembelajaran video tutorial dilakukan menggunakan aplikasi Adobe Premiere Pro dikembangkan menggunakan model pengembangan dari Ariesto Hadi Sutopo model ini mempunyai langkah-langkah concept, design, material collecting, assembly, testing dan distribution
3. Berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh tiga orang ahli media didapatkan skor total sebesar 210 dari skor maksimal 240, Sehingga menghasilkan persentase sebesar 87%. Hasil persentase tersebut kemudian diinterpretasikan ke dalam tabel kriteria kelayakan media. Berdasarkan tabel kriteria kelayakan media didapatkan hasil bahwa 87% termasuk dalam kategori sangat baik. Jadi, berdasarkan penilaian dari ahli media diketahui bahwa media video tutorial ini sangat layak.
4. Berdasarkan validasi ahli materi didapatkan skor total sebesar 299, sedangkan skor maksimal yang diharapkan sebesar 345. Setelah dihitung didapatkan persentase sebesar 87%. Hasil persentase ini kemudian diinterpretasikan ke dalam tabel kriteria kelayakan media. Berdasarkan tabel kriteria kelayakan media, persentase sebesar 87% termasuk kedalam kategori sangat baik. Jadi, berdasarkan penilaian dari ahli materi didapat hasil bahwa media video tutorial ini sangat layak.

DAFTAR PUSTAKA

Sudjana. N, dan Rivai. A. (2011). *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatan)*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Suparman, M. A. (2012). *Desain Instruksional Modern*. Jakarta: Penerbit Erlangga.

Wiyani. N. A. (2013). *Desain Pembelajaran Pendidikan: Tata Rancang Pembelajaran Menuju Pencapaian Kompetensi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Arifin, Z. (2012). *Pengembangan Pembelajaran Aktif dengan ICT*. Yogyakarta: Skripta.

Arsyad ,A. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.

Borg, W.R., Gall, M.D. & J.P. (2003). *Educational Research. An Introduction.* New York: Longman.

Wati, E.R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*, Yogyakarta: Kata Pena.

Sanaky, H.A.H. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.

Suziliana, R. dan Riyana, C. (2008). *Media PembelajaranHakikat,Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*.

Mansur, H.dkk. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama. J-INSTECH (Vol. 1). (123-130)

Sukoco,dkk. (2014). “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Untuk Peserta Didik Mata Pelajaran Teknik Kendaraan Ringan”. JPTK (Vol.22,No.2). Hlm 10.

Journal of Instructional Technology
J-INSTECH Vol. 1, No. 1, Januari 2020 (125-131)

PEMANFAATAN APLIKASI *ZENIUS EDUCATION* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MANDIRI PADA MATA PELAJARAN SOSIOLOGI KELAS X SMA NEGERI 1 ANJIR MUARA

Muhammad Noor Fauzi, Hamsi Mansur, Agus Hadi Utama
Universitas Lambung Mangkurat
fauzi0991@gmail.com[1], hamsi.mansur@ulm.ac.id[2], agus.utama@ulm.ac.id[3]

Abstract

The use of multimedia as an alternative to independent learning media is still rarely used, because teachers are still fixated on textbooks as enrichment materials. This is a problem because students prefer to use audio-visual for independent study. Based on this, a research was carried out in the form of using the Zenius Education application as a medium for students' independent learning in the subject of Sociology in 10th grade. Sociology lessons were chosen because this lesson requires students to understand the basic concepts, approaches and techniques of analyzing a phenomenon that occurs. The purpose of this study is to find out the factual conditions of the activity and the use of the Zenius Education application as a medium for independent learning for students in the subject of Sociology. This development research uses a qualitative method with a phenomenological type consisting of three stages, namely implementation, completion and reporting. The results of this study showed that the informants accepted the Zenius Education application as an independent learning medium after going through the innovation diffusion decision process. This shows that the Zenius Education application can be used as an alternative material for enrichment or independent learning for subject Sociology in 10th grade at SMA Negeri 1 Anjir Muara.

Keywords: *Independent Learning, Zenius Education Application, Sociology Subject*

Abstrak

Pemanfaatan multimedia sebagai alternatif media pembelajaran mandiri masih jarang digunakan, karena pengajar masih terpaku dengan buku paket sebagai bahan pengayaan. Hal ini menjadi permasalahan karena siswa lebih senang menggunakan audio visual untuk belajar mandiri. Berdasarkan hal tersebut maka dilakukan penelitian berupa pemanfaatan aplikasi *Zenius Education* sebagai media pembelajaran mandiri siswa pada mata pelajaran Sosiologi kelas X. Pelajaran Sosiologi dipilih karena pelajaran ini menuntut siswa memahami konsep-konsep dasar, pendekatan serta teknik analisis suatu fenomena yang terjadi. Tujuan penelitian ini yaitu mengetahui kondisi faktual aktivitas dan pemanfaatan aplikasi *Zenius Education* sebagai media pembelajaran mandiri siswa pada mata pelajaran Sosiologi. Penelitian pengembangan ini menggunakan metode kualitatif dengan jenis fenomenologi yang terdiri tiga tahapan yaitu pelaksanaan, penyelesaian dan laporan. Hasil penelitian ini menunjukan hasil bahwa para informan menerima aplikasi *Zenius Education* sebagai media pembelajaran mandiri setelah melalui proses putusan difusi inovasi. Hal ini menunjukan aplikasi *Zenius Education* bisa dijadikan sebagai alternatif bahan pengayaan atau pembelajaran mandiri mata pelajaran Sosiologi kelas X SMA Negeri 1 Anjir Muara.

Kata Kunci: Pembelajaran Mandiri, Aplikasi *Zenius Educaton*, Mata Pelajaran Sosiologi

Pendahuluan

Dewasa ini, platform bimbingan pembelajaran sudah marak digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini merupakan suatu inovasi di bidang pendidikan. Platform pembelajaran biasanya berbentuk aplikasi yang dengan mudah bisa diunduh melalui *smartphone*. Menurut (Handarini & Wulandari, 2020, p.57) mengatakan adapun beberapa *platform* belajar yang bisa digunakan di kegiatan belajar mengajar seperti *whatsapp, web blog, zoom* serta aplikasi belajar lainnya yang mendukung. Pengimplementasian teknologi guna menunjang proses pembelajaran di dunia pendidikan ialah sesuatu yangg sangat penting sebab hal tersebut bisa membantu pengajar dalam menyajikan suatu materi untuk siswa (Setiawan et al., 2020, p. 14).

Penggunaan aplikasi bimbingan belajar merupakan alternatif media pembelajaran. Pengertian media pembelajaran secara ringkas dimaksudkan sebagai sesuatu yang dapat berupa bahan, alat, maupun keadaan yang dipakai sebagai perantara komunikasi di kegiatan pembelajaran (Miftah, M. 2013, p. 98). Menurut (Nurrita, 2018, p.171) Media pembelajaran menjadi bagian penting dalam pembelajaran mengiingat keberagamaan media dan unsur didalamnnya yang mendukung proses belajar mengajar. Menurut (Wahid, 2018, p.2) guru harus mampu memberikan bimbingan pada siswa yang saling tumbuh dan berkembang baik fisik, psikis, sikap atau kecakapan lain. Oleh sebab itu pengelolaan dalam memanfaatkan media pembelajaran merupakan tugas penting bagi pengajar guna menunjang aktivitas pembelajaran agar lebih efektif.

Menurut (Gagne dalam Nunu, 2012, p.28) menyatakan bahwa media merupakan berbagaii jenis komponen di lingkungan siswa yang bisa merangsang nya untuk belajar. Media pembelajaran pada dasarnya bisa digunakan sebagai alat bantu siswa dalam belajar mandiri. Menurut (Mudjiman dalam Rahmawati, 2018, p.25-26) belajar mandiri ialah suatu kegiiatan belajar aktif dengan tujuan menguasai suatu kemampuan dengan niat atau motif untuk mengatasi masalah. Kemandirian siswa dalam belajar akan membuat mereka lebih efektif dalam memahami pembelajaran.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan dengan siswa kelas X SMA Negeri 1 Anjir Muara didapatkan permasalahan terbatasnya alternatif bahan pengayaan siswa, Pada saat ini hanya disediakan buku paket sebagai media pembelajaran mandiri. Lebih lanjut, siswa kini terbiasa belajar secara audio visual dibandingkan hanya teks pada buku.

Selanjutnya melalui wawancara dengan salah satu guru mata pelajaran Sosiologi di SMA Negeri 1 Anjir Muara beliau mengatakan bahwa saat ini variasi penggunaan media pembelajaran sebagai bahan pengayaan siswa setelah pembelajaran tatap muka diterapkan. Dimana guru hanya memberikan buku paket untuk dibawa pulang kerumah sebagai pembelajaran mandiri. Pada dasarnya buku paket merupakan media pembelajaran yang sudah cukup efektif namun apabila ditambah pengayaan lain, maka besar kemungkinan akan membuat siswa mampu mengembangkan kemampuan belajar.

Salah satu platform bimbingan pembelajaran *online* yang lumayan familiar kini yaitu aplikasi *Zenius Education. Zenius Education* merupakan layanan akses pendidikan dalam format video berbahasa Indonesia yang disajikan secara online melalui website (zenius.net) dan aplikasi ponsel. Melalui hasil wawancara peneliti dengan narasumber, beliau mengatakan sudah cukup lama tahu dengan aplikasi *Zenius Education* sebagai salah satu aplikasi pembelajaran untuk siswa, hanya saja belum pernah untuk mengaplikasikannya selama pembelajaran. Salah satu fitur yang disediakan dalam aplikasi *Zenius Education* ialah fitur *ZenRu. ZenRu,* Zenius untuk Guru atau *ZenRu* adalah sebuah komunitas bagi lebih dari 250 ribu guru di seluruh Indonesia. Dari jumlah tersebut, hampir 200 ribu di antaranya menggunakan fitur *ZenRu*. Fitur *ZenRu* sangat membantu para guru dalam memantau pembelajaran para siswa dan mengerjakan tugas-tugas administratif, sehingga mereka memiliki waktu lebih untuk fokus pada perkembangan siswa mereka.

Berdasarkan dari hasil observasi dan uraian diatas maka fitur *Zenru* bisa dimanfaatkan sebagai bahan pengayaan atau pembelajaran mandiri siswa. Melalui kemudahan akses aplikasi *Zenius Education,*

pengajar tidak perlu membuat kelas didalamnya, siswa cukup melakukan registrasi dengan status sebagai siswa dan bisa langsung menikmati bimbingan belajar berbentuk video. Apabila siswa ingin belajar lebih banyak lagi, mereka bisa juga berlangganan premium. Melalui hal ini pula, dapat diasumsikan inovasi pemanfaatan aplikasi Zenius Education bisa menjadi salah satu alternatif dalam memfasilitasi pengayaan siswa. Oleh karena itu, peneliti tertarik mengangkat penelitian untuk mengetahui kondisi faktual Pemanfaatan aplikasi Zenius Education sebagai media pembelajaran mandiri pada mata pelajaran Sosiologi kelas X SMAN 1 Anjir Muara.

Kajian Pustaka

Teknologi pendidikan yaitu kajian dan praktiik etis dalam memfasilitasi belajar serta meningkatkan kinerja melalui penciptaan, penggunaan serta pengelolaan proses dan sumber teknologiikal tepat guna (Miarso, 2004, p.56). Pemanfaatan dalam lingkup teknologi pendidikan ialah suatu aktivitas menggunakan proses dan sumber belajar (Seels & Richey, 2000). Difusi inovasi yaitu bagian dari pemanfaatan yang berisikan unsur yaitu inovasi, saluran komunikasi, waktu dan sitstem sosial (Rustam, 2012). Menurut (Rogers dalam Nasuiton, 2004, p.122) bahwa studi difusi inovasi mengkaji pesan-pesan yang berbentuk ide-ide ataupun gagasan yang baru.

Belajar mandiri ialah kegiatan belajar aktif memiliki tujuan menguasai suatu kompetensi dengan motif dan niat mengatasi suatu masalah. Belajar mandiri pada dasar nya mempunyai poisisi penting pada peningkatan kemampuan dan keterampilan siswa sendiri tanpa ada bantuan orang lain (Rahmawati, 2018, p.25-26). Salah satu aplikasi pembelajaran mandiri yang cocok digunakan yaitu *Zenius Education,* adalah aplikasi bimbingan *online* berbasis mobile, berisikan video pembelajaran, paket latihan soal yang bisa didownload secara gratis, serta latihan soal interaktif sebagai uji kemampuan dan pemahaman (Nurfitriana & Zulfiah, 2020). Aplikasi ini memiliki tujuan agar siswa bisa memanfaatkan teknologi yang ada serta tentunya teknologi yang sudaah berkembang pesat terlebih *smartphone* sehingga memberikan kemudahan dalam belajar lebih lebih praktis (Septiani, D. 2020. p.13). Pembelajaran pada dasarnya memerlukan pengulangan dalam memahaminya, salah satunya pembelajaran Sosiologi. William F. Ogburn dan Meyer F. Nimkoff memberikan pendapat bahwa Sosiologi ialah suatu penelitian secara ilmiah terhadap interaksi sosial dan hasil nya yaitu organisasii sosial (Soerjono Soekanto, 2007, p.18).

Metode Penelitian

Metode dan Jenis Penelitian

Penelitian kali ini menggunakan metode kualitatif. Selanjutnya jenis penelitian yang digunakan ialah jenis fenomenologi. Yaitu jenis penelitian yang bertujuan guna mencari hakikat atau essensi dari pengalaman yang mana tujuan untuk memahami pengalamaan sebagaimana di sadari (Race, 2010, p.83).

Populasi dan Sampel

Tempat penelitian di SMAN 1 Anjir Muara. Sedangkan aktor atau informan yaitu satu orang guru mata pelajaran Sosiologi dan siswa kelas X sebanyak tiga orang. Penentuan informan dilakukan dengan teknik *purposive sampling.* Menurut (Sugiyono, 2015) *purposive sampling* ialah tekhnik pengambilan subyek yang dilakukan dengan pertimbangan tertentu, yang memiliki arti subjek yang di ambil dari populasi di pilih berdasarkan krtieria yang tlah ditentukan.

Selanjutnya data pada penelitian ini terbagi menjadi dua yaitu data primer dan data sekunder. Data primer ialah data dari hasil wawancara dan observasi. Sedangkan data sekunder yaitu berupa foto, video ataupun rekaman suara yang mendukung pemerolehan informasi penelitian (Jumadi, J., Mansur, H., Mastur, M., Utama, A. H., & Rafiudin, R., 2017)

Teknik Pengambilan Data

1. Observasi, pada penelitian kali ini menggunakan observasi pasif dimana peneliti hanya mengamati keadaan dan tidak ikut serta dengan kegiatan yang dilakukan.

Tabel 1 Kisi-kisi observasi

No	Aspek	Aspek yang diamati
1.	Inovasi	Ide atau praktek yang dianggap

		baru sehingga dikatakan inovasi
2.	Saluran Komunikasi	Sarana atau media yang digunakan dalam penyampaian inovasi
3.	Waktu	Batasan waktu yang disampaikan hanya pada waktu tertentu saja
4.	Sistem Sosial	Sistem sosial atau segmentasi aplikasi *Zenius Education*

2. Wawancara, wawancara yang digunakan jenis yaitu wawancara tidak terstruktur dan wawancara semi terstruktur. Wawancara tidak terstruktur menurut (Sugiyono, 2017, p.137) ialah wawancara yang bebas dan tidak menggunakan pedoman yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap sebagai pengumpulan data nya. Jenis wawancara ini peneliti gunakan dalam mengobservasi permasalahan awal. Wawancara semi terstruktur adalah wawancara dimana dalam pelaksanaannya lebih bebas dibandingkan dibanding wawancara terstruktur. Melalui wawancara ini peneliti bertujuan untuk menggali secara mendalam kondisi pemanfaatan aplikasi *Zenius Education* sebagai media pembelajaran mandiri siswa dan guru.

Tabel 2 Kisi-kisi wawancara narasumber

Sumber Data	Variabel	Indikator
Siswa dan Guru (pengguna aplikasi *Zenius Education)*	Pemanfaatan aplikasi *Zenius Education* sebagai pengayaan atau pembelajaran mandiri oleh peserta didik	1. Pengetahuan 2. Persuasi 3. Keputusan 4. Implementasi 5. Konfirmasi

3. Dokumentasi, dalam penelitian dokumentasi diperlukan untuk mempeertajam analisis penelitian yang memiliki kaitan dengan penggunaan media komunikasi dalam pencarian informasi (Prasanti, D. 2018. p.17). Pada penelitian ini dokumentasi dipilih berupa foto, rekaman suara serta file-file yang mendukung kelengkapan data seperti silabus, RPP, dan lain-lain.

Prosedur Penelitian

1. Tahapan persiapan di awali dengan menentukan objek penelitian. Setelah menentukan objek penelitian lanjut menentukan fokus penelitian yaitu difusi inovasi pemanfaatan aplikasi *Zenius Education* sebagai mandiri pembelajaran siswa disertai dengan pembuatan instrumen yang mendukung pelaksanaan penelitian.
2. Tahap pelaksanaan, peneliti mengumpulkan data dengan menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Kemudian data dianalisis menggunakan Moustakas berupa *bracketing, horizonalization,* dan *cluster of meaning.*
3. Tahap penyelesaian, pada tahap akhir ini peneliti membuat laporan sesuai data didapat sesuai topik dan hasil dari pengumpulan data yang diperoleh.

Uji Validitas Data

Pada penelitian ini uji validitas dilakukan dengan triangulasi. Triangulasi merupakan penggabungan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah tersedia.

1. Triangulasi teknik, dilakukan dengan membandingkan dan mengecek kembali informasi yang didapat melalui teknik yang berbeda
2. Triangulasi sumber, dilakukan dengan cara mengecek data yang diperoleh melalui beberapa sumber.

Teknik Analisa Data

Menurut (Moustakas, 1994) terdapat prosedur penting dalam melaksanakan studi fenomenologis sebagai hasil adaptasi dari pemikiran Stevick, Colaizzi dan Keen, sebagai berikut:

1. Tahap *bracketing*, yaitu tahap membaca seluruh data tanpa prakonsepsi dimana peneliti hanya membaca hasil transkip wawancara tanpa memikirkan konsep yang terkandung
2. Tahap *horizonalization*, adalah tahap menginventarisasi pertanyaan-pertanyaan penting yang relevan dengan topik penelitian
3. Tahap *cluster of meaning*, yaitu tahap memformulasikan rincian pertanyaan penting kedalam makna dan dikelompokan ke dalam tema-tema tertentu.

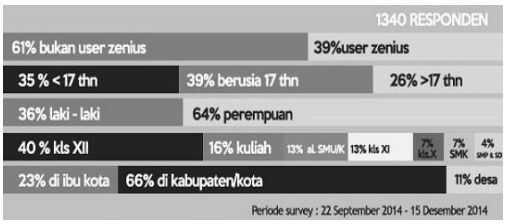
Pada penelitian ini, fenomena yang akan digali adalah esensi dari difusi inovasi pemanfaatan aplikasi Zenius Education sebagai pembelajaran mandiri siswa.

Hasil dan Pembahasan

Deskripsi Hasil Observasi

Pada hasil observasi, peneliti menjelaskan elemen-elemen difusi inovasi aplikasi *Zenius Education* berdasarkan sumber-sumber dari internet yang didapatkan dan relevan, yaitu sebagai berikut:

1. Inovasi
   Informan berasumsi bahwa kualitas pendidikan di Indonesia masih tergolong rendah terutama di bagian SDM, oleh sebab itu kiranya guru-guru yang berkompeten bisa melakukan pembelajaran secara online sehingga hal ini lah yang dianggap sebagai munculnya inovasi pembuatan aplikasi *Zenius Education.*
2. Saluran komunikasi
   Aplikasi *Zenius Education* melakukan saluran komunikasi diawali dengan suatu komunitas bimbingan belajar, lebih berkembang lagi aplikasi *Zenius Education* yang masih berbentuk website diperkenalkan melalui berbagai sosial media yang disebutkan. Disamping itu keberadaan pihak distributor, reseller dan outlet resmi Zenius juga membuat keberadaannya semakin dikenal khalayak luas.
3. Kelebihan waktu
   Aplikasi *Zenius Education* sebelum berbentuk aplikasi dikembangkan pada 2004 dalam bentuk CD, seiring berjalannya waktu terbentuk PT. Zenius Education pada 2007 lalu dikembangkan dalam bentuk website pada 2010 dan akhirnya bisa diakses dalam bentuk mobile pada 2019.
4. Sistem Sosial
   Berasalkan data demografi yang diberikan informan, terlihat sistem sosial yang terbentuk berkisar pada rentang umur <17 dan >17 tahun. Hal ini mengindikasikan para pelajar yang menggunakan beragam jenjang mulai dari SD sampai dengan SMA.



adanya elemen-elemen difusi inovasi dalam kaitannya penggunaan aplikasi Zenius Education, yang mana aplikasi ini diakui sebagai sesuatu atau perilaku yang baru bagi khalayak luas, mempunyai sarana komunikasi dalam penyampaian inovasi dengan berbagai sarana, kemudian adanya dimensi waktu mulai dari penyampaian informasi tentang inovasi sampai dengan adanya sistem sosial yang mengakui dan mengadopsi inovasi tersebut (Salim, A., Utama, A. H., & Rafiudin, R., 2019).

Deskripsi Hasil Wawancara

Pada difusi inovasi pemanfaaatan aplikasi *Zenius Education* sebagai pembelajaran mandiri mata pelajaran Sosiologi kelas X di SMA Negeri 1 Anjir Muara, peneliti mengikuti tahapan proses putusan inovasi yang akan dilalui. Adapun tahapan tersebut yaitu:

1. Pengetahuan
   Berdasarkan wawancara yang dilakukan didapatkan hasil bahwa guru mata pelajaran Sosiologi mengetahui aplikasi *Zenius Education* melalui sebuah iklan di Youtube dan para siswa mengetahuinya disaat penelitian ini dimulai. Hal ini membuktikan memang kurangnya pengetahuan mereka dengan aplikasi Zenius Education.
2. Persuasi

Melalui hasil wawancara keempat informan menggunakan, mengetahui dan mengetahui aplikasi *Zenius Education,* hal ini membuktikan bahwa para informan berasumsi bahwa aplikasi *Zenius Education* merupakan aplikasi pembelajaran yang berguna dan mengakibatkan keinginan mereka untuk menerima keberadaan aplikasi *Zenius Education.*

3. Keputusan
   Dari keempat informasi menunjukan data bahwa mereka telah mengambil keputusan untuk menerima inovasi baru tersebut yang berupa aplikasi *Zenius Education,* karena berdasarkan pendapat dari para informan, kelebihan aplikasi *Zenius Education* memiliki banyak manfaat bagi informan itu sendiri, sehingga mereka membulatkan niat untuk menerimanya sebagai inovasi baru pembelajaran mandiri mata pelajaran Sosiologi.
4. Implementasi
   Dari keempat informan, mereka mengatakan telah menggunakan aplikasi sesuai kebutuhan masing-masing pengguna. Perilaku pengguna secara spontan menentukan kebutuhan yang diinginkannya.
5. Konfirmasi
   Dalam penelitian ada satu informan yang melakukan informasi berupa pertimbangan penggunaan aplikasi Zenius Education dengan aplikasi serupa. Akan tetapi informan pada akhirnya tetap memilih keputusannya.

Kendala Penelitian

1. Terbatasnya izin kepala sekolah terkait subjek dan kehadiran peneliti ke sekolah
2. Sulitnya menyesuaikan jadwal subjek dengan peneliti, karena sedang diadakan Penilaian Tengah Semester pada siswa kelas X, sehingga peneliti harus menunggu dalam beberapa minggu
3. Subjek sulit dalam menjawab pertanyaan wawancara peneliti, sehingga terkadang perlu diperjelas kembali.
4. Kegiatan observasi terhadap inovasi aplikasi *Zenius Education* hanya bisa mencari informasi melalui laman di internet, karena tidak memungkinkan menemui CEO Founder dari Zenius Eduation itu sendiri.

Simpulan

Kondisi faktual yang terjadi menunjukan aktivitas pembelajaran yang dilakukan oleh siswa dan guru menggunakan aplikasi Zenius Education sebagai alternatif pembelajaran mandiri siswa pada mata pelajaran Sosiologi.

Difusi inovasi pemanfaatan aplikasi *Zenius Education* sebagai media pembelajaran mandiri mata pelajaran Sosiologi kels X di SMAN 1 Anjir Muara diawali dengan mencari elemen-elemen difusi inovasi yaitu:

1. Inovasi yang digunakan dalam penelitian ialah fitur *Zenru*
2. Saluran komunikasi *Zenius* berawal dari individu ke individu dan berkembang menjadi komunitas belajar
3. Kelebihan waktu dari *Zenius* yaitu berkiprah sejak 2004, namun dikenal luas pada tahun 2010
4. Sistem sosial dari pengguna *Zenius* terbentuk berkisah pada rentang <17 dan >17 tahun.

Selanjutnya proses putusan difusi inovasi aplikasi Zenius Education sebagai alternatif pembelajaran mandiri, sebagai berikut:

1. Tahap pengetahuan didapatkan dari sebuah iklan di *youtube* dan disaat penelitian ini dimulai
2. Tahap persuasi pada saat informan mengambil keputusan menerima aplikasi *Zenius Education*
3. Tahap keputusan pada saat informan mengambil keputusan menerima aplikasi *Zenius Education* dengan alasan kelebihan dan manfaat yang didapatkan
4. Tahap implementasi yaitu ketika informan memanfaatkan aplikasi sesuai kebutuhan masing-masing
5. Tahap konfirmasi yaitu saat informan mempertimbangkan penggunaan aplikasi *Zenius Education* dengan aplikasi serupa namun informan tetap memilih aplikasi *Zenius Education.*

Melalui hasil penelitian ini, peneliti juga memberikan saran, antara lain :

1. Kepada pihak sekolah hendaknya mempertimbangkan untuk memanfaatkan

aplikasi *Zenius Education* untuk kegiatan pembelajaran mandiri siswa

2. Kepada peneliti selanjutnya hendaknya lebih menyiapkan segala bentuk penelitian secara terperinci dan batasan waktu.

DAFTAR PUSTAKA

Azizah, Nur. Difusi Inovasi dalam Konteks Peranan Kelompok Informasi Masyarakat (KIM) Swara Ringgit Keluraha Ledug Guna Meningkatkan Potensi Lokal.

Handarini, I & Wulandari, Siti. S. (2020). Pembelajaran Daring sebagai Upaya *Study From Home* (SFH) selama Pandemi COVID-19. Vol. 8, No. 3

Hasbiansyah, O. (2005). Pendekatan Fenomenologi: Pengantar Praktik Penelitiaan dalam Ilmu Sosial dan Komunikasi. Vo. 9. No. 1

Jumadi, J., Mansur, H., Mastur, M., Utama, A. H., & Rafiudin, R. (2017). Pelatihan Pengembangan Media Berbasis Ispring dan Prezi Bagi Guru-Guru SDN Pasar Lama 3 Banjarmasin.

Kriyantono, Rachmat. 2014. Teknik Praktis Riset Komunikasi. Jakarta: Kencana Prenamedia Group.

Mahnun, Nunu. 2012. Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). Jurnal Pemikiran Islam; Vol. 37 No. 1

Miarso, Yusufhadi. 2014. Menyemai Benih Teknologi Pendidikan Edisi Kedua. Jakarta: Kencana.

Miftah, M. 2013. Fungsi dan Peran Media Pembelajaran sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. Jurnal Kwangsan Vol. 1 No. 2.

Nurfitriana & Zulfah. 2020. Penerapan E-Learning dengan Aplikasi Zenius untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMP Negeri 2 Kampar Utara. Journal on Education. Volume 03, pp. 62-75

Nurrita, Teni. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.

Prasanti, D. 2018. Penggunaan Media Komunikasi Bagi Remaja Perempuan dalam Pencarian Informasi Kesehatan. Jurnal Lontar Vol. 6 No. 1.

Race, J.R. (2010). Metode Penelitian Kualitatif, Jenis, Karakteristik dan Keunggulannya. Jakarta: PT. Grasindo

Rahmawati, C. (2014). Penyusunan Modul Pembelajaran KKPI untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa Kelas X pada Materi Mengoperasikan *Software Spreadsheet* di SMK Negeri 1 Depok.

Salim, A., Utama, A. H., & Rafiudin, R. (2019). Pelatihan Da'i dan Manajemen Masjid untuk Meningkatkan Kinerja Se-Kota Banjarmasin.

Samsu. (2017). Metode Penelitian: (Teori dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, serta Research & Development). Jambi: Pusat Studi Agama dan Kemasyarakatan (PUSAKA).

Septiani, D. 2020. Penggunaan Aplikasi *Zenius Education* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Sistem Peredaran Darah.

Setiawan, A. Mansur, H., Mastur. (2020). *Pengembangan E-learning Academiana Berbasis Moodle untuk Mata Kuliah Komunikasi Pendidikan*. *Journal of Instructional Technology*.

Subadi, Tjipto. 2008. Sosiologi. Surakarta: BP-FKIP UMS

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuanititatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabet

Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuanititatif, Kualitatif, Dan R&D.Bandung: Penerbit Alfabet.

Wahid, Abdul. 2018. Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. Jurnal Istiqra' Volume V No. 2.

Journal of Instructional Technology
J-INSTECH Vol 1 No 1 Januari 2020 (132-151)

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS KELAS VII DI SMPN 25 BANJARMASIN

Muhammad Rezki Fadillah[1], Hamsi Mansur[2], Zaudah Cyly Arrum Dalu[3]
[123]Universitas Lambung Mangkurat
1910130210029@mhs.ulm.ac.id[1], hamsi.mansur@ulm.ac.id[2], zaudah.dalu@ulm.ac.id[3]

Abstrak

Seiring dengan perkembangan pendidikan di Era 4.0 evolusi teknologi industri, penggunaan Bahasa Inggris bukan lagi menjadi pilihan tetapi sudah menjadi kebutuhan dalam keseharian terutama ketika mencari pengetahuan melalui internet. Terlebih lagi dalam dunia pendidikan, penggunaan teknologi dalam mendukung pembelajaran Bahasa Inggris sangat efektif untuk membantu pengajar menyediakan materi sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan baik. Media Pembelajaran Interaktif adalah alat pendukung berbasis multimedia yang dapat meyampaikan pesan atau informasi dari pengajar ke peserta didik yang dalam prosesnya terjadi komunikasi aktif dua arah antara multimedia dengan pengguna yang bertujuan mempermudah proses pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini ialah mengembangkan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VII di SMPN 25 Banjarmasin. Model pengembangan yang digunakan ialah model ADDIE dengan lima tahapan pengembangan, yakni analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Adapun metode pengumpulan data penelitian terdiri dari observasi dan angket/kuesioner validasi ahli, dan angket/kuesioner respon peserta didik. Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian menunjukkan bahwa Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dapat meningkatkan rata-rata motivasi belajar siswa menjadi sangat tinggi. Siswa menjadi lebih termotivasi dan bersemangat ketika belajar menggunakan media pembelajaran interaktif, sekolah dapat menggunakan media pembelajaran interaktif ini sebagai media pendukung untuk siswa lebih termotivasi dan bersemangant ketika mengikuti pembelajaran Bahasa Inggris.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Motivasi/Minat Belajar, dan Materi Bahasa Inggris.

Abstract

Along with the development of education in Era 4.0, the evolution of industrial technology, the use of English is no longer an option but has become a necessity in everyday life, especially when searching for knowledge through the internet. Moreover, in the world of education, the use of technology in supporting English learning is very effective to help teachers provide materials so that learning can take place well. Interactive Learning Media is a multimedia-based support tool that can convey messages or information from teachers to students in which in the process there is active two-way communication between multimedia and users which aims to facilitate the learning process. The purpose of this research is to develop interactive learning media to increase student learning motivation in English class VII at SMPN 25 Banjarmasin. The development model used is the ADDIE model with five development stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research data collection method consists of observation and expert validation questionnaires, and student response questionnaires. Based on the results and discussion of the research, it shows that Interactive Learning Media Development can increase the average student learning motivation to be very high. Students become more motivated and excited when learning using interactive learning media, schools can use this interactive learning media as a supporting media for students to be more motivated and excited when participating in English learning.

Keywords: *Interactive Learning Media, Motivation/Interest in Learning, and English Materials*.

I. PENDAHULUAN

Bangsa Indonesia sedang berada di tengah-tengah maraknya persaingan global. Menjelang Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA) yang sudah di depan mata, pemerintah Indonesia diharapkan dapat mempersiapkan langkah strategis, khususnya di bidang pendidikan. Hal ini dikarenakan pendidikan merupakan pencetak sumber daya manusia (SDM) berkualitas yang menjadi jawaban terhadap kebutuhan sumber daya manusia. Seorang guru mau tidak mau harus meningkatkan kompetensi peserta didiknya, bahkan guru dituntut untuk memiliki sebuah daya tarik tersendiri atau kelebihan tersendiri untuk dapat bertahan di era globalisasi ini. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran, agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara.

Dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 juga telah disadari terkait penerimaan pengakuan bahwa sudah bukan masanya mengandalkan pendekatan konvensional saja dalam menyelenggarakan sistem pendidikan nasional. Revolusi teknologi informasi telah mengubah cara kerja manusia mulai dari cara berkomunikasi, cara memproduksi, cara mengkoordinasi, cara berpikir, hingga cara belajar dan mengajar. Maka dari itu, perlu adanya peningkatan proses pembelajaran yang dapat menunjang proses belajar mengajar, serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran. Motivasi belajar merupakan daya penggerak psikis dari dalam diri seseorang untuk dapat melakukan kegiatan belajar dan menambah keterampilan, pengalaman, dan motivasi mendorong serta mengarah kegiatan belajar untuk mencapai suatu tujuan. Di sini dapat diketahui bahwa dalam menempuh pendidikan dibutuhkan motivasi belajar yang dapat menggerakkan dirinya untuk mencapai suatu tujuan, sedangkan kalau tanpa adanya motivasi seseorang tidak akan mau belajar sehingga ia tidak akan mencapai keberhasilan apapun dalam belajarnya (Nurfatah, 2018). Dengan motivasi belajar yakni dorongan, siswa menjadi lebih bersemangat dalam menggapai yang dikehendakinya meskipun itu merupakan sesuatu yang sulit. Seperti halnya belajar Bahasa Inggris, kebanyakan siswa tidak bersemangat mengikuti pembelajaran ini dikarenakan tidak ada sesuatu yang memotivasi ataupun dukungan dalam mempelajari mata pelajaran tersebut. Maka dari itu, penting diadakannya penunjang pembelajaran yang dapat memotivasi belajar siswa untuk dapat mengikuti pembelaran pada masa sekarang.

Seiring dengan perkembangan pendidikan di Era 4.0 evolusi teknologi industri, penggunaan Bahasa Inggris bukan lagi menjadi pilihan tetapi sudah menjadi kebutuhan dalam keseharian terutama ketika mencari pengetahuan melalui internet. Terlebih lagi dalam dunia pendidikan, penggunaan teknologi dalam mendukung pembelajaran Bahasa Inggris sangat efektif untuk membantu pengajar menyediakan berbagai materi sehingga pembelajaran berlangsung baik. Aspek penting lainnya dari merancang metode pengajaran yang dianggap penting bagi banyak peneliti bahasa saat ini adalah teknik mengajar yang mempromosikan pembelajaran bahasa berbasis teknologi. Pengenalan teknologi dalam pendidikan bahasa telah menciptakan peluang baru dan besar bagi pelajar dan guru bahasa (Merzifonluoğlu, 2018).

Munculnya berbagai teknologi, pertukaran budaya, hingga meluasnya pasar global membuat Bahasa Inggris memiliki peranan yang sangat penting. Pada zaman sekarang ini, kita sudah harus bisa menggunakannya di mana saja dalam banyak kebutuhan sehingga perlu diterapkan dari pusat pendidikan, yaitu sekolah. Bukan hanya untuk berbicara, Bahasa Inggris juga diperlukan untuk menyampaikan sesuatu ke banyak orang melalui berbagai media seperti

tulisan baik di kertas maupun digital. Siswa-siswa perlu sering dilatih untuk bisa menggunakan Bahasa Inggris di setiap keadaan, sehingga nantinya mereka dapat menjadi penerus bangsa yang akan mewakili Indonesia berbicara di berbagai belahan dunia. Handayani juga menjelaskan bahwa salah satu skill utama dalam kemampuan Bahasa Inggris adalah penguasaan kosakata. Belajar kosakata Bahasa Inggris berlangsung berkelanjutan di seluruh jenjang pendidikan. Akan tetapi, cara belajar kosakata Bahasa Inggris berbeda untuk masing-masing jenjang (Handayani, 2018). Tak dapat dipungkiri lagi jika bahasa Inggris menjadi bahasa yang wajib dipelajari terutama kalangan pelajar, baik dari jenjang Taman Kanak-kanak (TK) hingga Perguruan Tinggi, hal ini karena Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang telah dipakai oleh banyak negara di dunia termasuk di Indonesia. Mata pelajaran Bahasa Inggris merupakan pembelajaran yang konkrit sehingga perlu adanya peran media yang dapat menjadi penunjang untuk membantu siswa memahami pembelajaran Bahasa Inggris.

Selama peneliti melakukan observasi di SMPN 25 Banjarmasin, ternyata juga masih banyak siswa-siswi baru yakni kelas VII yang masih awam dengan pembelajaran Bahasa Inggris, hal ini dikarenakan kurikulum di beberapa Sekolah Dasar (SD) ada yang tidak menerapkan pembelajaran Bahasa Inggris sebagai mata pelajaran pokok di sekolahnya. Sedangkan di beberapa Sekolah Dasar (SD) lain yang menerapkan Bahasa Inggris sebagai mata pelajaran pokok, mereka setidaknya memiliki pengetahuan dasar tentang Bahasa Inggris. Masalah yang terjadi di sini ialah ketidakseimbangan siswa kelas VII dalam pengetahuannya tentang Bahasa Inggris yang membuat guru pendidik tidak bisa memberikan pembelajaran secara merata, karena siswa yang belum memiliki pengetahuan dasar tentang Bahasa Inggris kebingungan mengikuti pelajaran yang tiba-tiba sudah di jenjang pertengahan. Pembelajaran Bahasa Inggris setidaknya membutuhkan keterampilan seperti *listening, speaking, reading, dan writing*, sementara siswa dan siswi di SMPN 25 Banjarmasin masih banyak yang belum memahami semua keterampilan tersebut. Pengajar atau guru pendidik di sekolah ini juga masih memakai strategi pembelajaran yang biasa dengan menggunakan media seadanya, seperti metode ceramah dengan penjelasan dari buku LKS serta buku kamus sebagai media penunjang. Hal tersebut juga menjadi masalah karena siswa kesulitan memahami pembelajaran Bahasa Inggris dengan media yang terbatas hanya dengan buku, guru pengajar seharusnya lebih dapat memberikan penjelasan yang efektif dan efisien terhadap siswa agar dapat diterima secara merata. Maka, perlu adanya media lain yang dapat menunjang pembelajaran Bahasa Inggris agar pembelajaran dapat berjalan dengan lancar serta efektif dalam mendukung mata pelajaran ini. Diketahui juga bahwa peserta didik di era sekarang sudah sangat familiar dengan komputer atau gadget, sehingga mereka merasa lebih tertarik ketika belajar menggunakan media yang berkaitan dengan IT. Oleh karena itu, dibutuhkan media yang dapat membantu keefektifan pembelajaran belajar mereka, salah satunya ialah dengan menggunakan media pembelajaran interaktif.

Berdasarkan permasalahan di atas sebagai peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VII Di SMPN 25 Banjarmasin". Di sini akan menggunakan *software Adobe Animate* yang sudah dipelajari di semester terdahulu. *Adobe Animate* dipilih karena *software* ini dapat menghasilkan media pembelajaran interaktif yang menarik sehingga cocok sekali untuk membuat media yang dapat dikembangkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Software* ini juga mampu membuat animasi yang dengan mudah sesuai kehendak pengguna sehingga akan menimbulkan interaksi dua arah antara pengguna dan media. Walaupun demikian, *software* ini juga terdapat kelemahan yakni tidak bisa menciptakan animasi 3D, sehingga tampilan

gambar hanya akan berbentuk 2D saja. Seorang ahli yakni Prasetya menerangkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif merupakan media pembelajaran yang memimiliki variasi fitur yang bisa disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan dapat mengakomodasi siswa yang memiliki gaya belajar tipe visual, auditif, maupun kinestetik (Prasetya, 2018). Jadi, media ini mampu menciptakan pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan banyak gaya belajar, sehingga media interaktif ini dapat digunakan secara mandiri tanpa harus didampi oleh guru. Maka dari itu, penelitian ini bertujuan untuk membantu mengatasi permasalahan siswa dalam kesulitan mereka terhadap pelajaran Bahasa Inggris. Diharapkan media pembelajaran interaktif yang dihasilkan mampu menarik dan meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa di SMP Negeri 25 Banjarmasin.

II. KAJIAN PUSTAKA

Menurut Warsita Terdapat lima bidang pengajaran dalam teknologi pendidikan yang merujuk pada definsi AECT 1994 yaitu perencanaan (*design*), pengembangan, pelaksanaan kebijakan, dan apresiasi (Warsita, 2013). Kelima Kawasan pendidikan di atas merupakan hal yang sangat penting dalam pengajaran teknologi pendidikan sesuai dengan AECT 1994. Maka dari itu, penelitian ini akan berfokus pada Kawasan Pengembangan yakni untuk media pembelajaran interaktif pendidikan pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VII di sekolah menengah pertama (SMP). Media pembelajaran interaktif yang akan dikembangkan dibuat semenarik mungkin, hal ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga pembelajaran menjadi semakin efektif dan efisien.

Pembelajaran bahasa Inggris di Indonesia bertujuan agar pembelajar bahasa mampu berkomunikasi dengan penutur bahasa tersebut dan juga pembelajaran bahasa Inggris dilakukan oleh pembicara non bahasa Inggris dan sebagai bahasa kedua di negara tertentu yang mana digunakan sebagai jembatan komunikasi, seperti perdagangan dan pendidikan (Ratmaningsih, 2019). Dalam hal ini, pembelajar atau peserta didik harus mampu menguasai kompetensi keterampilan Bahasa Inggris. Kegiatan peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Inggris mencakup semua kompetensi bahasa yang merupakan keterampilan menyimak (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*), dan menulis (*writing*).

Pembelajaran dengan media pembelajaran interaktif bertujuan untuk memudahkan proses pembelajaran dan menumbuhkan kekreatifan serta inovasi guru dalam mendesain proses pembelajaran (Saluky, 2016). Berdasarkan kajian pendapat para ahli di atas, dapat ditarik kesimpulan bawa media pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran yang mengkaitkan teks, suara, gambar, dan video yang bertujuan memudahkan dalam proses pembelajaran. Maka dengan ini, proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif ini dapat terlihat kefektifannya dalam menarik minat siswa, sehingga siswa-siswi bisa lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.

Motivasi belajar menurut beberapa ahli di atas adalah merupakan suatu faktor yang menentukan berhasil atau tidaknya hasil belajar siswa. Belum tentu siswa yang cerdas bisa berhasil, misal jika ia tidak memiliki motivasi yang kuat untuk berhasil dalam belajarnya. Sebaliknya, jika siswa yang asalnya tidak terlalu pintar namun siswa memiliki kemauan dan motivasi yang kuat untuk maju dan berhasil dalam belajarnya. Untuk itulah tugas utama guru selain memberikan materi berupa pengetahuan yang baru bagi siswa, guru juga harus memperhatikan, mengetahui motivasi belajar yang ada pada diri siswa. Tugas guru tidak hanya memberikan materi ajar, tetapi sekaligus sebagai fasilitator, pembimbing, teman bagi siswanya. Hal itu sangat berguna bagi guru karena jika seorang guru telah

mengetahui motivasi belajar siswa maka akan mempermudah bagi guru dalam menyampaikan materi dengan motivasi yang ada pada diri siswa.

Hipotesis penelitian ada dua macam, yaitu hipotesis kerja (ha) dan hipotesis nol (ho). Hipotesis kerja (hipotesis yang akan diuji) dinyatakan dalam bentuk kalimat positif dan hipotesis nol dinyatakan dalam bentuk kalimat negatif. Adapun hipotesis penelitian dalam pengembangan media pembelajaran interaktif di SMPN 25 Banjarmasin ini adalah sebagai berikut.

- Hipotesis kerja (ha):

  Terdapat peningkatan yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran Bahasa Inggris di SMPN 25 Banjarmasin setelah menggunakan media pembelajaran interaktif.

- Hipotesis nol (ho):

  Tidak terjadi peningkatan terhadap motivasi belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran Bahasa Inggris di SMPN 25 Banjarmasin karena kesulitan memahami dan bagaimana menggunakan media pembelajaran interaktif.

III. METODE PENELITIAN

Pengembangan media pembelajaran ini termasuk jenis penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R&D). Menurut Sugiyono, R&D adalah pendekatan ilmiah untuk merencanakan, mengembangkan dan menilai kelayakan suatu produk (Sugiyono, 2016). Produk penelitian yang dikembangkan di sini adalah media pembelajaran interaktif. Pengembangan produk mengacu pada model pengembangan ADDIE. Media pembelajaran interaktif yang dihasilkan akan digunakan pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VII di SMPN 25 Banjarmasin.

Metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini terbagi dua, yaitu observasi dan angket/kuesioner. Untuk mengidentifikasi dan menganalisis proses pembelajaran Bahasa Inggris di SMPN 25 Banjarmasin digunakan teknik observasi. Sedangkan angket/kuesioner digunakan sebagai instrumen penelitian untuk validasi ahli materi, validasi ahli media, dan lembar angket siswa. Tujuan validasi ini adalah untuk mengetahui kelayakan produk media pembelajaran interaktif yang dikembangkan, baik dari segi materi, desain, kegunaan, hingga interpretasi pembelajaran era 4.0. Selain itu, lembar angket respon siswa digunakan sebagai instrumen untuk mengetahui tanggapan peserta didik terkait penggunaan media pembelajaran interaktif sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris. Angket validasi materi dan validasi media menggunakan skala likert, sedangkan skala pengukuran yang digunakan pada angket respon peserta didik adalah skala guttman. Rumus yang digunakan untuk menghitung hasil presentase kelayakan yang diperoleh adalah sebagai berikut.

$$P = \frac{n}{N} \text{ X } 100\%$$

Keterangan:

P = Persentasi kelayakan

n = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimum

Dalam pemberian makna dan pengambilan keputusan untuk merevisi media pembelajaran yang dikembangkan mengacu pada kualifikasi kriteria sebagai berikut:

Interval	Kategori
<21%	Sangat Tidak Layak
21% - 40%	Tidak Layak
41% - 60%	Cukup Layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

Tabel 1. Kriteria Kelayakan

Pada tahap analisis peningkatan motivasi siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Inggris diukur dengan menggunakan instrumen skala motivasi yang akan dideskripsikan melalui analisis deskriptif. Data diperoleh dari pengukuran penilaian kelayakan motivasi siswa, data yang diperoleh akan dihitung nilai rata-rata motivasinya. Skor yang diperoleh dihitung dalam bentuk persentase, dengan cara berikut:

$$x = \frac{a}{b} \text{ X } 100\%$$

Keterangan:

x = Skor per individu

a = Skor yang diperoleh

b = Skor maksimal

Setelah dihitung skor per individu siswa lalu ditentukan rata-rata motivasi semua siswa untuk mengetahui tingkat motivasi secara keseluruhan satu kelas dengan cara:

$$X = \frac{n}{m} \text{ X } 100\%$$

Keterangan:

X = Rata-rata motivasi siswa

n = Jumlah persentase skor individu

m = Persentase skor maksimal

Untuk menentukan skor kriteria dari analisis tes tingkat motivasi belajar lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Rata-Rata Motivasi Siswa	Tingkat Keterangan
85% – 100%	Sangat Tinggi
70% – 85%	Tinggi
55% – 70%	Cukup
40% – 55%	Kurang
25% – 40%	Sangat Kurang

Tabel 2. Kriteria Tingkat Motivasi Siswa

IV. Hasil dan Pembahasan

A. Hasil Penelitian

I. Analisis Pengembangan

Pengembangan dan penelitian dilakukan pada siswa kelas VII di SMP Negeri 25 Banjarmasin. Penelitian tersebut menghasilkan produk Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris berbasis *android* menggunakan *software Adobe Animate*. Produk dikemas dalam bentuk aplikasi yang diberikan kepada siswa agar dapat digunakan untuk belajar di kelas ataupun belajar secara mandiri dengan menggunakan smartphone.

Pengembangan dan penelitian ini menggunakan Metode *Research & Development* (R&D) model ADDIE, terdiri dari lima tahapan yang meliputi *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi) (Sugiyono, 2016). Tahap-tahap yang dilakukan sebagai berikut:

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada analisis terdapat 2 tahapan yaitu *Needs Assessment* dan *Front-end Analysis*. *Needs Assessment* (Analisis Kebutuhan) berupa analisis keadaan lapangan dan peserta serta pengumpulan referensi materi yang akan dijadikan pokok bahasan dalam pengembangan media. Kegiatan analisis lapangan dilakukan dengan pengumpulan informasi tentang kondisi pembelajaran di SMPN 25 Banjarmasin. Hasil informasi mengenai proses pembelajaran, karakteristik siswa dan pengembangan media pembelajaran yang diperoleh dari kegiatan observasi yang dilakukan saat melaksanakan PPL pada semester 7 dalam kegiatan pembelajaran Praktek Pengalaman Lapangan. Data yang diperoleh dari kegiatan observasi, yaitu:

Kesulitan belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Dikarenakan ada perbedaan kurikulum

di beberapa Sekolah Dasar (SD), menjadikan siswa memiliki perbedaan pengetahuan dasar tentang mata pelajaran Bahasa Inggris, sehingga hal ini menyebabkan siswa tersebut kesulitan untuk mengikuti apa yang diajarkan guru di depan kelas.

Guru pendidik masih menggunakan metode lama dan media seadanya dengan menggunakan buku dalam mengajar Bahasa Inggris, hal ini membuat siswa kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Siswa memerlukan media pembelajaran yang dapat digunakan dimanapun dan kapanpun siswa belajar. Belum adanya media yang mendukung proses pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Inggris yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan dari hasil kegiatan observasi, diadakan pengembangan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan *software Adobe Animate* yang menghasilkan aplikasi *android* sebagai sarana belajar siswa Kelas VII di di SMPN 25 Banjarmasin. Kegiatan selanjutnya *Front-end Analysis* dengan cara mengumpulkan referensi berupa kurikulum, silabus mata pelajaran Bahasa Inggris untuk kelas VII semester sekarang, serta mencari materi di internet yang berkaitan dengan mata pelajaran yang dibutuhkan dalam pengembangan media pembelajaran

2. Tahap Desain (*Design*)

Tahap desain merupakan tahapan perancangan media pembelajaran interaktif yang meliputi rumusan tujuan pembuatan media pembelajaran interaktif sesuai dengan kebutuhan siswa, pembuatan flowchart untuk alur media pembelajaran, pembuatan rancangan awal pembuatan media pembelajaran, pengumpulan objek rancangan sesuai dengan materi terdapat pada media pembelajaran, dan penyusunan instrumen untuk menguji kelayakan media pembelajaran sebagai sumber belajar siswa. Tahapan desain media pembelajaran sebagai berikut.

a. Rumusan Tujuan Pembuatan Media Pembelajaran

Langkah pertama dalam mendesain media pembelajaran yaitu menentukan pengetahian dan sikap yang akan diperoleh siswa setelah menggunakan media pembelajaran. Teknik rumusan tujuan menggunakan ABCD (*Audience, Behavior, Condition, Degree*):

Audience adalah instruksi yang kita ajukan harus fokus kepada apa yang harus dilakukan atau dikerjakan oleh siswa.

Behavior adalah kata kerja yang mendeskripsikan kemampuan baru yang harus dimiliki siswa setelah proses pembelajaran dan harus dapat diukur

Condition merupakan kondisi yang diperlukan untuk dapat memperlihatkan kompetensi atau tujuan pembelajaran. Sebuah pernyataan tujuan pembelajaran harus menyertakan kondisi dimana kinerja akan dinilai.

Degree adalah pernyataan tujuan yang mengidentifikasi standar atau kriteria yang menadi dasar pengukuran tingkat keberhasilan pembelajaran.

Hasil dari rumusan tujuan pengembangan media pembelajaran interaktif, yaitu:

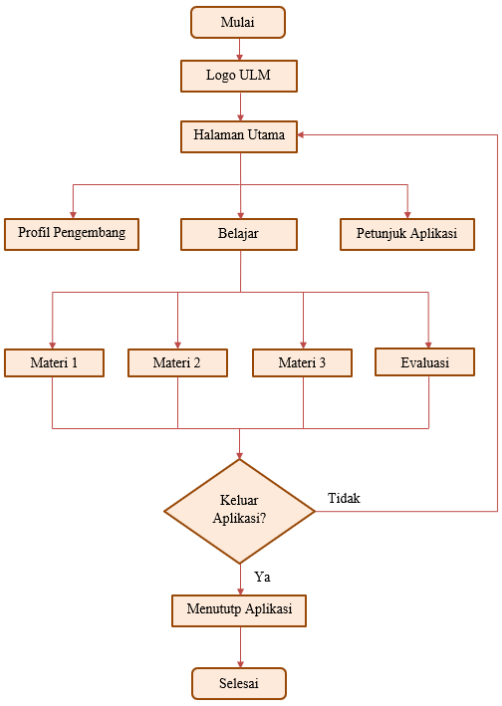
1) Dengan diberikan media pembelajaran interaktif tentang Bahasa Inggris, siswa kelas VII di SMPN 25 Banjarmasin dapat memahami mata pelajaran Bahasa Inggris dengan baik.

2) Dengan adanya media pembelajaran interaktif yang berbasis *android*, siswa kelas VII di SMPN 25 Banjarmasin dapat lebih aktif dalam belajar Bahasa Inggris di manapun dan kapanpun.

3) Dengan adanya media pembelajaran interaktif yang berbasis aplikasi *android*, siswa kelas VII di SMPN 25 Banjarmasin lebih termotivasi untuk lebih mempelajari Bahasa Inggris sehingga menghasilkan hasil belajar yang baik.

b. Pembuatan Flowchart

Flowchart merupakan diagram alir yang digunakan untuk menggambarkan alur proses media pembelajaran interaktif. Berikut merupakan flowchart dari media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *android* untuk Bahasa Inggris kelas VII di SMPN 25 Banjarmasin, dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 1. Flowchart
Media Pembelajaran Interaktif

c. Pembuatan Rancangan Awal

Dalam pembuatan media pembelajaran interaktif ini digunakan *software Corel Draw* untuk membuat semua desain media yang akan ditampilkan, kemudian digunakan *software Adobe Animate* untuk menghasilkan aplikasi berbasis *android*, sebab hampir seluruh anak jaman sekarang sudah memiliki smartphone *android* masing-masing. Termasuk siswa kelas VII di SMPN 25 Banjarmasin kebanyakan juga sudah mempunyainya, siswa biasanya menggunakan smartphone-nya untuk melakukan komunikasi, media sosial, hingga bermain game. Untuk menambah kegunaan smartphone siswa, maka aplikasi *android* media pembelajaran interaktif ini dibuat untuk siswa bisa belajar menggunakan smartphone mereka di manapun dan kapanpun. Media pembelajaran interaktif ini juga dibuat untuk membuat siswa lebih termotivasi dalam belajar, dikarenakan siswa kelas VII di SMPN 25 Banjarmasin hanya menggunakan buku pelajaran dan kamus saja yang mana siswa masih kesulitan memahaminya. Jadi, dengan adanya media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *android* pada mata pelajaran Bahasa Inggris ini dapat membantu meningkatkan motivasi belajarnya sehingga hasil belajar siswa menjadi lebih baik.

d. Pengumpulan Objek Rancangan

Pengumpulan objek berdasarkan dengan konsep dan rancangan yang telah dibuat. Tahapan pengumpulan objek yang harus dilakuakan ada dua, yaitu:

Mengumpulkan materi, soal evaluasi dan jawaban, serta contoh pembuatan desain dengan media pembelajaran interaktif berbasis *android*. Materi disusun sesuai dengan referensi yang ada serta dibuat secara runtun untuk memudahkan siswa dalam mempelajari materi. Evaluasi atau quiz juga disiapkan kunci jawaban jika siswa tidak bisa menjawab. Untuk desain dan media pembelajaran interaktifnya pengumpulan mengambil referensi dari internet dengan berbagai penyesuaian dan modifikasi sehingga hasilnya menjadi buatan sendiri yang lebih matang.

Pengumpulan gambar, audio, tombol, dan lain-lain. Gambar diunduh dari berbagai sumber pendukung suatu materi yang

kemudian dimasukkan (di import) ke dalam *Corel Draw* untuk disesuaikan dengan tampilan media, sementara tombol dan layout dibuat secara manual oleh peneliti dengan menggunakan fitur yang ada pada *Corel Draw*. Audio seperti efek suara hingga musik latar belakang berupa instrumental yang menarik dan nyaman untuk didengar siswa dalam belajar menggunakan media pembelajaran interaktif. Tombol dibuat sesuai dengan estetika dan etika multimedia yang terlihat menarik. Semua objek diproses dengan menggunakan *software Adobe Animate* untuk dijadikan media pembelajaran interaktif.

e. Penyusunan Instrument Uji Kelayakan

Instrumen dibuat dalam bentuk angket yang disajikan kepada ahli media, ahli materi dan siswa responden menggunakan tipe jawaban berupa centang (√). Hasil penilaian instrumen Ahli Materi dari media pembelajaran interaktif divalidasi oleh Rooshana Hendrayani, S. Pd (Guru Bahasa Inggris di SMPN 25 Banjarmasin) dengan "Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran", sedangkan hasil penilaian Ahli Media di validasi oleh Adrie Satrio, S. Pd (Dosen Jurusan Teknologi Pendidikan) dengan "Layak untuk digunakan tanpa Revisi".

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

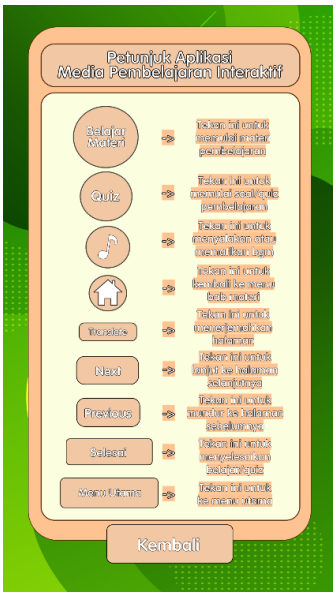
Tahap pengembangan media pembelajaran interaktif ini dilakukan dengan merangkai semua komponen seperti materi, evaluasi, gambar, audio dan musik dengan menggunakan *software Adobe Animate*. Desain media pembelajaran interaktif sesuai dengan Flowchart yang telah dirancang sebelumnya. Hasil desain dari *software Adobe Animate* yang berupa file extension (*.fla) yang kemudian di eksport menjadi aplikasi berupa file extension (*.apk) untuk *android* yang gunanya untuk memudahkan dalam menjalankan media pembelajaran tanpa harus memiliki *Software Adobe Animate* yang ada di komputer. Dalam pembuatan media pembelajaran interaktif ini ada 3 tahapan, yakni:

1) Desain Media Pembelajaran Interaktif

Berikut merupakan tampilan dari desain media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan oleh peneliti sesuai dengan Flowchart yang telah dirancang, sebagai berikut.

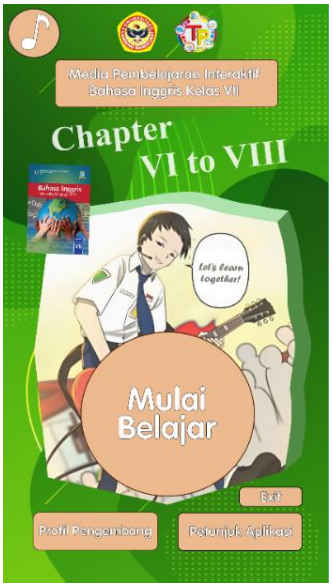
Gambar 2.
Tampilan Intro

Saat memulai aplikasi, akan ada muncul intro sebelum masuk ke menu utama media pembelajaran interaktif. Pada intro terdapat *loading screen* dan juga logo ULM sebagai pembuka aplikasi, terdapat bar loading berwarna jingga yang ketika penuh akan pindah ke menu selanjutnya.



Gambar 3.
Petunjuk Aplikasi

Setelah selesai intro, maka akan langsung menuju pada halaman petunjuk aplikasi yang menunjukkan fungsi dari masing-masing tombol ikon yang ada pada media pembelajaran interaktif.



Gambar 4.
Menu Utama

Menu utama atau biasanya disebut home merupakan tampilan utama dari media pembelajaran interaktif. Pada menu utama terdapat judul, nyalakan/matikan musik, mulai belajar, profil pengembang, petunjuk aplikasi, dan juga tombol *exit* atau keluar.

Gambar 5.
Profil Pengembang

Pada menu profil pengembang terdapat biodata seperti nama, NIM, dan asal instansi peneliti yakni yang mengembangkan media pembelajaran interaktif.

Gambar 6.
Menu Materi

Dalam menu materi terdapat 3 sub menu berisi bab materi Bahasa Inggris yang terdiri dari bab VI, VII, dan VIII sesuai dengan referensi buku paket semester genap yang dipelajari di sekolah.

Gambar 7.
Menu Sub Materi

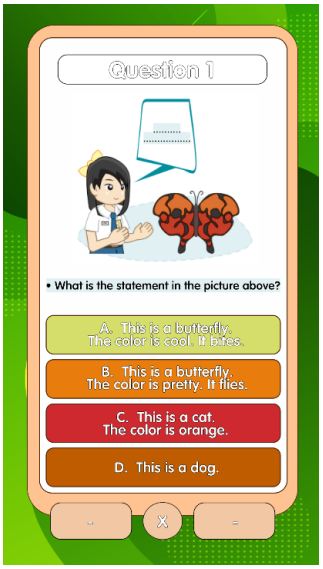
Setelah memilih sub bab materi, akan ditampilkan halaman bab sebelum masuk ke materi pembelajaran yang berisikan judul bab, gambar cover bab, dan tombol untuk masuk ke pembahasan tentang materi.

Gambar 8.
Menu Isi Materi

Saat memasuki ke dalam menu materi, terdapat isi pembelajaran yang sudah disesuaikan dengan buku yang dipelajari di sekolah. Terdapat 3 tombol di bawah menu isi materi dan 1 tombol dalam materi, 3 tombol di bawah itu yakni '*Previous*' atau 'Kembali', '*Next*' atau 'Lanjut', dan '*Home*', sementara tombol '*Translate*' berfungsi untuk menerjemahkan isi materi yang ada dalam media pembelajaran tersebut.

Gambar 9.
Menu Evaluasi

Evaluasi yang ada di media pembelajaran interaktif ini berupa quiz berupa pilihan ganda, terdiri dari 5 soal berbahasa Inggris tanpa ada terjemahan yang bertujuan untuk mengetahui apakah siswa belum atau sudah memahami materi dengan baik.



Gambar 10.
Menu Isi Evaluasi

Saat memasuki evaluasi atau quiz, akan ditampilkan soal pilihan ganda dan siswa harus menjawab soalnya secara beruturan. Juga, siswa akan mengetahui benar atau salah jawaban mereka secara langsung dengan mendengar efek suara dari tombol yang mereka pilih jawabannya.

Gambar 11.
Menu Hasil Evaluasi

Setelah selesai menjawab 5 pertanyaan, maka akan langsung ke menu hasil nilai. Di sini siswa bisa melihat langsung hasil nilai dari jawaban mereka sebelumnya.

Gambar 12.
Menu Konfirmasi Keluar

Setelah selesai belajar dengan menggunakan media pembelajaran interaktif, siswa dapat Kembali ke menu utama dan menekan tombol *exit* untuk keluar dari aplikasi. Ketika menekan tombol *exit* maka akan muncul pop-up sebagai menu konfirmasi keluar aplikasi, dan nantinya akan ada pertanyaan "Yakin ingin keluar?" muncul dan terdapat dua pilihan 'Ya' dan 'Tidak'. Apabila memilih 'Tidak' maka akan otomatis kembali ke menu utama dan media akan tetap aktif, sedangkan bila memilih 'Ya' maka media pembelajaran interaktif ini akan segera tertutup yang artinya berhasil keluar dari aplikasi.

2) Pengujian
Tahap pengujian merupakan tahapan untuk mengecek apakah media pembelajaran interaktif dapat berjalan dengan baik sebelum di Publish menjadi aplikasi yang akan digunakan untuk media pembelajaran siswa. Tahapan ini dilakukan pada saat proses pembuatan di *software Adobe Animate*, peneliti di sini harus melakukan proses ini berulang-ulang kali untuk sampai tidak ada masalah bug atau error pada media pembelajaran interaktif agar dapat digunakan dengan baik.

3) Publishing
Publishing merupakan proses terakhir dari pembuatan media pembelajaran interaktif. Apabila media pembelajaran dirasa sudah berjalan dengan baik dan lancar tanpa adanya bug dan error, maka langkah selanjutnya ialah mem-publish atau meng-eksport media menjadi aplikasi *android* yang akan digunakan untuk penelitian. Publishing sangat perlu dilakukan agar media pembelajaran interaktif dapat dipindahkan dengan mudah sehingga dapat digunakan pada smartphone *android* siswa, serta siswa dapat menggunakan media pembelajaran interaktif ini dengan mudah tanpa harus memiliki *software Adobe Animate*.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi ini dilakukan dengan menguji cobakan media secara langsung melalui pembelajaran. Uji coba dilaksanakan sebanyak dua tahap, yaitu tahap pertama uji validitas isi oleh ahli materi mata pelajaran dan ahli media pembelajaran, sedangkan tahap kedua uji validitas diisi oleh responden siswa.

Hasil Media pembelajaran akan di validasi oleh 2 orang, yang terdiri dari 1 ahli media, yaitu Adrie Satrio, S.Pd., M.Pd. (Dosen Jurusan Teknologi Pendidikan). Serta 1 ahli materi, yaitu Rooshana Hendayani, S.Pd. (Guru Bahasa Inggris di SMP Negeri 25 Banjarmasin). Ahli materi dan ahli media pembelajaran diberikan angket berisikan pertanyaan mengenai kelayakan pengembangan media pembelajaran interaktif. Pada tahap ini media pembelajaran interaktif yang telah selesai dikembangkan kemudian diimplementasikan kepada siswa kelas VII di

SMPN 25 Banjarmasin pada tanggal 25 Mei 2023. Pelaksanaan uji media pembelajaran interaktif ini dilakukan di kelas dengan siswa berjumlah 22 orang saat mata pelajaran Bahasa Inggris, peneliti menggunakan metode One Shot Case Study. Media pembelajaran interaktif ini dibagikan aplikasi kepada siswa dan guru melalui chat *WhatApps* dengan cara mengirimkan file APK, kemudian menginstall-nya di smartphone mereka masing-masing. Peneliti mendemonstrasikan media pembelajaran interaktif di depan kelas, setelah itu siswa dipersilahkan untuk menggunakan media pembelajaran serta mencoba mengerjakan evaluasi quiz yang terdapat pada media pembelajaran interaktif. Setelah itu, siswa diminta mengisi angket responden yang berisi 10 pernyataan untuk memberikan tanggapan terhadap media pembelajaran interaktif tersebut yang berkaitan dengan kefektivan media pembelajaran dan meningkatnya motivasi belajar siswa.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Analisis data validasi media pembelajaran yang diperoleh dari hasil validasi oleh ahli media yakni bapak Adrie Satrio, S. Pd. dan ahli materi yakni ibu guru Rooshana Hendayani, S. Pd. untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif.

Analisis data dari responden media pembelajaran diperoleh dari siswa di SMPN 25 Banjarmasin untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif.

Produk akhir berupa APK "Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Kelas VII" akan berhasil apabila telah melakukan validasi dan revisi. APK ini dapatdi-install pada smartphone *android* apapun.

II. Deskripsi Analisis Data

1. Analisis Data Kelayakan Materi

Analisis ini digunakan untuk mengetahui kelayakan isi materi pada media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan 4 aspek, yakni: 1) Aspek pembelajaran, 2) Aspek isi materi, 3) Aspek teks dan bahasa, dan 4) Aspek interpretasi pembelajaran era 4.0 dalam media pembelajaran interaktif. Analisis materi dari media pembelajaran interaktif ini diuji kelayakannya oleh ahli materi yang juga merupakan guru dari mata pelajaran Bahasa Inggris di SMPN 25 Banjarmasin, yakni Ibu Rooshana Hendayani, S.Pd., hasil penilaian validasi sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Penilaian Ahli Materi

No.	Aspek	Skor
1	Aspek Pembelajaran	20
2	Isi Materi	22
3	Teks & Bahasa	18
4	Interpretasi Pembelajaran Era 4.0	14
Jumlah Skor		**74/100**
Persentase		**74%**

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, analisis menggunakan skala likert mencapai nilai 74%. Jadi, dapat disimpulkan bahwa hasil kelayakan materi pada media pembelajaran interaktif ini dikategorikan sebagai "Layak (61% - 80%)" untuk digunakan di sekolah tanpa revisi karena kesesuaian media dengan desain pembelajaran dari aspek serta kelengkapan dan kedalaman isi materi dalam konten media pembelajaran interaktif.

2. Analisis Data Kelayakan Media

Analisis data dari media pembelajaran interaktif ini diuji kelayakannya oleh ahli media yang merupakan dosen Jurusan Teknologi Pendidikan. Analisis ini digunakan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan berdasarkan 4 aspek, yakni: 1) Aspek tampilan aplikasi, 2) Aspek teks dan bahasa, 3) Aspek kegunaan, dan 4) Aspek interpretasi pembelajaran era 4.0 dalam media

pembelajaran interaktif. Analisis media dari media pembelajaran interaktif ini diuji kelayakannya oleh ahli media yang juga merupakan Dosen Jurusan Teknologi Pendidikan, yakni Adrie Satrio, S.Pd., M.Pd., hasil penilaian validasi sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Penilaian Ahli Media

No.	Aspek	Skor
1	Tampilan Aplikasi	
2	Teks & Bahasa	
3	Kegunaan	
4	Interpretasi Pembelajaran Era 4.0	
Jumlah Skor		**98/125**
Persentase		**78,4%**

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media, analisis menggunakan skala likert mencapai nilai 78,4%. Jadi, dapat disimpulkan bahwa hasil kelayakan media pada media pembelajaran interaktif ini dikategorikan sebagai "Layak (61% - 80%)" untuk digunakan di sekolah tanpa revisi ditinjau dari segi kualitas tampilan media dan kegunaan dari media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

3. Analisis Data Peningkatan Motivasi Belajar Siswa

Analisis dari media pembelajaran interaktif untuk data responden menggunakan angket yang dibagikan setelah responden menggunakan media pembelajaran. Responden media pembelajaran interaktif ini adalah siswa kelas VII di SMPN 25 Banjarmasin yang dalam satu kelas berjumlah 22 siswa. Skala pengukuran yang digunakan ialah Skala Gutman dengan 2 kategori, yakni: Setuju (1) dan Tidak Setuju (0). Data hasil angket respon peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Penilaian Peningkatan Motivasi Belajar Siswa

No.	Pernyataan	Skor
1	Menurut saya belajar dengan menggunakan Media Pembelajaran Interaktif ini sangat menarik.	22
2	Saya lebih mudah memahami pelajaran Bahasa Inggris dengan adanya Media Pembelajaran Interaktif ini.	20
3	Media Pembelajaran Interaktif membuat mata pelajaran Bahasa Inggris menjadi lebih menarik dan tidak membosankan.	21
4	Konten dalam media interaktif yang dilengkapi gambar membantu saya memahami materi dengan lebih jelas.	21
5	Saya lebih bersemangat mengikuti mata pelajaran Bahasa Inggris jika menggunakan Media Pembelajaran Interaktif.	22
6	Saya dapat belajar lebih lama dengan menggunakan Media Pembelajaran Interaktif.	20
7	Saya lebih aktif bertanya hal-hal yang kurang jelas kepada guru/pengajar jika menggunakan Media Pembelajaran Interaktif.	22
8	Media Pembelajaran Interaktif membawa dampak positif dalam mendukung materi pembelajaran.	20
9	Belajar materi Bahasa Inggris menggunakan Media Pembelajaran Interaktif membuat diri menjadi lebih termotivasi dalam belajar.	22
10	Dengan menggunakan Media Pembelajaran Interaktif hasil nilai belajar saya meningkat dengan lebih baik.	22
Jumlah Skor		**212/220**
Persentase Rata-Rata		**96,3%**

Berdasarkan hasil penilaian di atas diketahui bahwa media pembelajaran

interaktif ini memperoleh skor 212 dari skor maksimal 220. Sedangkan hasil persentase rata-rata peningkatan motivasi belajar siswa ialah 96,3%, sehingga dapat dikategorikan sebagai "Sangat Tinggi (85% - 100%)". Oleh karena itu, berdasarkan angket respon peserta didik, maka disimpulkan bahwa produk media pembelajaran interaktif yang dihasilkan termasuk pada kategori sangat baik dan layak untuk digunakan di sekolah.

B. Pembahasan

Berdasarkan pemaparan pada rumusan masalah, telah diperoleh poin-poin yang menjadi tujuan dari pengembangan media pembelajaran interaktif, yakni dijabarkan sebagai berikut:

Pengembangan media pembelajaran interaktif ini menggunakan metode Research & Development (R&D) atau Penelitian dan Pengembangan. Pengembangan media pembelajaran interaktif dijalankan sesuai prosedur model ADDIE, yang terdiri dari 5 langkah, yakni: (1) *Analysis*, (2) *Design*, (3) *Development*, (4) *Implementation*, dan (5) *Evaluation*. Hasil kelima tahapan ini dijabarkan sebagai berikut.

1) *Analysis* (Analisis)

Dilakukan 2 analisis yakni dari analisis masalah dan analisis kebutuhan, kedua analisis ini ditemukan ketika observasi lapangan. Analisis masalah yang terjadi ialah terdapat kesulitan belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran Bahasa Inggris, yang mana hal ini dikarenakan adanya perbedaan kurikulum di beberapa Sekolah Dasar (SD), menjadikan siswa memiliki perbedaan pengetahuan dasar tentang mata pelajaran Bahasa Inggris, sehingga hal ini menyebabkan siswa tersebut kesulitan untuk mengikuti apa yang diajarkan guru di depan kelas.

Maka berdasarkan dari hasil kegiatan observasi, diadakan pengembangan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan *software Adobe Animate* yang menghasilkan aplikasi *android* sebagai sarana belajar siswa Kelas VII di di SMPN 25 Banjarmasin. Kemudian analisis kebutuhan yang terjadi ialah dikarenakan guru pendidik masih menggunakan metode lama dan media seadanya dengan menggunakan buku dalam mengajar Bahasa Inggris, hal ini membuat siswa kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Siswa memerlukan media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai pendukung atau penunjang apa yang ia pelajari agar lebih dapat memahaminya, maka dari itu perlu adanya media yang mendukung proses pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Inggris yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kegiatan yang dilakukan dengan cara mengumpulkan referensi berupa kurikulum, silabus mata pelajaran Bahasa Inggris untuk kelas VII semester sekarang, serta mencari materi di internet yang berkaitan dengan mata pelajaran yang dibutuhkan dalam pengembangan media pembelajaran.

2) *Design* (Desain)

Hasil tahap desain berupa perancangan media pembelajaran interaktif yang meliputi rumusan tujuan pembuatan media pembelajaran interaktif sesuai dengan kebutuhan siswa, pembuatan flowchart untuk alur media pembelajaran, pembuatan rancangan awal pembuatan media pembelajaran, pengumpulan objek rancangan sesuai dengan materi terdapat pada media pembelajaran, dan penyusunan instrumen untuk menguji kelayakan media pembelajaran sebagai sumber belajar siswa.

3) *Development* (Pengembangan)

Hasil tahap pengembangan adalah terciptanya media pembelajaran interaktif dari semua komponen yang telah disiapkan sebelumnya sehingga menjadi terkumpul dalam kesatuan media sesuai dengan flowchart dan storyboard yang telah dirancang menggunakan *Adobe Animate*. Setelah pembuatan media pembelajaran interaktif selesai dibuat selanjutnya dilakukan pengujian beberapa kali hingga sempurna, lalu itu

aplikasi media pembelajaran interaktif siap untuk publishing dan diimplementasikan.

4) *Implementation* (Implementasi)

Hasil aplikasi media pembelajaran interaktif yang sudah selesai dikembangkan selanjutnya dilakukan uji kelayakan validasi oleh ahli materi dan ahli media. Media pembelajaran di validasi oleh 2 orang, yang terdiri dari 1 ahli media, yaitu Adrie Satrio, S.Pd., M.Pd. (Dosen Jurusan Teknologi Pendidikan). Serta 1 ahli materi, yaitu Rooshana Hendayani, S.Pd. (Guru Bahasa Inggris di SMP Negeri 25 Banjarmasin). Hasil menunjukkan tingkat kelayakan dengan kategori tinggi, setelah itu barulah diimplementasikan kepada siswa kelas VII di SMPN 25 Banjarmasin. Implementasi ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran interaktif yang telah berhasil dikembangkan. Untuk mengetahui respon siswa maka dilakukan presentasi di depan kelas dengan menjelaskan media yang sudah dibuat, lalu selanjutnya siswa diminta untuk mengisi angket responden sebagai tanggapan terhadap media pembelajaran interaktif tersebut. Hasil dari responden mendapatkan tingkat kategori sangat tinggi, maka media pembelajaran interaktif ini dapat disimpulkan sangat efektif untuk pembelaran siswa.

5) *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi yang dilakukan adalah evaluasi pengembangan dan evaluasi terhadap kelayakan produk media pembelajaran. Evaluasi pengembangan dilakukan oleh dosen ahli media, sementara untuk ahli materi dilakukan oleh guru mata pelajaran Bahasa Inggris di SMPN 25 Banjarmasin, hal ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif yang telah berhasil dikembangkan. Lalu untuk mengukur tingkat kelayakannya media pembelajaran interaktif yang berhasil dikembangkan tersebut diproduksi dan digunakan di SMPN 25 Banjarmasin, evaluasi produk media pembelajaran interaktif dilakukan oleh siswa dan siswi kelas VII untuk mengetahui tanggapan mereka terkait media pembelajaran yang berhasil dikembangkan. Hasil tahap evaluasi ini memberikan data yang menggambarkan kualitas kelayakan produk media pembelajaran interaktif beserta validasinya serta keefektifannya dalam peningkatan motivasi belajar siswa di sekolah.

Data kelayakan media pembelajaran interaktif diperoleh dari hasil instrumen uji kelayakan oleh ahli materi, ahli media dan responden. Perolehan data kelayakan media pembelajaran interaktif dijabarkan sebagai berikut.

Berdasarkan hasil dari instrumen penilaian ahli materi, yakni oleh ibu guru Rooshana Hendayani, S. Pd. skor total yang didapat ialah 74, sedangkan skor yang diharapkan ialah 100. Maka dihitung persentase kelayakannya dengan rumus Persentase Kelayakan yang ada pada BAB III sebelumnya. Jadi, hasil kelayakan materi pada media pembelajaran interaktif ini adalah 74% yang mana pada tabel termasuk kategori “Layak (61% - 80%)” untuk digunakan oleh siswa dan siswi di sekolah.

Berdasarkan hasil dari instrumen penilaian ahli media, yakni oleh dosen bapak Adrie Satrio, S. Pd. skor total yang didapat ialah 98, sedangkan skor total yang diharapkan ialah 125. Maka dihitung persentase kelayakannya dengan rumus Persentase Kelayakan yang ada pada BAB III sebelumnya. Jadi, hasil kelayakan media pada media pembelajaran interaktif ini adalah 78,4% yang mana pada tabel termasuk kategori “Layak (61% - 80%)” untuk digunakan oleh siswa dan siswi di sekolah.

Jadi, berdasarkan kedua hasil data kelayakan yang divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, maka media pembelajaran interaktif ini dapat dikatakan layak. Hal ini

sesuai dengan tingkat pengambilan keputusan yang minimalnya ialah cukup layak, sementara media pembelajaran interaktif ini mencapai tingkat kategori validitas yang tinggi sehingga dapat dikatakan bahwa media ini layak untuk digunakan di sekolah.

Motivasi belajar siswa mengalami peningkatan yang sangat tinggi setelah menggunakan media pembelajaran interaktif, siswa merasa lebih bersemangat dan senang ketika mengikuti pembelajaran Bahasa Inggris dengan media ini. Siswa juga menjadi lebih aktif dalam belajar ketika menggunakan media ini, bahkan tingkat presentase rata-rata motivasi belajar siswa naik sangat pesat, hal ini didukung dengan adanya analisis rata-rata motivasi siswa yang meningkat hingga mencapai kriteria sangat tinggi. Berdasarkan hasil data penelitian dari instrumen penilaian responden, yakni siswa dan siswi di SMPN 25 Banjarmasin skor total yang didapat ialah 212, sedangkan skor total yang diharapkan ialah 220. Maka dihitung persentase rata-rata motivasi siswa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif ialah 96,3% yang mana pada tabel termasuk kriteria "Sangat Tinggi (85% - 100%)". Data ini menunjukkan besarnya peningkatan motivasi belajar siswa ketika menggunakan media pembelajaran interaktif, sehingga siswa menjadi lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah. Jadi, media pembelajaran interaktif ini sangat efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VII di SMPN 25 Banjarmasin.

Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang telah peneliti dapatkan mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VII Di SMPN 25 Banjarmasin, media ini dapat berjalan dengan baik dan efektif serta hasilnya sesuai harapan, yakni terjadi peningkatan pesat terhadap motivasi belajar siswa ketika mereka menggunakan media pembelajaran interaktif sehingga siswa lebih bersemangat mengikuti pembelajaran Bahasa Inggris. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan memiliki tampilan yang menarik serta fitur-fitur yang sangat mendukung dalam keberlangsungan pembelajaran, seperti materi yang sudah disesuaikan dengan buku pelajaran di sekolah hingga adanya tombol 'Translate' atau terjemahan pada media pembelajaran.

Data hasil kelayakan yang didapat dari ahli media dan ahli materi menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif ini layak untuk digunakan di sekolah. Hal ini terbukti berdasarkan responden siswa kelas VII di SMPN 25 Banjarmasin yang berjumlah 22 orang, siswa dapat menggunakan media ini dengan baik dan lancar, serta persentase rata-rata motivasi belajar siswa meningkat sangat tinggi setelah menggunakan media pembelajaran interaktif. Hal ini tentu berdampak positif terhadap siswa dengan adanya penggunaan media pembelajaran interaktif sebagai penunjang media pembelajaran, sehingga siswa lebih mudah memahami pembelajaran Bahasa Inggris yang sebelumnya susah untuk dipelajari karena ketidakpahaman bahasa.

Motivasi belajar siswa mengalami peningkatan yang sangat tinggi setelah menggunakan media pembelajaran interaktif, siswa merasa lebih bersemangat dan senang ketika mengikuti pembelajaran Bahasa Inggris dengan media ini. Jadi, media pembelajaran interaktif sangat efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, tidak hanya membuat siswa lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran, melainkan juga membuat hasil belajar siswa ikut meningkat.

Saran

Untuk menambah referensi peneliti selanjutnya ada beberapa saran yang dikemukakan berdasarkan hasil penelitian di SMPN 25 Banjarmasin, adapun saran-saran yang peneliti berikan setelah meneiliti media pembelajaran interaktif ini adalah sebagai berikut.

Peneliti selanjutnya sebaiknya mempertimbangkan untuk mengambil sampel yang lebih luas serta memperpanjang periode waktu penelitian. Dengan ini kesimpulan yang dihasilkan dapat memiliki cakupan yang lebih luas.

Pengembangan media pembelajaran interaktif membutuhkan waktu yang banyak untuk mencapai kesempurnaan media yang dihasilkan, maka sebaiknya pengembangan dilakukan terlebih dahulu jauh sebelum penelitian lapangan dilakukan. Hal ini perlu dilakukan agar menghinda kesalahan program atau bug yang terjadi pada saat pengembangan berlangsung, sehingga hasilnya lebih maksimal.

Seiring dengan perkembangan jaman, media pembelajaran interaktif yang dikembangkan sebaiknya memiliki lebih banyak fitur yang menarik bagi siswa, serta kemudahan penggunaan untuk mendukung keberlangsungan pembelajaran di sekolah.

Daftar Pustaka

Cyly, Z., Sulistianingsih, A. S., Prasetyo, Y. D., & Nugroho, Y. S. (2023). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL BERBASIS KOMPETENSI BERORIENTASI PRODUKSI PADA MATA KULIAH DASAR FOTOGRAFI MENGGUNAKAN APLIKASI SIGIL. Steam Engineering, 4(2), pp. 88-96.

Hamdani. (2011). Strategi Belajar Mengajar. Bandung: Pustaka Setia.

Handayani, S. N. (2018). Uji Aktivitas Antioksidan Ekstrak Daun Daruju (Acanthus ilicifolius L.) dengan Metode Peredaman Radikal Bebas 1,1- diphenyil-2-picrylhidrazil. Jurnal Fitofarmaka Indonesia 2018, 5(2), 299– 308.

Irawan, A. P. (2015). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis web menggunakan metode Hannafin dan Peck. Jurnal POSITIF, Tahun I, No. 1.

Istiqlal, M. (2013). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Matematika SMA Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Matematika Logika Matematika. Jurnal Pendidikan Matematika 8, no. 1.

Merzifonluo□lu, A. &. (2018). Review of Digital language learning and teaching: Research, Theory, and Practice. Language Learning & Technology. Vol. 22(1).

Munir. (2015). Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan. Bandung: Alfabeta.

Musfiqon. (2012). Pengembangan Media Belajar Dan Sumber Belajar. Jakarta: Prestasi Pustakakarya.

Nurfatah, N. R. (2018). Pelaksanaan Supervisi Oleh Kepala Sekolah dan Pengawas Sekolah. Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, dan Supervisi Pendidikan 3, no. 1.

Prasetya, A. Y. (2018). Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik. Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan, 3(11), 1423–1427.

Pujawan, K. A. (2012). Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Animasi Berbasis Inkuiri untuk Siswa Kelas XI Multimedia SMK TI Bali Global Singaraja. Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia. 1(1).

Putri, I. P. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Fisika. Jurnal Teknolog.

Ratmaningsih, N. M. (2019). Metode dan Strategi Pembelajaran Bahasa Inggris. Depok: PT Rajagrafindo Persada.

Saluky. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Web dengan Menggunakan Wordpress. EduMa, 5 (1):80- 90.

Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta,.

Warsita, B. (2013). Perkembangan Definisi dan Kawasan Teknologi Pembelajaran Serta Perannya Dalam Pemecahan Masalah Pembelajaran. Jurnal Kwangsan, 1(2).

Journal of Instructional Technology
J-Instech Vol 1 No 1 Januari 2020 (152 - 161)

PEMANFAATAN MEDIA BERBASIS *MICROSOFT SWAY* UNTUK MENDUKUNG PEMBELAJARAN *BLENDED LEARNING*

Rizki Himawan[1], Mastur[2], Adrie Satrio[3]
[123]Universitas Lambung Mangkurat
1910130210025@mhs.ulm.ac.id[1], mastur@ulm.ac.id[2], adrie.satrio@ulm.ac.id[3]

Abstrak

Pendidikan telah mengalami perubahan signifikan dengan berkembangnya teknologi informasi. Salah satu perubahan utama adalah adopsi model pembelajaran blended learning. Pemanfaatan media *Microsoft Sway* sebagai alat media untuk meningkatkan pengalaman pembelajaran blended learning yang menggabungkan elemen pembelajaran daring dengan pembelajaran tatap muka. *Microsoft Sway* adalah sebuah aplikasi berbasis web yang dikembangkan oleh Microsoft untuk membuat presentasi, cerita, dan laporan yang menarik dan interaktif. *Sway* memungkinkan pengguna untuk menggabungkan berbagai jenis konten, seperti teks, gambar, video, grafik, dan masih banyak lagi dalam sebuah alur yang menarik. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan *Microsoft Sway*, fungsinya untuk mendukung proses pembelajaran *blended learning* menjadi interaktif, kolaboratif, dan berbasis teknologi serta saling terintegrasi dengan aplikasi yang dikembangkan Microsof. Metode yang digunakan dalam penulisan jurnal ini adalah studi pustaka melalui kegiatan pengumpulan data dan pengolahan data pustaka, sedangkan untuk teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini *Microsoft Sway* dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan pembelajaran dalam lingkungan blended learning. Penggunaan *Sway* meningkatkan keterlibatan siswa, menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, dan membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Kata kunci: *Blended Learning, Sway, Microsoft*

Abstract

Education has experienced significant changes with the development of information technology. One of the main changes is the adoption of a blended learning model. The use of Microsoft Sway media as a media tool to enhance the blended learning learning experience which combines elements of online learning with face-to-face learning. Microsoft Sway is a web-based application developed by Microsoft to create interesting and interactive presentations, stories and reports. Sway allows users to combine various types of content, such as text, images, videos, graphics, and more in an interesting flow. The aim of this research is to describe Microsoft Sway, its function is to support the blended learning process to be interactive, collaborative and technology-based and integrated with applications developed by Microsoft. The method used in writing this journal is literature study through data collection and library data processing activities, while data collection techniques use observation, interviews and documentation. The results of this research are that Microsoft Sway can be an effective tool for improving learning in a blended learning environment. Using Sway increases student engagement, creates a more interactive learning experience, and helps in achieving learning goals.

Keywords: *Blended Learning, Sway, Microsoft*

PENDAHULUAN

Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan menjadi sangat penting di era digital ini. Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat, media pembelajaran juga semakin beragam. Era digital atau sering disebut era informasi telah menciptakan kemungkinan-kemungkinan baru dalam pendidikan. Keterbatasan penggunaan teknologi dalam ranah pendidikan di Indonesia merupakan sebuah hambatan bagi kemajuan sektor pendidikan yang terus berkembang. Sebagian besar tenaga pendidik masih bergantung pada pendekatan pembelajaran konvensional, sementara hanya segelintir yang secara aktif menerapkan teknologi. Kurangnya kesadaran akan potensi teknologi, kurangnya upaya pelatihan bagi pendidik, dan kekurangan infrastruktur teknologi yang memadai menjadi hambatan utama.

Era ini telah memberi peserta didik dan pendidik akses ke sumber daya belajar yang tidak terbatas memungkinkan kita untuk belajar kapan saja, di mana saja, dan dalam berbagai format yang lebih interaktif. Salah satu konsep yang muncul dan semakin berkembang dalam era digital adalah *blended learning* (WH, et al., 2023)*Blended learning* menggabungkan elemen-elemen pembelajaran daring dengan pengalaman pembelajaran tatap muka. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk memanfaatkan kelebihan teknologi dalam proses pembelajaran, sambil tetap menjaga interaksi sosial dan bimbingan langsung dari pengajar. Dalam pembelajaran, *blended learning* efektif meningkatkan keterlibatan siswa, minat belajar, pemahaman materi, dan kolaborasi antara siswa dan pendidik.

Blended learning adalah pendekatan pembelajaran yang menggabungkan elemen pembelajaran daring (online) dengan pembelajaran tatap muka (offline) dalam upaya menciptakan pengalaman pembelajaran yang seimbang dan beragam (Puspitarini, 2022). Model ini sangat relevan untuk diterapkan dalam era saat ini. Dengan menggabungkan pembelajaran tatap muka dan pembelajaran berbasis teknologi, model ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan yang sesuai dengan tuntutan zaman, menjadikannya metode pembelajaran yang relevan dan efektif di era modern (Nugraha, 2020).

Blended learning memanfaatkan keunggulan keduanya untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih holistik dan menarik (Kurniawati, Santanapurba, & Kusumawati, 2019). Pembelajaran *blended learning*, penggunaan media pembelajaran digital menjadi semakin relevan dan memegang peran utama dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Penggunaaan media pembelajaran mampu mengadaptasi berbagai macam perubahan cara, suasana, serta percepatan yang terjadi dalam lingkup penyelenggaraan pendidikan dengan menerapkan inovasi aktif dan kreatif (Widianto, et al., 2021). Media dalam proses pembelajaran merupakan perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan, merangsang pikiran, perasaan perhatian dan kemauan sehingga terdorong serta terlibat dalam pembelajaran. Proses pembelajaran pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran (Drazad, 2023). Tujuan utama dari media pembelajaran adalah untuk memotivasi siswa dengan membangkitkan perhatian, minat, pemikiran, dan emosi mereka sehingga proses pembelajaran dapat mencapai hasil yang diinginkan (Ningrum & Napitupulu, 2021). Media pembelajaran dapat berupa media cetak, media elektronik, maupun media online. Selain itu, pentingnya penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran (Setiawati, 2023). Dalam hal ini, jenis dan bentuk media pembelajaran tidaklah terlalu penting selama mereka mampu mengirimkan pesan dalam konteks pembelajaran baik di dalam atau di luar kelas serta memiliki kemampuan untuk menarik perhatian siswa, meningkatkan konsentrasi, dan memengaruhi emosi siswa, maka media tersebut dianggap efektif sebagai alat bantu belajar (Husna, 2023).

Media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dan peserta didik (Hidayat, Sofyan, & Utama, 2020). Di sisi lain, *Microsoft Sway* adalah salah satu alat atau media pembelajaran digital yang dapat digunakan untuk membuat presentasi interaktif dan naratif secara online. *Sway* adalah salah satu produk dari Microsoft yang merupakan sebuah aplikasi digital storytelling yang memiliki beragam kegunaan, termasuk pembuatan presentasi, rangkuman, serta dokumen menarik lainnya (Arzfi, Desyandri, & Firman, 2021).

Aplikasi ini sangat mudah digunakan dan dapat diakses oleh berbagai kalangan.

Microsoft Sway dipilih sebagai media pembelajaran karena memiliki beberapa keunggulan yang mendukung proses pembelajaran, terutama dalam konteks *blended learning* atau pembelajaran campuran antara tatap muka dan daring. Salah satu alasan utama adalah karena kemudahan penggunaannya. Dengan antarmuka yang intuitif, pengguna bisa dengan mudah membuat konten yang menarik dan menyesuaikan tampilan serta gaya presentasi dengan kebutuhan pembelajaran. *Microsoft Sway* juga memungkinkan pengguna untuk mengintegrasikan berbagai jenis media, seperti teks, gambar, video, dan audio, menjadi satu presentasi yang interaktif dan menarik (Sudarmoyo, 2018). Hal ini akan membantu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. *Microsoft Sway* juga mendukung pembelajaran kolaboratif. Pengguna bisa mengundang siswa atau kolega untuk berkontribusi dalam pembuatan konten, sehingga memungkinkan terjadinya interaksi dan diskusi yang lebih aktif dan dinamis. Dengan demikian, *Sway* tidak hanya bermanfaat untuk pendidik dalam mengajar, tetapi juga memberikan siswa pengalaman pembelajaran yang beragam dan menarik (Mujahidin, Salsabila, Hasanah, Andani, & Aprillia, 2021).

Penggunaan *Microsoft Sway* juga dapat memudahkan guru dalam mengelola dan menyimpan materi pembelajaran secara online. Dalam pembelajaran blended learning, materi pembelajaran harus dapat diakses secara online. *Microsoft Sway* dapat memudahkan guru dalam membuat, menyimpan, dan mengelola materi pembelajaran dalam satu platform online. Selain itu, *Microsoft Sway* juga memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri tanpa terikat waktu dan tempat. Aplikasi ini dapat diakses melalui perangkat komputer atau mobile (Albab, 2023). Dalam upaya mewujudkan pendidikan nasional yang berbasis teknologi, program Kampus Merdeka telah diperkenalkan sebagai bagian dari inisiatif Merdeka Belajar yang diprakarsai oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. Program Kampus Merdeka memberikan kesempatan kepada mahasiswa di seluruh Indonesia untuk mengembangkan potensi mereka sesuai dengan minat dan bakat melalui program-program yang disediakan oleh berbagai mitra terkemuka yang telah berkolaborasi dengan Kampus Merdeka.

Tujuan utama dari program ini adalah memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk menjelajahi dan mendalami bidang-bidang tertentu selama satu semester atau lebih. Program ini juga bertujuan untuk membantu mahasiswa memperluas jaringan mereka di luar lingkungan program studi dan kampus asal mereka. Dengan demikian, program Kampus Merdeka memiliki peran penting dalam memberikan pengalaman belajar yang lebih luas dan mendalam, serta membuka peluang untuk pengembangan karir dan pemahaman yang lebih mendalam tentang perkembangan teknologi.

Program Magang dan Studi Independen dengan mitra Sekolah Ekspor Nasional menggabungkan metode pembelajaran daring (online) dan tatap muka (offline) untuk memberikan edukasi mengenai kegiatan ekspor-impor dengan memanfaatkan teknologi digital yang terus berkembang. Program Studi Independent Bersertifikat Digital Export yang terdiri dari 7 kegiatan, seperti pemaparan materi, pendalaman materi kuliah ekspor, pembelajaran asynchronous self-learning, mentoring, praktikum, dan ujian, memiliki tujuan untuk memberikan pemahaman yang komprehensif tentang ekspor digital kepada mahasiswa.

Penelitian awal ini menyoroti penggunaan *Microsoft Sway* sebagai media pembelajaran yang dapat mendukung model blended learning. *Sway* memiliki fitur-fitur yang mendukung kolaborasi antara guru dan siswa dalam pembuatan konten pembelajaran yang efektif, interaktif, dan menarik. Selain itu, kelebihan *Sway* adalah kemudahan aksesibilitasnya dari berbagai platform, membuatnya cocok untuk pembelajaran jarak jauh.

Salah satu masalah utama dalam pembelajaran konvensional adalah ketidakmampuan menyajikan materi secara interaktif dan menarik bagi siswa. Metode tradisional yang hanya menggunakan buku teks dan papan tulis seringkali membuat siswa merasa bosan dan sulit memahami materi secara mendalam. Dampaknya adalah penurunan minat belajar dan gangguan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, inovasi dalam penyajian materi pembelajaran menjadi sangat penting untuk meningkatkan ketertarikan dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. *Microsoft Sway* dapat menjadi solusi yang efektif untuk mengatasi masalah ini dengan menyediakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

Sebelumnya, penelitian serupa berjudul "Efektifitas Penggunaan Microsoft Teams Dalam Pembelajaran E-Learning Bagi Guru pada masa Pandemi Covid-19" oleh (Widiyarso & Sutama, 2021) Hasil penelitiannya, dengan wabah Covid-19, maka adanya kebijakan untuk selalu jaga jarak dan menghindari kontak langsung antara guru dan siswa membuat guru menjadi lebih kreatif dalam menggunakan aplikasi software kelas virtual. Salah satu apikasi yang digunakan adalah adalah Microsoft TEAMS. Pemahaman dan kesiapan guru dalam menggunakan Microsoft TEAMS, alasan menggunakan Microsoft TEAMS, dan faktor penghambat dalam penggunaannya di sekolah. Analisis hasil menunjukkan bahwa penelitian ini dapat efektif dalam memahami dan mengevaluasi persepsi guru untuk memastikan pengajaran dan pembelajaran yang berkualitas melalui Microsoft TEAMS. Selain itu, penelitian serupa berjudul "Daya Tarik Pembelajaran Di Era 21 Dengan Blended Learning" juga dilakukan oleh (Wardani, Toenlioe, & Wedi, 2018) Hasilnya, *blended learning* membuat siswa dapat terus belajar dan mengikuti proses pembelajaran. Hal tersebut dapat menjadi peluang keberhasilan guru dan siswa pada pembelajaran. Blended learning juga membantu guru dalam mempersiapkan siswa untuk menciptakan lingkungan belajar sesuai dengan gaya belajar masing-masing siswa dan dapat membantu siswa menghadapi tantangan di masa depan.

Berdasarkan uraian yang dipaparkan di atas, peneliti menggunakan media berbasis *Microsoft Sway* sebagai perantara penyampaian materi yang dapat mendukung proses pembelajaran Blended Learning di salah satu Mitra Magang Studi Independen Bersertifikat (MSIB) yaitu Sekolah Ekspor. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian dengan judul "Pemanfaatan Media Berbasis *Microsoft Sway* Untuk Mendukung Pembelajaran Blended Learning." Dengan pemanfaatan media berbasis *Microsoft Sway* ini, diharapkan dapat menjadi sarana yang efektif dalam mendukung proses pembelajaran Blended Learning dalam konteks pendidikan. Penelitian ini juga bertujuan untuk menginvestigasi bagaimana penggunaan media berbasis *Microsoft Sway* dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik dalam konteks pembelajaran blended.

KAJIAN PUSTAKA

Pada penelitian ini, peneliti berfokus pada kawasan pemanfaatan yang merupakan kategori Pemanfaatan Media untuk menunjang proses pembelajaran. Pemanfaatan media adalah penggunaan sistematis dari sumber untuk belajar (Kurnia, Salim, & Utama, 2023). Pada prinsipnya, media pembelajaran berperan sebagai alat bantu visual dalam proses belajar-mengajar. Fungsinya adalah memberikan pengalaman visual kepada siswa, yang meliputi peningkatan motivasi belajar, penyederhanaan konsep yang rumit dan abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dimengerti. Dengan kata lain, media pembelajaran memainkan peran penting dalam memotivasi siswa dan membantu mereka memahami materi yang kompleks dengan lebih baik (Firdaus, 2018).

(Sugianto, Fitriani, Angraeni, & Setiawan, 2020) menyatakan bahwa *blended learning* adalah suatu model pembelajaran yang menggabungkan antara pembelajaran tatap muka dan pembelajaran online dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Blended learning* juga dapat memberikan fleksibilitas dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat mengatur waktu dan tempat belajar yang lebih efektif. (Mulyanti & Eryani, 2021) juga mengemukakan bahwa *blended learning* merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan antara pembelajaran dan pembelajaran konvensional dan pembelajaran berbasis teknologi. *Blended learning* juga dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran dan memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif.

(Setiawan, Mardapi, Pratama, & Ramadan, 2019) *blended learning* memiliki efektivitas dalam meningkatkan prestasi belajar mahasiswa. Hasil survei menunjukkan bahwa mahasiswa memberikan tingkat kepuasan yang tinggi terhadap metode pembelajaran ini, dengan mengakui manfaat dari kombinasi pembelajaran daring dan tatap muka. Pembelajaran daring memberikan fleksibilitas waktu dan tempat yang memungkinkan mahasiswa untuk mengakses materi pembelajaran secara mandiri, sementara interaksi tatap muka dengan dosen dan sesama mahasiswa memfasilitasi diskusi dan kolaborasi yang lebih intensif. Selain itu, prestasi belajar yang dicapai oleh mahasiswa juga mengalami peningkatan signifikan. Temuan ini menunjukkan bahwa *blended learning* dapat menjadi alternatif yang efektif dalam memperbaiki kualitas pembelajaran di perguruan tinggi, dengan mengoptimalkan penggunaan teknologi digital dan interaksi antaraktor dalam proses pembelajaran.

(Wijaya, 2022) menyimpulkan bahwa pendekatan pembelajaran *blended learning* memiliki kelebihan yang signifikan, seperti fleksibilitas waktu dan tempat, keterlibatan siswa yang meningkat, diversitas materi pembelajaran, dan kolaborasi yang ditingkatkan. Namun, terdapat juga beberapa kekurangan, termasuk tantangan teknologi dalam infrastruktur dan akses internet, keterampilan mandiri yang diperlukan, serta kurangnya interaksi sosial langsung. Oleh karena itu, penting untuk memperhatikan faktor-faktor tersebut dalam implementasi blended learning, seperti memastikan akses teknologi yang memadai, memberikan pelatihan yang sesuai, dan menciptakan keseimbangan yang baik antara fleksibilitas dan interaksi sosial dalam desain pembelajaran blended learning.

Microsoft Sway merupakan salah satu platform presentasi digital yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran blended learning. *Sway* memungkinkan pengguna untuk membuat presentasi interaktif dengan tampilan yang menarik dan mudah dibaca (Murtini, Utami, & Budiyanto, 2021). Dalam konteks blended learning, *Sway* dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran secara online, baik dalam bentuk teks, gambar, video, maupun audio. Penggunaan *Sway* dalam pembelajaran *blended learning* memiliki beberapa kelebihan. Pertama, *Sway* memungkinkan pengguna untuk membuat presentasi yang interaktif dengan tampilan yang menarik, sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam belajar. Kedua, *Sway* memudahkan pengguna dalam menyampaikan materi pembelajaran, karena pengguna dapat memasukkan berbagai jenis media dalam satu presentasi, seperti teks, gambar, video, dan audio. Hal ini dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dengan lebih baik. Ketiga, *Sway* juga memudahkan pengguna dalam membagikan materi pembelajaran kepada peserta didik, karena presentasi yang dibuat dapat dibagikan melalui link atau diunduh dalam bentuk file. Selain itu, *Sway* juga memiliki fitur Feedback yang memungkinkan peserta didik untuk memberikan umpan balik atau tanggapan terhadap materi pembelajaran yang disampaikan. Fitur ini dapat membantu pengajar dalam memperbaiki materi pembelajaran yang kurang dimengerti atau membutuhkan perbaikan.

Dalam penelitiannya (Muflikatun, Santoso, & Ismaya, 2021) *Microsoft Sway* dalam pembelajaran *blended learning* di tingkat sekolah menengah efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa, minat belajar, pemahaman materi, dan kolaborasi antara siswa dan pendidik. *Sway* memberikan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif melalui fitur multimedia dan visual yang membantu memvisualisasikan konsep yang kompleks. Selain itu, pendidik dapat dengan mudah membuat dan menyampaikan materi pembelajaran yang menarik, serta mendorong partisipasi siswa melalui komentar dan diskusi terintegrasi. Meskipun demikian, penelitian menekankan pentingnya pelatihan dan dukungan yang berkelanjutan bagi pendidik untuk memaksimalkan potensi penggunaan *Sway* dalam pembelajaran blended learning.

Penelitian (Selviza, Yogica, Ristiono, & Selaras, 2022) penggunaan *Sway* ditingkat sekolah menengah atas dengan bermuatan pendekatan kontekstual tentang materi keanekaragaman hayati untuk peserta didik kelas X SMA dengan rata-rata nilai validitas 94,50% dengan kriteria sangat valid. Produk ini dinilai sangat valid karena memenuhi aspek kelayakan isi 94,69%, kebahasaan 94,44%, penyajian 90,27%, dan kegrafikaan 96,43%. Berdasarkan hal tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa telah dihasilkan media presentasi menggunakan *Microsoft Sway* bermuatan pendekatan kontekstual tentang materi keanekaragaman hayati untuk peserta didik kelas X SMA yang sangat valid dan dapat digunakan pada pembelajaran biologi

Kemudian penelitian serupa (Monica, Yogica, Ardi, & Rahmatika, 2022) menjelaskan penggunaan *Sway* di tingkat menengah atas efektif dilakukan dalam pembelajaran hal ini Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terkait validasi media presentasi menggunakan *Microsoft Sway* dengan pendekatan kontekstual mengenai materi perubahan lingkungan untuk SMA ditemukan bahwa nilai rata-rata validitas dalam aspek penyajian, isi, dan bahasa mencapai 90,10% dengan kriteria sangat valid. Hal ini melebihi ekspektasi awal peneliti yang hanya bertujuan untuk menciptakan media presentasi yang valid dengan pendekatan kontekstual. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media presentasi menggunakan *Microsoft Sway* dengan muatan pendekatan kontekstual dalam materi perubahan lingkungan untuk SMA telah terbukti sangat valid.

Penelitian terdahulu oleh (Sadat, Herliyani, & Wijaya, 2021) Penggunaan *Sway*

dalam pembelajaran *blended learning* efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa serta prestasi akademik mereka. Penggunaan *Sway* sebagai alat presentasi interaktif mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, yang berdampak positif pada pemahaman materi dan pencapaian akademik. Selain itu, siswa juga merespons positif terhadap penggunaan *Sway*, menunjukkan kepuasan mereka terhadap pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Dengan demikian, integrasi *Sway* dalam konteks *blended learning* dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis.

TOR Sekolah Ekspor Nasional (2022:26) tentang beberapa tujuan tahap pembelajaran menggunakan *Sway* dalam *blended learning* pada sekolah ekspor dapat dirangkum sebagai berikut:

Fase pertama adalah pengenalan materi menggunakan *Sway*. Guru dapat membuat presentasi interaktif dengan *Sway* yang mencakup teks, gambar, video, dan elemen multimedia lainnya. *Sway* memungkinkan guru untuk memperkenalkan konsep-konsep penting secara menarik dan kreatif kepada siswa. Presentasi *Sway* dapat diakses secara online oleh siswa melalui perangkat mereka masing-masing. Guru juga dapat memanfaatkan fitur-fitur *Sway*, seperti transisi yang halus dan animasi, untuk menjaga minat dan perhatian siswa selama sesi pengenalan materi.

Setelah pengenalan materi, fase berikutnya adalah kolaborasi dan diskusi menggunakan *Sway*. Siswa dapat berkolaborasi dalam kelompok atau secara individu menggunakan *Sway* untuk berbagi ide, pemikiran, atau hasil penelitian mereka. Mereka dapat membuat presentasi *Sway* sendiri atau mengedit dan memberikan umpan balik pada presentasi rekan-rekan mereka. *Sway* memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dengan berbagi konten, memberikan komentar, atau membuat pertanyaan. Kolaborasi ini dapat meningkatkan pemahaman siswa melalui pertukaran gagasan dan diskusi yang interaktif.

Fase terakhir adalah evaluasi dan presentasi menggunakan *Sway*. Siswa dapat menggunakan *Sway* untuk menyusun dan menyajikan hasil kerja mereka, baik dalam bentuk proyek, laporan, atau tugas lainnya. Dengan *Sway*, mereka dapat mengatur informasi secara terstruktur dan mempresentasikannya dengan gaya yang menarik dan kreatif. Guru dapat memberikan umpan balik langsung pada presentasi *Sway* siswa, serta menyediakan kesempatan bagi siswa lain untuk memberikan tanggapan. Melalui fase ini, siswa tidak hanya dapat menunjukkan pemahaman mereka, tetapi juga mengembangkan keterampilan presentasi dan kemampuan berkomunikasi yang efektif. Dengan menggunakan *Sway* dalam fase-fase pembelajaran tersebut, sekolah ekspor dapat mengoptimalkan penggunaan teknologi dan metode blended learning, memfasilitasi pembelajaran yang interaktif, kreatif, dan partisipatif bagi siswa. Sebagai hasil dari laporan Studi Independen yang berjudul Pemanfaatan Media Berbasis *Sway* Microsoft Untuk Mendukung Pembelajaran Blended Learning,

Dalam program studi independen sekolah ekspor yang mempelajari tentang digital export, yang mana dalam belajar mengenai digital export yang pembelajaran di dalamnya pemaparan materi, pendalaman materi, kuliah ekspor, pembelajaran asynchronous self learning, mentoring, praktikum dan ujian. Pada Pemaparan Materi secara individu, setiap peserta akan mengikuti kelas secara hybrid dalam bentuk synchronous secara daring dan pada beberapa bagian dilakukan secara asinkronus dan luring saat ada kegiatan praktek busines matching. Terdapat 5 klaster modul yang akan disampaikan, yaitu: 1) klaster modul Digital Global Business 2) klaster modul Digital Marketing 3) klaster modul Digital Communication 4) klaster modul Digital Payment 5) klaster modul E-commerce. Yang mana dalam mempelajari 5 klaster tersebut untuk mampu mencakup semua pelajaran yang akan di ajarkan di sekolah ekspor selama satu semester, maka di gunakanlah juga pembelajaran asinkronus secara mandiri yang di melalui e-learning sekolah ekspor (Rizki, A. N., Ratumbuysang, M. F. N. G., Utama, A. H., & Mansur, H., 2020).

METODE PENELITIAN

Metode pada artikel ini menggunakan studi pustaka (library research) yaitu metode dengan pengumpulan data dengan cara memahami dan mempelajari teori-teori dari berbagai literatur yang berhubungan dengan penelitian tersebut (Darmalaksana, 2020,). Pengumpulan data tersebut menggunakan cara mencari sumber dan menkontruksi dari berbagai sumber contohnya seperti buku, jurnal dan riset-riset yang sudah pernah dilakukan. Bahan pustaka yang didapat dari berbagai referensi tersebut

dianalisis secara kritis dan harus mendalam agar dapat mendukung proposisi dan gagasannya (Adlini et al., 2022,).

Pendekatan fenomenologis mengharuskan bahwa peneliti mendekati subjek penelitiannya tanpa membawa praduga atau bias sebelumnya. Untuk memahami esensi dari pengalaman yang dialami oleh peserta, peneliti harus sementara waktu mengesampingkan praduga dan pandangan pribadi mereka tentang fenomena yang sedang diteliti, dan memberikan kesempatan bagi subjek untuk berbicara secara bebas. Dalam penelitian ini, metode fenomenologi digunakan untuk menggali pengalaman yang terkait dengan pemanfaatan aplikasi *Microsoft Sway* sebagai media pembelajaran dalam konteks Blended Learning. Pada pengumpulan data, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data seperti:

1) Observasi

(Sugiyono, 2019) menjelaskan bahwa observasi merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan mengamati secara langsung objek yang diteliti. Metode ini memungkinkan peneliti untuk mengumpulkan data tentang perilaku, interaksi, atau kejadian yang terjadi di lapangan tanpa campur tangan dari peneliti. Pada penelitian ini, observasi yang dilakukan adalah berupa pengumpulan data tentang perilaku, interaksi sosial, atau keadaan fisik yang terjadi di lapangan.

2) Wawancara

(Moleong, 2017) menjelaskan bahwa wawancara merupakan metode yang efektif dalam mendapatkan data kualitatif. Melalui wawancara, peneliti dapat mendapatkan informasi yang lebih rinci dan mendalam. Wawancara yang dilakukan oleh peneliti sebagai bagian dari upaya pengumpulan data merupakan jenis wawancara terstruktur. Peneliti menjalankan wawancara dengan metode yang sistematis sesuai dengan panduan wawancara yang telah ditetapkan.

3) Dokumentasi

Studi dokumentasi adalah sebuah metode pengumpulan data kualitatif yang melibatkan observasi atau analisis dokumen yang dihasilkan oleh subjek penelitian atau pihak lain. Dokumen-dokumen tersebut digunakan untuk memperkaya data yang telah diperoleh dari observasi dan wawancara, sehingga dapat memperkuat validitas hasil yang diperoleh melalui observasi dan wawancara. Dalam konteks penelitian ini, peneliti memutuskan untuk menggunakan dokumentasi berupa foto-foto dengan tujuan untuk melengkapi data yang telah ada dalam penelitian.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengamatan, wawancara, dan dokumentasi selama pelaksanaan program Kampus Merdeka Studi Independen Digital Ekspor dan penggunaan media *Sway* dalam pembelajaran blended learning, serta melibatkan penelitian di lapangan dalam kelas daring dan kelas offline, didapatkan hasil berikut:

Program Sekolah Ekspor berlangsung selama 6 bulan, dimulai pada tanggal 31 Januari hingga 31 Juli 2022. Dalam pelaksanaannya, proses pembelajaran Kampus Merdeka Studi Independen di Sekolah Ekspor berlangsung selama satu semester (6 bulan) dengan jadwal pembelajaran setiap hari Senin hingga Sabtu di Sekolah Ekspor. Sekolah Ekspor terbagi menjadi 2 sesi, yaitu sesi pagi dari pukul 07.00 hingga 10.00 WIB dan sesi malam dari pukul 19.00 hingga 22.00 WIB, dengan pembagian waktu ini berlaku dari hari Senin hingga Jumat. Pada hari Sabtu, terdapat sesi khusus mulai jam 08.30-11.00 yang mungkin mencakup kelas khusus atau seminar dengan kedutaan atau ITPC terkait ekspor, dihadiri oleh kepala Sekolah Ekspor, mentor, asisten mentor, serta mahasiswa dari kelas pagi dan malam.

Pembelajaran menggunakan media *Sway* dalam konteks Sekolah Ekspor melibatkan beberapa tahap, antara lain persiapan, pengenalan, demonstrasi, eksplorasi mandiri, diskusi dan kolaborasi, aktivitas praktik, evaluasi, umpan balik, refleksi, penilaian dan evaluasi, pembaharuan dan pengembangan, serta penyimpanan dan akses. Tahapan-tahapan ini menjadi kerangka dasar penerapan *Sway* sebagai media pembelajaran di Sekolah Ekspor dengan pendekatan blended learning yang terstruktur.

Jenis aktivitas yang dilakukan dalam model blended learning mencakup komponen daring (online) dan luring (offline) dengan peserta yang tersebar di seluruh Indonesia. Semua peserta dapat mengikuti pembelajaran secara daring

secara nasional, sementara kesempatan untuk terlibat dalam praktik ekspor terbatas dan hanya diberikan kepada sejumlah peserta, terutama mahasiswa yang menerima beasiswa dan memenuhi persyaratan yang ditetapkan oleh Sekolah Ekspor. Dalam fase perencanaan pembelajaran blended learning dengan menggunakan media *Microsoft Sway*, pengajar menentukan tujuan pembelajaran, memilih materi pelajaran, merancang konten materi, aktivitas pembelajaran, bahan bantu pembelajaran, metode evaluasi, kriteria evaluasi, pengumpulan data evaluasi, umpan balik, dan jadwal pelaksanaan.

Dalam fase pelaksanaan, pengajar memperkenalkan materi pelajaran, aktivitas pembelajaran, mendukung diskusi, menyediakan bahan bantu pembelajaran, memberikan akses ke materi pembelajaran, memonitor dan membimbing siswa selama pembelajaran, serta menjawab pertanyaan siswa. Pada tahap evaluasi, pengajar mengumpulkan data evaluasi, menganalisis dan mengevaluasi data tersebut, memberikan umpan balik kepada siswa, dan merancang perbaikan untuk materi pembelajaran, aktivitas pembelajaran, dan metode evaluasi. Hasil survei yang melibatkan siswa dan guru menunjukkan bahwa penggunaan media *Sway* dalam pembelajaran blended learning dianggap efektif. Sebanyak 80% responden memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan *Sway*, menyatakan bahwa *Sway* memberikan pengalaman pembelajaran yang menarik dan interaktif. Responden juga menilai positif fitur-fitur *Sway*, termasuk tampilan visual menarik, kemudahan penggunaan, dan fleksibilitas dalam menyusun konten pembelajaran. Mereka melihat adanya peningkatan motivasi siswa dan keterlibatan dalam proses pembelajaran setelah menggunakan *Sway*.

Selain itu, hasil penelitian menunjukkan peningkatan kualitas pembelajaran dengan penggunaan *Sway*. Siswa menjadi lebih aktif dan terlibat dalam diskusi, kolaborasi, dan kegiatan praktik. *Sway* juga membantu guru dalam merancang pembelajaran yang lebih menarik dan terstruktur. Berdasarkan temuan ini, hampir semua responden bersedia merekomendasikan penggunaan *Sway* dalam pembelajaran blended learning kepada rekan-rekan sejawat mereka. Mereka yakin bahwa *Sway* dapat membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran dan memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Sway* dalam pembelajaran blended learning dengan pendekatan terstruktur berdampak positif dan signifikan dalam mencapai tujuan pembelajaran.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian dan pemanfaatan *Microsoft Sway* untuk mendukung pembelajaran blended learning sebagai berikut:

1. Pada penelitian ini menyatakan dengan jelas bahwa pemanfaatan *Microsoft Sway* dalam pembelajaran blended learning dapat signifikan meningkatkan pencapaian siswa. Kelompok yang menggunakan *Sway* mengalami peningkatan pencapaian yang lebih tinggi dalam mata pelajaran matematika dibandingkan dengan kelompok yang mengikuti metode konvensional. Ini menggambarkan kemampuan *Sway* untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih efektif dan efisien, yang mencerminkan pendekatan pendidikan yang lebih modern.
2. Temuan menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan *Microsoft Sway* memberikan tingkat kepuasan yang lebih tinggi terhadap materi pembelajaran. *Sway* menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, yang diakui dan dihargai oleh siswa. Tingkat kepuasan yang lebih tinggi ini merupakan indikasi kuat bahwa *Sway* dapat meningkatkan pengalaman pembelajaran secara keseluruhan.
3. Penelitian ini menyoroti bahwa *Microsoft Sway* mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Melalui hasil survei, siswa melaporkan tingkat motivasi yang lebih tinggi untuk mengikuti pembelajaran melalui *Sway*, serta tingkat keterlibatan yang lebih besar dalam materi. Dalam dunia pendidikan yang terus berubah, motivasi dan keterlibatan siswa merupakan faktor penting dalam mencapai hasil pembelajaran yang sukses.
4. Dukungan yang kuat untuk pendekatan blended learning yang mengintegrasikan teknologi. Hal ini konsisten dengan tren pendidikan saat ini yang semakin mengadopsi teknologi sebagai alat untuk meningkatkan pembelajaran. Pendekatan ini telah terbukti berhasil dalam meningkatkan pencapaian siswa, keterlibatan, dan kepuasan siswa.
5. Temuan ini menyoroti pentingnya teknologi dalam pendidikan. Pendidikan di era digital memerlukan pendekatan yang relevan dan inovatif untuk memenuhi tuntutan siswa yang semakin cerdas dan terhubung. Penggunaan

teknologi, seperti *Microsoft Sway*, membantu mencapai tujuan ini dengan menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.

Saran-saran yang dapat diberikan dalam penelitian ini:

1. Untuk peserta didik, penting untuk aktif terlibat dalam pembelajaran dengan *Microsoft Sway*. Pelajari cara menggunakan platform ini dengan baik, ajukan pertanyaan jika ada yang tidak paham, dan manfaatkan elemen interaktif dalam materi *Sway*. Berpartisipasilah dalam diskusi dan berikan masukan. Gunakan sumber daya tambahan untuk memperdalam pemahaman, dan jangan ragu untuk berkomunikasi dengan guru dan teman sekelas. Penting juga untuk mengatur waktu belajar dengan baik dan konsisten, mengingat fleksibilitas pembelajaran blended learning.
2. Bagi pendidik, pertimbangkan selalu kebutuhan siswa. Sesuaikan materi pembelajaran dengan tingkat kelas dan kebutuhan siswa. Gunakan fitur interaktif dalam *Sway* untuk mendorong partisipasi siswa dan berikan umpan balik konstruktif tentang pekerjaan mereka. Pantau kemajuan siswa dengan menggunakan data analitik yang disediakan oleh *Sway*. Pastikan konten dibuat kreatif dan relevan dengan topik pembelajaran. Dukung siswa yang memerlukan bantuan tambahan.
3. Penelitian selanjutnya dapat mengambil langkah-langkah tambahan untuk menggali lebih dalam tentang efek penggunaan *Microsoft Sway* dalam pendidikan. Studi yang lebih luas dan mendalam dengan jumlah sampel yang lebih besar dapat memberikan pemahaman yang lebih komprehensif tentang dampaknya. Selain itu, penelitian dapat mengevaluasi efek jangka panjang dari penggunaan *Sway* terhadap pencapaian siswa dan motivasi mereka. Penting juga untuk membandingkan efektivitas *Sway* dengan metode pembelajaran online dan konvensional lainnya untuk konteks yang beragam.

DAFTAR PUSTAKA

Albab, A. U. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Microsoft Sway* pada Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk Meningkatkan Critical Thinking Skills Siswa. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 2864-2873.

Arzfi, B. P., Desyandri, & Firman. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu Berbasis Literasi Menggunakan *Microsoft Sway* untuk Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 10463-10470.

Drazad, Z. (2023). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Pada Materi Rasio dan Diagram Kelas V SD Menggunakan Metode Drill and Practice. 1-103.

Firdaus, T. (2018). Pemanfaatan Media Berbasis Teknologi dalam Pembelajaran. *edia Pembelajaran STKIP Nurul Huda 2018*, 1-8.

Hidayat, M. R., Sofyan, A., & Utama, A. H. (2020). Pemanfaatan Media Montessori Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas II SD. *Journal of Instructional Technology*, 138-145.

Husna, M. I., Mansur, H., & Satrio, A. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Bahasa Inggris Materi Comparison Degree Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP. *Journal of Instructional Technology*, 117-127.

Kurniawati, M., Santanapurba, H., & Kusumawati, E. (2019). Penerapan Blended Learning Menggunakan Model Flipped Classroom Berbantuan Google Classroom Dalam Pembelajaran Matematika SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 8-19.

Mansur, H., Mastur, Satrio, A., Utama, A. H., & Rini, S. (2021). *Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah Prodi Teknologi Pendidikan.* Banjarmasin: Nizamia Learning Center.

Moleong, L. (2017). *Metode Penelitain Kualitatif.* Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.

Monica, S., Yogica, R., Ardi, & Rahmatika, H. (2022). Validitas Media Presentasi menggunakan *Microsoft Sway* Bermuatan Pendekatan Kontekstual tentang Materi Perubahan Lingkungan untuk SMA. *Journal On Teacher Education*, 479-489.

Muflikatun, Santoso, & Ismaya, E. A. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis *Microsoft Sway* untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar. *Pancasakti Science Education Journal*, 84-92.

Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., & Aprillia, W. (2021).

Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, *Sway*, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti. *Journal of Social Science Research*, 552-560.

Mulyanti, B., & Eryani, Y. (2021). Technology-based blended learning to accommodate offline and online learning. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 1-4.

Murtini, J., Utami, W. S., & Budiyanto, E. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Blended Learning Dengan Media *Sway* Pada Materi Peta Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Ilmu Sosial 1 SMA Negeri 3 Jombang Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Education and development*, 314-318.

Ningrum, A., & Napitupulu, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Geoboard Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Keliling Dan Luas Bangun Datar Kelas III SD. *Journal Educational Research and Social Studies*, 103-113.

Nugraha, D. D. (2020). Integrasi Pendidikan Karakter Dalam Penerapan Blended Learning Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 472-484.

Nurfatimah, S. A., Hasna, S., & Rostika, D. (2022). Membangun Kualitas Pendidikan di Indonesia dalam Mewujudkan Program Sustainable Development Goals (SDGs). *Jurnal Basicedu*, 6145-6154.

Puspitarini, D. (2022). Blended Learning Sebagai Model Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 1-6.

Sadat, A., Herliyani, W., & Wijaya, H. (2021). Penerapan Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis *Microsoft Sway* Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 212-226.

Selviza, Yogica, R., Ristiono, & Selaras, G. H. (2022). Validitas Media Presentasi Menggunakan *Microsoft Sway* Bermuatan Pendekatan Kontekstual tentang Materi Keanekaragaman Hayati. *Journal On Teacher Education*, 356-364.

Setiawan, R., Mardapi, D., Pratama, A., & Ramadan, S. (2019). Efektivitas Blended Learning Dalam Inovasi Pendidikan era Industri 4.0 Pada Mata Kuliah Teori Tes Klasik. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 148-157.

Setiawati, L. (2023). Aplikasi Tiktok sebagai Media Pembelajaran PAI. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 25-33.

Sudarmoyo. (2018). Pemanfaatan Apliakasi *Sway* Untuk Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 346-352.

Rizki, A. N., Ratumbuysang, M. F. N. G., Utama, A. H., & Mansur, H. Development of Learning Video to Introduce Panting Musical Instrument in Bina Desa Program Anjir Pasar Kota II. *Vidya Karya*, *38*(2), 118-125.

Sugianto, Fitriani, A., Angraeni, S., & Setiawan, W. (2020). Pengembangan Mikroskop Digital Berbasis Blended Learning Untuk Meningkatkan Kecerdasan Jasmaniah Kinestetik Mahasiswa Pada Praktikum Anatomi Tumbuhan. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Sains*, 53-58.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Wardani, D., Toenlioe, A., & Wedi, A. D. (2018). Daya Tarik Pembelajaran di Era 21 Dengan Blended Learning.

WH, E. H., Putri, O. D., Pramaista, A. S., N. A., Ardian, V. V., & Khoiriyan, M. W. (2023). Manajemen Kelas Dengan Model Pembelajaran Blended Learning Yang Inovatif Untuk Sekolah Menengah. *Prosiding Webinar Biofair 2023* (pp. 104-117). Semarang: Webinar Biofair Pendidikan Biologi Unversitas PGRI Semarang.

Widianto, E., Husna, A. A., Sasami, A. N., Rizkia, E. F., Dewi, F. K., & Cahyani, S. A. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Journal of Education and Teaching*, 213-224.

Widiyarso, T. H., & Sutama. (2021). Efektifitas Penggunaan Microsoft Teams Dalam Pembelajaran E-Learning Bagi Guru Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 15-21.

Wijaya, S. (2022). Tahapan-tahapan dalam Blended Learning." Jakarta.

Journal of Instructional Technology
J-INSTECH Vol 1 No 1 Januari 2020 (162-166)

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MATERI PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN KELAS I

Silvi Azmi, Jumadi, Mastur
Program Studi Teknologi Pendidikan FKIP, Universitas Lambung Mangkurat
silviazmi697@gmail.com, jumadi@ulm.ac.id, mastur@ulm.ac.id

Abstract

Video learning media is a tool that can be used to deliver learning material that displays motion images and sounds. Development of video learning media in schools to help in delivering material to students so that they can improve their learning outcomes. The purpose of this study is to help teachers in developing video learning media so that they can improve students' learning outcomes in summing and reducing materials in Class I SDN Antasan Small East 1 Banjarmasin. In this study the subjects are students of grade I and the research objects are the learning results of students of class I. This research uses Research and Development (R&D) using the Borg 4D model namely Define, Design, Development, and Dissemination. Data collection on research with observations, interviews, and lifts. On media eligibility evaluation video learning showed good results and average student learning results showed high efficiency. Therefore, the author recommends video learning media to help teachers in learning for first-class students.

Keywords: video upgrading, learning outcomes

Abstrak

Media pembelajaran video merupakan alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran yang menampilkan tayangan gambar bergerak dan suara. Pengembangan media pembelajaran video di sekolah agar dapat membantu dalam penyampaian materi kepada siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Pembelajaran video ini dikembangkan pada materi penjumlahan dan pengurangan di kelas I. Tujuan dari penelitian ini adalah dapat membantu guru dalam mengembangkan media pembelajaran video sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi penjumlahan dan pengurangan di kelas I SDN Antasan Kecil Timur 1 Banjarmasin. Pada penelitian ini subjek nya adalah siswa kelas I dan objek penelitian ini hasil belajar siswa kelas I. Penelitian ini menggunakan Research and Development (R&D) dengan menggunakan model Borg 4D yaitu *Define*, *Design*, *Development*, dan *Dissemination*. Pengumpulan data pada penelitian dengan observasi, wawancara, dan angket. pada evaluasi kelayakan media pembelajaran video menunjukan hasil yang baik dan hasil belajar siswa secara rata-rata menunjukan efisiensi yang tinggi. Oleh karena itu penulis merekomendasikan media pembelajaran video untuk membantu guru dalam pembelajaran bagi siswa kelas I.

Kata Kunci: pembelajaran video, hasil belajar

Pendahuluan

Perkembangan zaman yang semakin maju dalam berbagai aspek kehidupan manusia terutama dalam bidang teknologi. Pada bidang teknologi mengalami kemajuan yang sangat pesat. Saat ini, penciptaan teknologi semakin meningkat. Pada bidang pendidikan teknologi juga mengalami kemajuan tersebut. Sehingga semua pihak dalam dunia pendidikan harus mengikuti kemajuan teknologi dan mereka harus bisa beradaptasi dengan teknologi yang terus berkembang.

Perkembangan teknologi dalam pendidikan adalah penggunaan media pada lingkungan belajar. Media pembelajaran adalah media yang tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Artinya adalah media pembelajaran merupakan proses belajar mengajar tidak dapat terjadi dan hasil belajar yang baik tidak aka nada pada pembelajaran. Sistem pembelajaran dengan media ini merupakan komponen integral (Andriani, 2019, p.32).

Media pembelajaran juga mempermudah pendidik dalam penyampaian materi terhadap peserta didik selain itu juga media pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan motivasi agar proses belajar lebih interaktif dan aktif sehingga terjadi umpan balik pada proses belajar. Media pembelajaran juga membantu dalam keefektifan saat proses pembelajaran berlangsung (Nurul Audie, 2019, p.587).

Dalam pemilihan media pembelajaran guru harus bisa menyesuaikan dengan materi dan siswa di kelas. Media yang digunakan apabila tepat dapat mempermudah dalam hal pembelajaran. Sehingga pembelajaran jadi efektif dan dapat mencapai tujuan yang telah ditentukan. Media pembelajran merupakan alat yang membantu guru dalam penyampaian materi kepada siswa.

Model pembelajaran video sangat cocok unuk dikembangkan dan digunakan dalam materi penjumlahan dan pengurangan. pada media pembelajaran video siswa dapat mendengarkan suara dan gambar bergerak dalam video pembelajaran (Mansur, H., Utama, A. H., Mastur, M., & Rafiudin, R., 2017).

Pendidik yang tepat dalam memilih model pembelajaran sehingga akan efektif dan mencapai tujuan dari yang sudah ditentukan oleh pendidik. Model pembelajaran ini memiliki fungsi untuk menjadi pedoman dalam perencanaan dan pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

Media video ini di desain dengn menggunakan prinsip pengembangan yang memperhatikan aspek untuk keberhasilan dalam pembelajaran. Harapannya adalah agar peserta didik dapat termotivasi dalam belajar dan media ini dapat digunakan sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik dalam pemahaman materi (Fadhli, 2015, p.25).

Penggunaan media pembelajaran adalah dapat memperbaiki proses dalam pembelajaran yang bersifat monoton. Dengan media pembelajaran ini peserta didik akan tertarik terhadap pembelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi peserta didik. Materi pembelajaran juga mnejadi lebih jelas maknanya sehingga dapat dengan mudah dipahami oleh peserta didik dan peserta didik juga dapat mengetahui tujuan dari pembelajaran. Metode mengajar akan lebih banyak variasi yang tidak hanya komunikasi verbal (Pritandhari & Ratnawuri, 2015, p.12).

Hasil belajar merupakan penilaian akhir dari proses yang dilakukan berulang-ulang serta akan tersimpan dalam jangka waktu yang lama. Hasil belajar ini merupakan pembentukan pribadi indvidu yang ingin selalu mencapai hasil belajar yang lebih baik sehingga merubah cara berpikir untuk menghasilkan perilaku kerja lebih baik (Sjukur et al., n.d, p.372).

Hasil belajar adalah perubahan perilaku dan kemampuan yang didapatkan oleh peserta didik. Perubahan tersebut didapatkan setelah proses belajar yang berupa kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar merupakan pengukuran dari penilaian saat prose belajar yang dinyatakan dengan simbol, huruf, atau kalimat. Peserta didik yang dapat nilai sesuai dengan standar yang telah ditetapkan, namun tidak semua peserta didik dapat nilai dengan hasil yang maksimal. Berbagai faktor dapat mempengaruhi penilaian salah satnya adalah penggunaan media pembelajaran yang masih belum maksimal (Novita et al., 2019, p.64).

Pada penelitian Ulfah Nur Hikmah dan Farid Ahmadi (2019) menyatakan bahwa media pembelajaran video dapat meningkatkan hasil belajar siswa dari nilai rata-rata *pretest* 66,67% dan mengalami peningkatan pada saat dilakukan *posttest* nilai rata-rata yaitu 92,59% dengan peningkatan 25,92%.

Pada observasi yang dilakukan di SDN Antasan Kecil Timur 1 Banjarmasin. Peneliti dapatkan adalah penggunaan media pembelajaran masih sangat minim digunakan pada kegiatan pembealajaran. Prose pembelajaran yang pendidik lakukan saat proses belajar mengajar masih monoton. Sebagian siswa ada yang fokus mendengarkan dan sabagian lagi merasa jenuh dengan materi sehingga siswa mengalami penurunan hasil belajar.

Berdasarkan dari uraian maka peneliti ini adalah pengembangan media pembelajaran video yang dapat diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas I khususnya pada mata pelajaran matematika dengan materi penjumlahan dan pengurangan. Media pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi solusi pada pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti mengangkat judul "Pengembangan Media Pembelajaran Video Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Kelas I".

Metode Penelitian

Penelitian ini adalah jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and development* (R & D). Pada penelitian ini dikembangkan media pembelajaran video dan dilakukan validasi terhadap media pembelajaran untuk mengetahui keefektifan dari media pembelajaran video. Model pengembangan dalam penelitian ini adalah 4-D. Model 4-D ini terdiri dari definisi, desain, pengembangan, dan penyebarluasan.

Pada tahap pendefinisian ini dilakukan analisis untuk mendapatkan informasi, serta untuk mengetahui kebutuhan apa saja yang dapat menyelesaikan masalah. Media pembelajaran video menjadi solusi untuk permasalah pembelajaran. Guru dapat menjadikan media ini sebagai referensi dalam pemilihan media pembelajaran sehingga diharapakan dapat meningkatkan capaian belajar dari siswa (Mansur, H., Utama, A. H., Rafiudin, R., Mastur, M., Satrio, A., & Rini, S., 2018).

Tahap berikutnya adalah perancangan dari produk apa yang akan dikembangkan sebagai pemecahan

masalah tersebut. Sehingga nantinya dikembangkan media yang dapat disebarluaskan sebagai produk dan pemecahan masalah.

Subjek pada penelitian ini merupakan 2 orang ahli media satu ahli media berasal dari dosen Program Studi Teknologi Pendidikan FKIP ULM dan satunya merupakan dosen dari UIN Antasari. Dari ahli materi ada dari dosen Program Studi Matematika FKIP ULM dan satu ahli materi merupakan guru dari SDN Antasan Kecil Timur 1 Banjarmasin. Penelitian ini memiliki tujuan untuk pengembangan media pembelajaran video dan dilakukan di SDN Antasan Kecil Timur 1 Banjarmasin pada kelas I.

Penelitian ini menggunakan pengumpulan data observasi, hasil wawancara, dan angket penilaian. Pada observasi dilakukan yaitu dengan melihat proses pembelajaran yang ada dikelas I untuk mengetahui masalah yang terjadi pada proses pembelajaran. Wawancara ini dilakukan bersama dengan guru kelas I di SDN Antasan Kecil Timur 1 Banjarmasin. Angket digunakan untuk melakukan validasi terhadap media yang dikembangkan. Menganalisis data dari hasil validasi dan melakukan uji coba terhadap media pembelajar video.

Uji validitas pada penelitian ini dengan uji skala *likert* sehingga akan diketahui skor dan kelayakan dari media yang telah dikembangkan. Setelah mendapatkan hasil data utuk mengitung presentase skor dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

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

Keterangan:

P = Presentasi yang Dicari

$\sum X$ = Jumlah Nilai Jawaban Validator

$\sum X I$ = Jumlah Nilai Maksimum

Hasil dari perhitungam angket oleh para ahli dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Interval	Kriteria
84% > skor ≤100%	Sangat Layak
68% > skor ≤84%	Layak
52%> skor ≤68%	Cukup Layak
36%> skor ≤52%	Kurang Layak
20%> skor ≤36%	Sangat Tidak Layak

Data tes hasil belajar siswa yang diperoleh pada penelitian ini diuji dengan tahap *pre-test* dan *post-test.* Dengan teknik *normalized gain score.*

$$<g>=\frac{100\%\ postcore-\%prescore}{100-\%prescore}$$

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini merupakan hasil dari produk media pembelajaran video yang telah dikembangkan pada materi penjumlahan dan pengurangan kelas I SDN Antasan Kecil Timur 1 Banjarmasin. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan *(Research and Development).* Model pengembangan dengan 4-D yang terdiri dari 4 tahap pengembangan yaitu definisi, desain, pengembangan, dan penyebarluasan.

Pada tahap pendefinisian dilakukan analisi masalah yaitu analisis pembelajaran, analisis karakteristik siswa, analisis konsep, analisis tugas, dan

perbaikan dari tujuan pembelajaran. Hasil yang didapatkan pada tahap pendefinisian ini adalah mengungkapkan masalah yang ada didalam kelas yang mengarah pada pengembangan media pembelajran video.

Pada tahap desain dilakukan perancangan media yaitu dengan membuat *storyboard* ini merupakan tahapan pada penelitian untuk menentukan media yang akan dikembangkan sesuai dengan hasil analisis yang dilakukan. Setelah menentukan jenis media yang digunakan maka dilakukan pemilihan format desain untuk pengemabangan media.

Tahap selanjutnya adalah pengembangan media pembelajaran video adalah dengan melakukan validasi terhadap media yang dikembangkan. Validasi tersebut oleh para dosen ahli dan guru kelas I, setelah dilakukan evaluasi oleh ahli media dan materi. Validasi dari media bertujuan untuk mengidefiniskan perbaikan dari produk media yang dikembangkan. Hasil validasi dari ahli media dan materi tersebut kemudian direvisi. Revisi ini sesuai dengan saran dari ahli media dan ahli materi untuk menyempurnakan produk pengembangan. Setelah dilakukan revisi produk selesai, maka media akan diuji cobakan kepada siswa untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dan memperoleh umpan balik dari siswa terhadap media pembelajaran.

Tahap akhir dari pengembangan ini adalah penyebarluasan. Media pembelajaran video didistribusikan kepada guru kelas I.

Berdasarkan dari penilaian ahli media dan ahli materi terhadap pengembangan media pembelajaran video untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Data validasi dari para ahli diperoleh bahwa produk yang dikembangkan layak dan valid untuk digunakan pada proses pembelajaran.

Media pembelajaran video yang sudah dikembangkan dan telah layak untuk digunakan kemudian dilakukan tahap uji coba media. media diuji cobakan di SDN Antasan Kecil Timur 1 Banjarmasi kelas I dengan jumlah siswa 17 orang.

Sebelum media pembelajaran video diuji cobakan, siswa terlebih dahulu melakukan *pre-test* untuk mengetahui tingkat pemahan siswa terhadap materi penjumlahan dan pengurangan. berdasarkan dari hasil data *pre-test,* diperoleh nilai rata-rata siswa yaitu 39.

Selanjutnya pada tahap uji coba dengan media pembelajaran video, diperoleh niai rata-rata dari hasil *post-test* yaitu 86 yang termasuk dalam kriteria tinggi.

Berdasarkan dari hasil penilaian rata-rata *pre-test* dan penilaian *post-test* didapatkan nilai gain 0,77 ini termasuk dalam kategori tinggi. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video pada proses pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Media pembelajaran video untuk materi penjumlahan dan pengurangan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas I .

Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian pengembangan media pembelajaran video di kelas I SDN Antasan Kecil Timur 1 Banjarmasin. Pada tahap pengembangan media yang dilakukan validasi dengan para ahli diperoleh bahwa media pembelajaran video layak digunakan pada proses pembelajaran di kelas I.

Dari hasil data *post-test* mendapatkan nilai rata-rata 39 dan dari *post-test* nilai rata-rata 86. Nilai tersebut

mengalami peningkatan setelah menggunak media pembelajaran video. Selain itu juga diperoleh nilai gain 0,77 menunjukan peningkatan hasil belajar yang masuk kategori tinggi.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas I. media pembelajaran video ini juga efektif digunakan pada proses pembelajaran di kelas I.

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan, terdaapat beberapa saran, yaitu:

1. Bagi guru diharapkan guru dapat mengunakan dan menerapkan media pembelajarn video dalam proses pembelajara di kelas I SDN Antasan Kecil Timur 1 Banjarmasin. Sehingga tercipta pembelajaran yang kreatif dan menarik.
2. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan penelitian ini dapat memberikan informasi kepada peneliti selanjutnya. Sehingga penelitian ini bisa menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Andriani, E. Y. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi dan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, *6*(1), 31–36.

Fadhli, M. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, *3*(1), 24–29. https://doi.org/10.24269/dpp.v3i1.157.

Mansur, H., Utama, A. H., Rafiudin, R., Mastur, M., Satrio, A., & Rini, S. *Workshop Program Penugasan Dosen di Sekolah (PDS) 2018 Program Studi Teknologi Pendidikan FKIP ULM*.

Mansur, H., Utama, A. H., Mastur, M., & Rafiudin, R. (2017). Pengembangan Media Video Tutorial Pembelajaran pada Mata Kuliah Media 3D dan Animasi untuk Mahasiswa Prodi Teknologi Pendidikan FKIP Universitas Lambung Mangkurat.

Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). Use of Video Learning Media on Elementary School Student Learning Outcomes. *Indonesian Journal of Primary Education Penggunaan*, *3*(2), 64–72.

Nurul Audie. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar. *Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, *2*(1), 586–595.

Pritandhari, M., & Ratnawuri, T. (2015). Evaluasi Penggunaan Video Tutorial Sebagai Media Pembelajaran Semester Iv Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Muhammadiyah Metro. *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, *3*(2), 11–20. https://doi.org/10.24127/ja.v3i2.329

Sjukur, S. B., Negeri, S. M. K., Kab, S., & Bumbu, T. (n.d.). *DAN HASIL BELAJAR SISWA TINGKAT SMK THE EFFECTS OF BLENDED LEARNING ON THE LEARNING Abstract : The Effects of Blended Learning on the Learning Motivation and Achievement Students in*. *2*(November 2012), 368–378.

Journal of Instructional Technology

J-INSTECH Vol 1 No Januari 2020 (167-171)

PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI MATEMATIKA KELAS VB UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR

Pattonah, Monry Fraicky Nicky Gillian Ratumbuysang, M.Pd, Mastur
Program Studi Teknologi Pendidikan, FKIP, Universitas Lambung Mangkurat
pattonah179@gmail.com, monryfngr@ulm.ac.id, mastur@ulm.ac.id

Abstract

The lack of memory of VB class students at SDN Antasan Kecil Timur 1 Banjarmasin in the multiplication process using the multiplication method means that some students have learning outcomes below the KKTP, namely <65. This problem is a problem that can have a long-term impact, considering that multiplication is one of the basics of mathematics so it needs to be addressed as early as possible. The aim of this research is to provide alternative solutions to the multiplication calculation process using the latical method so that it can improve student learning outcomes. Considering the characteristics of elementary school age students, researchers developed an animated video that could attract students' interest in the process of delivering material related to the latical multiplication method. Researchers use this type of R&D research with 4D models that have been validated by experts in their respective fields. The development of this animated video received the "decent" category from the media validator, the "very feasible" category from the material validator, the "very feasible" category from the script and language validator and the "high" category for the gain value related to student learning outcomes.

Keywords: Development, learning animation, mathematics, lattice methods, learning outcomes

Abstrak

Kurangnya daya ingat peserta didik kelas VB di SDN Antasan Kecil Timur 1 Banjarmasin pada proses perkalian menggunakan metode perkalian bersusun, membuat beberapa peserta didik memiliki nilai hasil belajar di bawah dari KKTP, yaitu <65. Masalah ini merupakan masalah yang dapat berdampak panjang, mengingat bahwa perkalian merupakan salah satu dasar matematika sehingga perlu ditangani sedini mungkin. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menyediakan alternatif penyelesaian pada proses hitung perkalian menggunakan metode latis sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Mengingat karakteristik peserta didik usia sekolah dasar, peneliti mengembangkan video animasi yang dapat menarik minat peserta didik dalam proses penyampaian materi terkait metode perkalian latis. Peneliti menggunakan jenis penelitian R&D dengan model 4D yang sudah divalidasi oleh para ahli di bidang masing-masing. Pengembangan video animasi ini mendapatkan kategori “layak” dari validator media, kategori “sangat layak” dari validator materi, kategori “sangat layak” dari validator naskah dan bahasa dan mendapatkan kategori “tinggi” pada nilai gain terkait hasil belajar peserta didik

Kata kunci : Pengembangan, animasi pembelajaran, matematika, metode latis, hasil belajar

PENDAHULUAN

Seiring berkembangnya zaman, teknologi menjadi suatu hal yang tidak lepas dari keseharian bagi siapa saja dan kapan saja, khususnya di sekolah. Lembaga sekolah memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran yang dapat mendukung pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan selama proses pembelajaran berlangsung demi ketercapaian tujuan pembelajaran.

Pembelajaran merupakan interaksi khusus antara pendidik dengan peserta didik pada suatu lingkungan belajar. Interaksi antara pendidik dengan peserta didik tidak terbatas pada ruang dan waktu. Interaksi tersebut dapat dilakukan secara luring maupun daring (Azis, 2019, p.314).

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan oleh peserta didik ataupun pendidik selama proses penyampaian materi pembelajaran demi tercapainya capaian pembelajaran yang telah ditentukan (Nurrita, 2018, p.186).

Hasil belajar ialah hasil yang didapat oleh peserta didik melalui penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan cara menilai pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang mempengaruhi adanya perubahan tingkah laku (Nurrita, 2018, p.175).

Berdasarkan hasil wawancara yang penulis lakukan, pendidik menyebutkan bahwa pemahaman peserta didik terhadap matematika, khususnya materi perkalian sangatlah kurang sehingga ada beberapa peserta didik yang hasil belajarnya di bawah KKTP yaitu <65. Hal ini disebabkan oleh lemahnya daya ingat peserta didik terhadap perkalian menggunakan metode susun ke bawah dimana peserta didik sering kali lupa terhadap bilangan yang disimpan saat proses perkalian susun.

Pendidik juga menyebutkan bahwa beliau tidak menggunakan media pembelajaran yang dapat mendukung proses pembelajaran dikarenakan minimnya ketersediaan media pembelajaran di sekolah sehingga pembelajaran cenderung monoton dan membosankan. Hal ini terlihat dari respon peserta didik yang kurang fokus terhadap penyampaian materi selama proses pembelajaran berlangsung.

Djamarah dan Aswan dalam (Anjarani et al., 2020, p.104), menyatakan bahwa media adalah alat bantu berbentuk apapun yang dapat dijadikan sebagai perantara penyampaian informasi belajar atau perantara pesan yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Sedangkan, istilah pembelajaran adalah upaya untuk membelajarkan pembelajar. Membelajarkan berarti usaha untuk membuat seseorang belajar. Dalam upaya pembelajaran terjadi komunikasi antara peserta didik dengan pendidik sehingga proses pembelajaran seperti ini adalah sebagai bagian dari proses komunikasi antar manusia. Meskipun dapat saja terjadi komunikasi secara langsung antara peserta didik dengan materi pembelajaran namun disana akan tetap ada peranan media pembelajaran. Batasan pembelajaran secara implisit memiliki beberapa kegiatan meliputi; kegiatan memilih, menetapkan, dan mengembangkan metode untuk mencapai capaian pembelajaran yang diinginkan. Dalam upaya bagaimana membelajarkan peserta didik itulah peranan media tidak bisa dipisahkan dari kegiatan pembelajaran (Salim, A., Utama, A. H., & Rafiudin, R., 2019).

Jadi pengertian media pembelajaran dapat dinyatakan secara singkat sebagai sesuatu (baik dalam bentuk alat, bahan, atau lingkungan) yang dapat digunakan sebagai perantara komunikasi antara peserta didik dan pendidik dalam suatu kegiatan pembelajaran.

Animasi merupakan sekumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga dapat menghasilkan gerakan, dengan kata lain video animasi adalah sebuah gambar bergerak yang berasal dari sekumpulan objek yang telah diolah secara khusus sehingga terlihat bergerak menyesuaikan dengan alur yang telah ditentukan (Farida & Fuadiah, 2022, p.55).

Djamarah dalam (Munar, 2021, p.159) menyebutkan bahwa animasi adalah gambar yang berisi objek, baik itu berupa komposisi, bentuk

objek, bayangan, atau perangkat tambahan yang terlihat hidup karena beragam gambar berubah secara berurutan dan ditampilkan di sisi lain.

Dari pengertian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa animasi ialah sekumpulan gambar yang terdiri dari beberapa objek dan diolah secara khusus sehingga menghasilkan gerakan yang terlihat hidup.

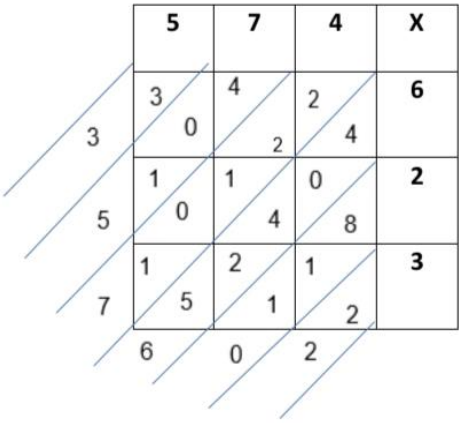
Siswono dalam telah mencatat beberapa definisi matematika yang dibuat oleh para ahli pada tahun 1940-an sampai dengan tahun 1970-an. Pengertian matematika dikelompokkan: 1) matematika sebagai ilmu tentang bilangan dan ruang, (2) matematika merupakan ilmu tentang besaran (kuantitas), (3) matematika merupakan ilmu tentang bilangan, ruang, besaran, dan keluasan, (4) matematika merupakan ilmu tentang hubungan (relasi), (5) matematika merupakan ilmu tentang bentuk yang abstrak, dan (6) matematika merupakan ilmu yang bersifat deduktif. Perbedaan definisi ini disebabkan oleh objek keahlian yang juga berbeda dari para matematikawan.

Meskipun kesepakatan pendefinisian tidak bisa dicapai, namun ciri-ciri dari matematika itu sendiri dapat dikenali. Matematika memiliki ciri-ciri, yaitu: (1) memiliki objek yang bersifat abstrak, (2) bertumpu pada suatu kesepakatan, (3) memiliki pola pikir yang deduktif, (4) memiliki simbol-simbol yang kosong akan arti, (5) memperhatikan semesta pembicaraan, (6)serta bersifat konsisten dalam sistemnya. Objek matematika adalah objek non fisik yang tidak dapat dilihat, disentuh, atau dirasakan.

Metode Latis adalah metode perkalian yang disajikan dalam bentuk tabel yang memuat hasil perkalian. Hasil perkalian dua bilangan ditempatkan dalam tabel yang disusun berdasarkan satuan, puluhan, ratusan dan seterusnya (Latifah, 2022, p.11).

Metode latis menggunakan teknik batang napier dalam proses penyelesaiannya. Untuk lebih jelas cara penggunaan teknik batang napier dapat dijelaskan secara sederhana melalui contoh perkalian 574 x 623 di bawah ini (Latifah, 2022, p.27).

Gambar 2. 1. Tabel Perkalian Latis



Untuk menentukan hasil 574 x 623, caranya yaitu; 1)membuat kotak dengan indek di sebelah kiri dan bilangan yang akan dikalikan di sebelah atas, dalam hal ini adalah 574., 2) kemudian di bawah indek adalah 623. Penulisan ini bisa dibalik karena pada perkalian berlaku hukum komutatif, sehingga bilangan 574 dapat dituliskan pada baris indek (sebelah kiri) dan bilangan 623 dapat dituliskan pada kolom atas, 3) di bawah indek dibuat kotak untuk bilangan pengali. Kemudian dengan melihat pada kolom napier atau mengisi kotak dengan mengalikan 4 x 6 = 24, 4 x 2 = 8, 4 x 3 = 12, 7 x 6 = 42, 7 x 2 = 14, 7 x 3 = 21, 5 x 6 = 30, 5 x 2 = 10, dan 5 x 3 = 15, dengan aturan puluhan di atas diagonal dan satuan dibawah diagonal, jika bilangan hasil perkalian hanya satuan maka pada puluhannya ditulis nol (0), maka hasilnya bisa dilihat seperti pada kotak di atas, 4)Pada diagonal pertama (pojok kanan bawah) diperoleh angka 2, 5) Pada diagonal kedua 8 + 1 + 1 = 10, tetapi yang ditulis adalah angka satuannya yaitu 0 sedangkan angka puluhan yaitu 1 akan ditambahkan pada diagonal ketiga, 6) sehingga untuk diagonal ketiga 4 + 4 + 2 + 5 = 15 ditambah 1 menjadi 16, ditulis hanya angka satuannya yaitu 6, sedangkan puluhannya akan ditambahkan ke diagonal keempat, 7) untuk diagonal keempat yaitu 2 + 2 +1 + 1 = 6 kemudian ditambah 1 menjadi, 7) diagonal kelima 4 + 1 = 5, 8) dan diagonal teratas adalah 3, 9) dari semua hasil penjumlahan, kemudian disusun dari

diagonal teratas ke diagonal terbawah, menjadi hasilnya 357.602.

Berdasarkan karakteristik peserta didik usia sekolah dasar, peneliti memilih untuk mengembangkan video animasi yang umumnya digemari anak-anak usia sekolah dasar agar dapat menarik perhatian peserta didik selama proses penyampaian materi terkait perkalian menggunakan metode latis.

Penelitian yang dilakukan oleh Faizal Panji Wicaksono (2017) dalam jurnal yang berjudul "Metode Latis Sebagai Alternatif untuk Mengatasi Ketidakberhasilan Siswa Kelas VII SMP N 8 Salatiga dalam Menghitung Perkalian dengan Metode Bersusun". Hasil penelitian ini menunjukkan hasil Uji pair t test menghasilkan nilai signifikansi 0,029 dengan rata-rata nilai posttest (87.65) lebih tinggi dibandingkan rata-rata nilai pretest (83.33). oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa metode latis secara signifikan dapat meningkatkan kemampuan menghitung perkalian siswa kelas VII SMP N8 Salatiga yang tidak dapat menggunakan metode perkalian bersusun dengan benar.

METODE PENELITIAN

Peneliti menggunakan jenis penelitian R&D dalam penelitian ini. Jenis penelitian R&D merupakan jenis penelitian yang menghasilkan sebuah produk sebagai solusi dari suatu masalah yang sedang diteliti dengan kriteria kelayakan yang telah divalidasi oleh para ahli dari segi efektifitas dan efisiensinya. Adapun produk yang dihasilkan berupa video animasi yang berisi tentang metode alternatif yang dapat digunakan dalam operasi hitung perkalian, yaitu metode perkalian latis (Mansur, H., Utama, A. H., Mastur, M., & Rafiudin, R., 2017).

Dalam penelitian jenis R&D ini, peneliti menggunakan model pengembangan 4D yang merupakan model pengembangan perangkat pembelajaran. Adapun 4D yang dimaksud meliputi tahap pendefinisian (*define*) dimana peneliti menganalisis produk pengembangan yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, tahap perancangan (*design*) dimana peneliti merancang komponen-komponen apa saja yang harus ada di dalam produk yang sedang dikembangkan, tahap pengembangan (*development*) dimana peneliti membuat produk sesuai dengan apa yang telah dirancang sebelumnya dan menguji keefektivan serta efisiensinya kepada para ahli di bidang tersebut, dan tahap penyebaran (*disseminate*) dimana peneliti menggunakan produk tersebut kepada peserta didik sebagai solusi dari permasalahan yang diteliti.

Teknik analisis data

Analisis data diperlukan untuk menghasilkan produk yang sesuai untuk mengatasi masalah peserta didik. Dalam hal ini, peneliti menggunakan teknik analisis data secara kuantitatif deskriptif. Teknik ini diterapkan agar dapat mengambil sebuah kesimpulan dari data-data kuantitatif yang telah didapatkan selama penelitian berlangsung.

Tabel 3.8. Kategori Penilaian

Kategori Penilaian	Skor
Sangat tidak setuju	1
Tidak setuju	2
Ragu-ragu	3
Setuju	4
Sangat setuju	5

Tabel 3.9. Kriteria Kelayakan

No	Persentase (%)	Kriteria
1	90-100%	Sangat layak
2	80-89%	Layak
3	70-79%	Cukup layak
4	60-69%	Kurang layak
5	<60%	Sangat tidak layak

Analisis data hasil belajar

Menganalisis data hasil belajar diperlukan untuk mengetahui adanya perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah dilakukannya penelitian. Cara analisis yang dipakai ialah one-group pre-posttest design yang dilakukan dengan cara membandingkan hasil belajar peserta didik sebelum dilakukan penelitian (pretest) dengan hasil belajar peserta didik setelah dilakukannya penelitian (posttest). Untuk mengetahui perbedaan kedua hasil belajar tersebut (pretest dan posttest) maka dilakukan uji normalized gain score terhadap keduanya.

$$\langle g \rangle = \frac{100\%\ \text{postcore} - \%\text{prescore}}{100 - \%\text{prescore}}$$

Keterangan :

<g> = nilai normalize

%Postscore = presentasi nilai post-test

%prescore = presentasi nilai pre-test

Tabel 3.10. Kriteria Analisis Data dan Hasil Tes

Indeks <g>	Kriteria
(<g>(0,70)	Tinggi
0,30 <(<g>) <0,70	Sedang
(<g>)<030	Rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang didapat dari penelitian ini jenis pengembangan ini berupa media dalam bentuk video animasi pembelajaran yang telah diuji kelayakannya sesuai prosedur yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya.

Pada tahap pendefinisian berupa analisis pembelajaran, analisis karakteristik, analisis materi pembelajaran dan merumuskan tujuan, diperoleh hasil untuk mengembangan media video animasi yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik.

Pada tahap perancangan, peneliti mempersiapkan pengembangan media berupa naskah media pembelajaran, bahan pengembangan (objek visual, rekaman suara, *backsound* dan *sound effect*) dan komponen-komponen tambahan untuk membuat media lebih menarik

Pada tahap pengembangan, peneliti mulai mengembangan media dengan menyatukan semua komponen yang telah disiapkan sebelumnya dan melakukan uji kelayakan kepada para ahli terkait media yang dikembangkan dan melakukan revisi pada produk media sesuai masukan yang didapat dari para ahli.

Tahap penyebaran dilakukan dengan cara menggunakan produk media pembelajaran yang telah teruji kelayakannya kepada peserta didik kelas VB di SDN Antasan Kecil Timur 1 Banjarmasin untuk mendapatkan kesimpulan dari hasil penelitian

Menurut data yang diperoleh, rata-rata hasl belajar peserta didik sebelum penelitian (pretest) adalah 45 dan rata-rata hasil belajar peserta didik setelah dilakukan penelitian (posttest) adalah 84, dengan hasil uji normalized gain score sebesar 0.7 yang masuk dalam kategori “tinggi” sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian ini berhasil.

DAFTAR PUSTAKA

Anjarani, A. S., Mulyadiprana, A., & Respati, R. (2020). *Fun Thikers sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar : Kajian Hipotetik*. *7*(4), 100–111.

Azis, T. N. (2019). *Strategi Pembelajaran Era Digital*. *1*(2), 308–318.

Farida, C., & Fuadiah, N. F. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran*

Berbasis Video Animasi pada Materi Penyajian Data. *2*, 53–66.

Mansur, H., Utama, A. H., Mastur, M., & Rafiudin, R. (2017). Pengembangan Media Video Tutorial Pembelajaran pada Mata Kuliah Media 3D dan Animasi untuk Mahasiswa Prodi Teknologi Pendidikan FKIP Universitas Lambung Mangkurat.

Latifah, Y. J. (2022). *Matematika Bilangan Perkalian Bilangan Bulat*.

Munar, A. (2021). *Penggunaan Media Animasi dalam Peningkatan Kemampuan Menyimak Anak Usia Dini*. *4*(2), 155–164.

Salim, A., Utama, A. H., & Rafiudin, R. (2019). Pelatihan Da'i dan Manajemen Masjid untuk Meningkatkan Kinerja Se-Kota Banjarmasin.

Nurrita, T. (2018). *Kata Kunci : Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa*. *03*, 171–187.

Wicaksono, F. P. (2017). *Metode Latis Sebagai Alternatif untuk Mengatasi Ketidakberhasilan Siswa Kelas VII SMP N 8 Salatiga dalam Menghitung Perkalian dengan Metode Bersusun*.

9 772722 340146