



Volume 1 Nomor 2 Juni 2020

J-INSTECH

Journal of Instructional Technology

**Diterbitkan oleh:
Program Studi Teknologi Pendidikan
FKIP ULM Banjarmasin**

J-Instech	Volume 1	Nomor 2	Halaman 01-145	Banjarmasin Juni 2020	ISSN 2722-340X
-----------	-------------	------------	-------------------	--------------------------	----------------

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 Vitasmore (Universitas Kadiri)

Pujiriyanto (Universitass Negeri Yogyakarta)

Sulthoni (Universitas Negeri Malang)

Wanda Ramansyah (Universitas Trunojoyo Madura)

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

DAFTAR ISI

	Hal
Pengembangan Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPA Kelas III untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Ferry Teguh Widiyanto, Ahmad Sofyan, Mastur Mastur	01-06
Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pada Mata Pelajaran PKn di Kelas IV Sekolah Dasar Ratih Utami, Ahmad Sofyan, Mastur Mastur	07-12
Pengembangan Multimedia Pembelajaran IPS Dengan Pendekatan Kognitif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas V MI Rosita Dewi, Hamsi Mansur, Monry Fraick Nicky Gillian Ratumbusang	13-19
Pengembangan E-Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII di SMP Yuda Saputra, Hamsi Mansur, Fatimah Fatimah	20-25
Pengembangan Multimedia Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika Kelas IV Sekolah Dasar Mu'arif Ambari, Ahmad Sofyan, Rafiudin Rafiudin	26-33
Pengembangan Video Pembelajaran Tema “Selalu Berhemat Energi” Muatan IPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Aji Mahyuda Priatna, Hamsi Mansur, Rabiatal Adawiyah	34-40
Evaluasi Media Pembelajaran E-Book Pada Bidang Studi Ilmu Pengetahuan Alam Sekolah Menengah Pertama Akhamd Rizky, Hamsi Mansur, Rabiatal Adawiyah	41-46
Pengembangan Video Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama Fitrotul Latifah, Hamsi Mansur, Rabiatal Adawiyah	47-53
Pengembangan Multimedia Pembelajaran 3 Dimensi Materi Penjumlahan dan Pengurangan Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Tarmizi Thahir, Hamsi Mansur, Rabiatal Adawiyah	54-60
Pemanfaatan Media Montessori Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas II SD Muhammad Rizki Hidayat, Ahmad Sofyan, Agus Hadi Utama	61-68
Pengembangan Media Pembelajaran Huruf Hijaiyah pada Mata Pembelajaran Baca Tulis Al-Qur'an untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Semangat dalam 3 Batola Muhammad Firmansyah Maulana, Agus Salim, Adrie Satrio	69-77
Efektivitas Pembelajaran Daring Pada Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka di Mitra Yayasan Sekolah Ekspor Nasional Siti Dina Hidayati, Hamsi Mansur, Zaudah Cyly Arrum Dalu	78-87

Pengembangan Buku Elektronik Berbasis Flip Book untuk Pembelajaran Materi Klasifikasi Makhluk Hidup di Kelas VII SMPN 4 Banjarmasin Andi Pratama Putra, Hamsi Mansur, Arif Sholahuddin	88-95
Pengembangan Media Motion Animasi Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di SMPN 1 Banjarmasin Ibrahim Ibrahim, Agus Salim, Adrie Satrio	96-103
Pengelolaan Perpustakaan Desa Sebagai Sumber Belajar di Desa Andaman II (Studi Deskriptif di Desa Andaman II) Muhammad Rezki Riadi, Mastur Mastur, Adrie Satrio	104-118
Evaluasi Kebijakan Pembelajaran Daring Menggunakan Media Pembelajaran Online Selama Masa Pandemi Covid-19 Dengan Model CIPP di SMA Negeri 2 Banjarmasin Muhammad Ghiffari, Hamsi Mansur, Agus Hadi Utama	119-128
Pemanfaatan Media Infografis dalam Mendukung Pembelajaran Orang Dewasa Nor Baiti, Agus Salim, Mastur Mastur	129-139
Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sigil untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tematik Kelas VI di SDN Sungai Andai 3 Materi Makna Proklamasi Bagi Bangsa Indonesia Muhammad Subhan Fansuri, Jumadi Jumadi, Adrie Satrio	140-156
Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Media Sosial Instagram di SMPN 1 Alalak Pada Era 4.0 Nursyalasiah Nursyalasiah, Hamsi Mansur, Agus Hadi Utama	157-167
Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas VIII Pada Mata Pelajaran IPA Di SMPN 15 Banjarmasin Siti Arbaiyah, Agus Hadi Utama, Adrie Satrio	168-174

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN IPA
KELAS III UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA**

Ferry Teguh Widiyanto¹, Ahmad Sofyan², Mastur³

^{1,2,3}Universitas Lambung Mangkurat

¹ferryteguh64@gmail.com, ²sofyan_manggaking@yahoo.com, ³mastur@ulm.ac.id

Abstract

The objectives of this study are: Developing learning videos with cognitive approaches to science subjects, measuring the feasibility of learning videos with cognitive approaches to science subjects, and increasing student motivation at SDN Belitung Selatan 2 Banjarmasin. This type of research used is Research and Development while the research design in the development of instructional videos uses the ADDIE model. The results of the research conducted showed: Learning videos that have been developed show the feasibility to be implemented. This is evident from the percentage of media experts viewed from the aspect of technical quality 72% and from the media aspects 83.6% which fall into the category of "very good" while the percentage of material experts from the aspect material 84%, material quality aspects 81.8% and media aspects 82.2% which fall into the category of "Very Good". Learning videos with cognitive approach to science subjects succeed in increasing student learning motivation, this is indicated by the average score per child increased from 53.0 to 76.6. The N-gain test results obtained a value of 0.49 which indicates that students' learning motivation has increased as high.

Keywords : *Development of Learning Videos, Learning Motivation, Science Subjects*

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah : Mengembangkan video pembelajaran dengan pendekatan kognitif pada mata pelajaran IPA, mengukur kelayakan video pembelajaran dengan pendekatan kognitif pada mata pelajaran IPA, dan meningkatkan motivasi belajar siswa di SDN Belitung Selatan 2 Banjarmasin. Jenis penelitian ini yang digunakan adalah *Research and Development* sedangkan desain penelitian dalam pengembangan video pembelajaran menggunakan model ADDIE. Hasil dari penelitian yang dilakukan menunjukkan: Video pembelajaran yang telah dikembangkan menunjukkan kelayakan untuk di implimentasikan hal ini terbukti dari presentase ahli media dilihat dari aspek mutu teknis 72% dan dari aspek media 83,6% yang masuk kedalam kategori “sangat baik” sedangkan presentase ahli materi dari aspek kesesuaian materi 84%, aspek kualitas materi 81,8% dan aspek media 82,2% yang masuk kedalam kategori “Sangat Baik”. Video pembelajaran dengan pendekatan kognitif pada mata pelajaran IPA berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa hal ini ditandai dengan rata-rata skor per anak meningkat dari 53,0 menjadi 76,6. Pada hasil uji *N-gain* diperoleh nilai sebesar 0,49 yang menunjukkan motivasi belajar siswa mengalami peningkatan tergolong tinggi.

Kata kunci: Pengembangan Video Pembelajaran, Motvasi Belajar, Mata Pelajaran IPA

Pendahuluan

Seorang guru yang profesional dituntut untuk meningkatkan kemampuannya sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), serta sesuai dengan kebutuhan di dalam masyarakat terutama pada tuntutan terhadap kebutuhan sumber daya manusia yang berkualitas dan memiliki kemampuan yang dapat bersaing pada kancah nasional dan internasional.

Seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) sangat berpengaruh pada dunia pendidikan sebagai pendukung pada pembelajaran adalah salah satu dampak yang bersifat positif dari kemajuan teknologi sekarang ini. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) juga terlihat pada media pembelajaran yang bersifat modern.

Berdasarkan dari observasi awal di SDN Belitung Selatan 2 Banjarmasin, peneliti menemukan fasilitas di SD tersebut sudah cukup lengkap, salah satunya adalah tersedianya LCD proyektor. Namun sangat disayangkan dengan ketersediaan fasilitas tersebut tidak diimbangi dengan penggunaannya. Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa orang guru, mereka menyatakan masih menggunakan pola pembelajaran konvensional. Guru hanya mengandalkan sumber belajar berupa buku teks pelajaran yang dibagikan oleh pemerintah dan papan tulis.

Ketika pengamatan di kelas peneliti menemukan motivasi belajar yang dimiliki siswa masih cukup rendah. Setelah mengamati secara mendalam, kebanyakan siswa mengaku bosan dan mengantuk ketika pelajaran berlangsung, hal ini karena metode yang digunakan guru dalam menyampaikan materi masih menggunakan metode konvensional atau ceramah yang membuat motivasi belajar siswa menjadi menurun. Hal lain yang menyebabkan motivasi belajar siswa rendah adalah tulisan di papan tulis yang sulit dibaca dan suara guru ketika menjelaskan materi kurang jelas terdengar oleh siswa. Akibatnya siswa menjadi kurang aktif karena pembelajaran hanya terfokus pada guru.

Karena pada pendekatan kognitif yang dilihat bukan dari hasil belajar siswa melainkan yang dilihat adalah proses belajar siswa. Keaktifan itu bisa berupa mencari

pengalaman, mencari informasi dan memecahkan masalah. Hal ini sesuai dengan teori Robert M. Gagne, kognitif adalah teori pemrosesan informasi (*information processing theory*), menurut teori ini, belajar dipandang sebagai proses pengolahan dalam otak manusia (Hamdayama, 2016, p. 38).

Dengan mempelajari IPA siswa diharapkan mampu menguasai berbagai macam fenomena yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Sebagai salah satu mata pelajaran yang penting maka pembelajaran IPA harus dikemas dengan menarik agar bisa menumbuhkan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, guru perlu membekali siswa dengan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa.

Media video adalah salah satu dari media audio visual yang bisa menggambarkan objek bergerak yang di padukan dengan suara. Video juga bisa dimanfaatkan untuk keperluan belajar mengajar agar dapat menarik perhatian siswa sehingga mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Video adalah bahan pembelajaran tampak dengar yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau materi pembelajaran.

Metode 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 video pembelajaran pada mata pelajaran IPA materi energi dan sumber energi di SDN Belitung Selatan 2 Banjarmasin.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian pengembangan video pembelajaran adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Keunggulan model ini yaitu dilihat dari prosedur kerjanya yang sistematis yakni pada setiap langkah yang akan dilalui selalu mengacu pada langkah sebelumnya yang sudah diperbaiki sehingga diharapkan dapat diperoleh produk yang efektif. (Karsidi, Setiawan dan Putria, 2018, p. 124).

Penelitian ini akan dilaksanakan di kelas III SDN Belitung Selatan 2 Banjarmasin yang beralamat lengkap di Jln. Pembangunan I Manyapa kota Banjarmasin provinsi Kalimantan selatan. Penelitian ini dilakukan disekolah tersebut dengan mempertimbangkan belum digunakannya video pembelajaran oleh guru kelas.

Subjek dari penelitian adalah seluruh siswa kelas III SDN Belitung Selatan 2 Banjarmasin dengan jumlah siswa 31 orang karena motivasi belajar siswa dikelas tersebut masih dibawah rata-rata.

Prosedur Pengembangan

Analysis

Pada tahap ini informasi dapat diperoleh melalui dengan observasi lapangan awal yaitu dengan melihat kondisi di lapangan. Setelah melakukan observasi didapatkan informasi bahwa membutuhkan suatu media pembelajaran yang bisa membantu memudahkan siswa untuk memahami materi pembelajaran.

Design

Dalam tahap ini semua data-data yang sudah didapatkan akan dikembangkan menjadi sebuah program. Desain produk media pembelajaran disesuaikan dengan analisis kebutuhan yang sudah dilakukan. Berikut ini adalah langkah-langkah yang dilakukan dalam tahapan desain dalam penelitian ini diantaranya adalah, membuat *flowchart*, membuat garis besar isi media, membuat naskah, membuat *storyboard* dan membuat video pembelajaran.

Development

Tahap pengembangan ini adalah mengubah naskah menjadi sebuah program yang berisikan teks, suara, gambar dan animasi. Sebelum di implimentasikan langsung dilapangan sebuah program ini di uji dan di validasi oleh ahli media dan ahli materi.

Implimentation

Tahap *implimentasi* adalah tahapan dimana video pembelajaran yang sudah diproduksi digunakan dalam kegiatan pemebelajaran. Video pembelajaran IPA dengan materi energi dan sumber energi ini digunakan di kelas III SDN Belitung Selatan 2 Banjarmasin.

Evaluation

Tahap terakhir dalam pengembangan ini adalah mengevaluasi video pembelajaran yang sudah diimplimentasikan. Mengevaluasi yang dimaksud dalam hal ini adalah mengklarifikasi penggunaan video pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA dengan materi energi dan sumber energi. Pengukuran motivasi belajar siswa dilakukan dengan membagikan angket motivasi belajar siswa sebelum menggunakan video pembelajaran.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah teknik non test yang terdiri dari: Observasi, Wawancara, Kuesioner/Angket, dan Dokumentasi

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah kegiatan yang dilakukan untuk merubah data hasil sebuah penelitian menjadi informasi yang nantinya bisa digunakan untuk mengambil sebuah kesimpulan. Pada penelitian ini, analisa yang digunakan yaitu analisa deskriptif kuantitatif.

Analisis Hasil Angket Validasi Media

Rumus yang digunakan untuk menghitung hasil presentase yang diperoleh dari angket :

$$\text{Presentase \%} = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

Perhitungan di atas menghasilkan range presentase kriteria kualitatif seperti tabel 1. :

Tabel 1. Kategori Presentase Kualitatif

Interval	Kategori
81,25% > Skor ≤ 100%	Sangat Baik
62,50% > Skor ≤ 81,25%	Baik
43,75% > Skor ≤ 62,50%	Cukup Baik
25% ≥ Skor ≤ 43,75%	Kurang Baik

Analisis Peningkatan Motivasi Belajar

Untuk melihat peningkatan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan *treatment*, peneliti menggunakan uji N-gain. Berikut adalah rumus yang digunakan untuk mencari N-Gain :

Tabel 2. Kriteria Besarnya Faktor Gain

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

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berikut ini adalah uraian hasil pengembangan video pembelajaran dengan menggunakan model ADDIE:

Analysis

Pertama, ketika melakukan pengamatan di kelas peneliti melihat sebagian siswa terlihat serius memperhatikan penjelasan dari guru dan sebagian siswa lainnya terlihat bosan dan mengantuk ketika menyimak penjelasan dari guru hal itu karena metode yang digunakan guru dalam menyampaikan materi masih menggunakan metode konvensional atau metode ceramah dan. Akibat dari hal tersebut membuat siswa memilih asik sendiri dan ada sebagian siswa memilih mengobrol dengan teman sebangku mereka.

Design

Tahap desain dimulai dengan membuat *flowchart* sebagai alur yang dirumuskan dari pemikiran peneliti agar dapat mempermudah proses pengembangan video pembelajaran, Garis besar isi media berisi materi energi dan sumber energi yang dituangkan ke dalam desain video pembelajaran. Penyusunan GBIM ini merujuk pada silabus dan RPP yang dimiliki guru, Naskah video pembelajaran terdiri dari kerangka naskah, script naskah, scenario dan narasi dan *Storyboard* dibuat untuk mempermudah dalam memvisualkan ide yang dimiliki peneliti agar video pembelajaran yang dikembangkan lebih rapi dan terstruktur.

Development

Dalam proses pengembangan video pembelajaran ini terdiri dari tiga tahapan diantaranya adalah sebagai berikut:

Tahap pra produksi

Tahap ini dimulai dari menyiapkan segala perlengkapan untuk membuat video pembelajaran berupa perangkat keras dan perangkat lunak yang terdiri dari kamera, tripod, laptop, mouse, earphone, *software adobe primier*, *animaker* dan *video scribe*. Di tahap ini juga harus disiapkan *flowchart*, garis

besar isi media, Naskah serta *storyboard* video pembelajaran yang sudah dibuat sebelumnya.

Tahap Produksi

Tahap ini akan dimulai dari memprogram materi, produksi video dan menyiapkan komponen pendukung seperti mencari gambar-gambar animasi. Langkah selanjutnya adalah proses pengambilan gambar (*shooting video*). Setelah selesai proses *shooting video* kemudian membuat video animasi menggunakan *software video scribe* dan *animaker*. Langkah berikutnya adalah proses *editing* dan *mixing*.

Tahap pasca Produksi

Kegiatan yang di lakukan dalam tahap ini adalah me-review dan mengevaluasi video pembelajaran yang telah dikembangkan. Kegiatan utama dalam tahap pasca produksi ini adalah proses validasi oleh satu orang ahli materi dan satu orang ahli media.

Ahli Materi

Ahli materi dalam penelitian ini adalah Ibu Dewi Sartika, S.Pd selaku guru kelas sekaligus pengajar mata pelajaran IPA di SDN Belitung Selatan 2 Banjarmasin. Video pembelajaran di uji coba oleh ahli materi kemudian di validasi. Berikut adalah hasil validasi yang diberikan oleh ahli materi yang dapat dilihat pada tabel 3:

Tabel 3. Hasil validasi oleh ahli materi

Aspek yang dinilai	Nilai	Nilai maksimal	Presentase	Keterangan
Aspek kesesuaian materi	21	25	84%	Sangat Baik
Aspek kualitas materi	45	55	81.8%	Baik
Aspek Media	37	45	82.2%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, diperoleh hasil penilaian aspek kesesuaian materi 84%, aspek kualitas materi 81.8% dan aspek media 82.2% dimana ketiga aspek tersebut masuk kategori sangat baik.

Ahli Media

Ahli media dalam penelitian ini adalah dosen Teknologi Pendidikan FKIP ULM yaitu bapak Adrie Satrio, M.Pd. Video pembelajaran dicoba dan divalidasi oleh ahli media. Berikut adalah hasil validasi yang

dibeikan oleh ahli media yang dapat dilihat pada tabel 4 :

Tabel 4. Hasil validasi oleh ahli media

Aspek yang dinilai	Nilai	Nilai Maksimal	Presentase	Keterangan
Mutu Teknis	18	25	72%	Baik
Aspek Media	46	55	83.6%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media diperoleh hasil penilaian aspek mutu teknis 72% yang masuk kategori baik dan aspek media 83.7% yang masuk kategori sangat baik.

Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan dengan tiga tahap yaitu uji coba perorangan, kelompok kecil dan kelompok besar. Berikut ini merupakan hasil uji coba perorangan, kelompok kecil dan kelompok besar.

Uji Coba Perorangan

Uji coba perorangan dilakukan kepada tiga orang siswa. Siswa yang sudah dipilih, diminta untuk mencoba menggunakan video pembelajaran sambil didampingi oleh pengembang. Setelah siswa menggunakan video pembelajaran peneliti mewawancarai tiga orang siswa yang menjadi subjek uji coba mengenai video pembelajaran. Menurut dua orang siswa video pembelajaran ini sudah sangat bagus, konten yang disajikan dalam video pembelajaran juga menarik dan video sudah siap digunakan dalam pembelajaran. Tetapi ada salah satu siswa menyatakan video pembelajaran pada sub materi contoh energi cahaya gambarnya terlalu kecil dan tidak terlihat jelas.

Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan kepada enam orang siswa. siswa yang terpilih diminta untuk mencoba video pembelajaran sambil didampingi oleh pengembang. Setelah siswa menggunakan video pembelajaran peneliti mewawancarai enam orang siswa yang menjadi subjek uji coba mengenai video pembelajaran. Menurut tiga orang siswa video pembelajaran ini sudah sangat bagus, musik video pembelajaran sangat menarik dan video pembelajaran sudah siap untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan menurut dua orang siswa video pembelajaran sangat menarik terutama pada gambar-gambar

yang dimuat dalam video pembelajaran sangat lucu dan mereka berpendapat video pembelajaran siap digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Tetapi ada salah satu siswa menyatakan pada sub materi energi bunyi suara terompet tidak terdengar jelas.

Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar ini dilakukan kepada 31 orang siswa kelas III SDN Belitung Selatan 2 Banjarmasin sambil didampingi oleh pengembang. setelah siswa menggunakan video pembelajaran peneliti menanyakan kepada 31 orang siswa mengenai video pembelajaran. Sebanyak 25 orang siswa dari 31 orang menyatakan bahwa video pembelajaran sudah sangat bagus dan menarik dimana didalam video pembelajaran terdapat gambar-gambar yang lucu dan musik penggiring video juga enak didengar. Tetapi 6 orang siswa lainnya menyatakan gambar pada video pembelajaran kelihatan kecil sehingga sulit untuk dilihat dan musik penggiring video pembelajaran ada sebagian yang kurang terdengar jelas tetapi mereka berpendapat video pembelajaran sudah siap untuk digunakan pada kegiatan pembelajaran.

Implimentation

Tahap *implimentasi* adalah tahapan dimana video pembelajaran yang sudah diproduksi digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Video pembelajaran IPA dengan materi energi dan sumber energi ini digunakan di kelas III SDN Belitung Selatan 2 Banjarmasin. Video pembelajaran ini digunakan selama 2 hari yaitu pada hari rabu dan kamis tanggal 24 dan 25 April 2019 oleh guru mata pelajaran IPA SDN Belitung Selatan 2 Banjarmasin.

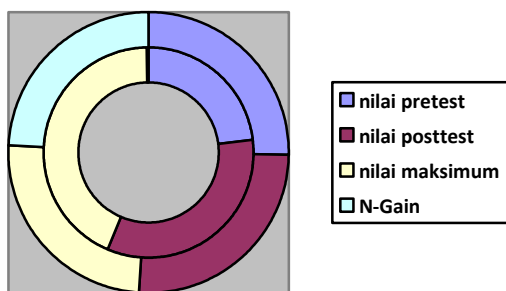
Evaluation

Pengukuran motivasi belajar siswa dilakukan dengan membagikan angket motivasi belajar siswa sebelum menggunakan video pembelajaran. Kemudian menggunakan video pembelajaran setelah itu membagikan kembali angket motivasi belajar sesudah menggunakan video pembelajaran. Peningkatan motivasi belajar siswa dapat dilihat dari hasil pengukuran motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA dengan materi energi dan sumber energi dengan menggunakan *skala likert* dan menggunakan uji *n-gain* agar dapat mengetahui berapa besar peningkatan motivasi belajar yang terjadi pada siswa

sesudah menggunakan video pembelajaran. Berikut ini adalah hasil dari angket pengukuran motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA.

Tabel 5. Hasil pengukuran motivasi belajar siswa dengan uji *n-gain*

No	Perlakuan	Hasil
1	Rata-rata nilai <i>pretest</i>	53,0
2	Rata-rata nilai <i>posttest</i>	76,6
3	Nilai Maksimum	100
4	<i>N-Gain</i>	0,49
5	Kesimpulan	Tinggi



Tabel 5 menunjukkan nilai rata-rata motivasi belajar siswa sebelum menggunakan video pembelajaran dengan nilai 53,0 dan setelah menggunakan video pembelajaran meningkat menjadi 76,6. Berdasarkan hasil uji *N-gain*, peningkatan motivasi belajar siswa mendapatkan nilai *gain* sebesar 0,49 dengan kriteria faktor *gain* masuk kedalam golongan tinggi.

Simpulan dan Saran

Simpulan

Pengembangan video pembelajaran ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implimentation and Evaluation*) dimulai dengan menganalisis kebutuhan, dan mengumpulkan materi yang akan dibuatkan video pembelajaran, dilanjutkan dengan mendesain video pembelajaran dengan membuat *flowchart* dan *storyboard*, kemudian pembuatan video

pembelajaran, validasi video pembelajaran oleh ahli media dan materi.

Video pembelajaran dinyatakan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas oleh ahli materi dan ahli media. Skor validasi yang diperoleh dari ahli materi adalah 84% dilihat dari aspek kesesuaian materi, 81,8% dari aspek kualitas materi dan 82,2% dari aspek media. Sedangkan skor yang diperoleh dari ahli media adalah 72% dilihat dari aspek teknis dan 83,6% dari aspek media.

Penggunaan video pembelajaran telah berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III SDN Belitung Selatan 2 Banjarmasin hal ini bisa dilihat saat sebelum menggunakan video pembelajaran mendapatkan skor per anak 53,0 dan setelah menggunakan video pembelajaran mendapatkan skor per anak 76,6. Setelah dilakukan uji *N-gain* menyatakan bahwa motivasi belajar siswa mengalami peningkatan tergolong tinggi dengan perolehan nilai 0,49.

Saran

Penggunaan video pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran sangat diperlukan untuk mengoptimalkan kegiatan pembelajaran, karena video pembelajaran dapat mempermudah siswa dalam menerima materi pembelajaran yang disampaikan. Selain itu video pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga mampu membuat siswa termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Jumanta Hamdayama. (2016). *Metodologi Pengajaran*, Jakarta: Bumi Aksara, 2016
- Karsidi, Ravik dan Achmad, Setiawan. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan pengembangannya*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Ruhimat, Toto, dkk. (2011). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Depok : Rajawali Pers
- Tersiana, Andra. (2018). *Metode Penelitian*. Yogyakarta : Start UP.

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN PKN
DI KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Ratih Utami¹, Ahmad Sofyan², Mastur³

^{1,2,3}Universitas Lambung Mangkurat

¹ratihutami46@gmail.com, ²sofyan_manggaking@yahoo.com, ³mastur@ulm.ac.id

Abstract

This study aims: (1) to produce PKN Multimedia products that were appropriate to my heroic and (2) to know the increase in PKN learning outcomes by using multimedia learning for fourth grade students at SDN Atu-Atu. This development study used procedural type development model that is formulated by Alessi & Trollip. The model consists of three phases, they are planning, design, and development. The results showed (1) the results of validation: (a) validation on the material aspects of the average rating of "Very Feasible" criteria, (b) validation on the aspect of media ease and appearance of obtaining and having the criteria of "Very Eligible", (c) user validation on the aspects of appearance and effectiveness for users with the criteria of "Very Eligible". 2) Feasibility of multimedia learning products in Pancasila and Civic Education subjects improving the learning outcomes in the aspects of cognitive development. The results of the different test (N-gain score) in the value of the pretest and posttest with a mean value of 0.71 with the category of N-gain level "Medium", Shows that there is a significant difference from the presentation of completeness of learning outcomes in posttest data shows 100% completeness presentation so that the use of multimedia learning has proven to be effective as a good source of learning.

Keywords: *Multimedia Development, Learning Outcomes, Civic Education*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan: (1) menghasilkan produk Multimedia PKN yang layak pada tema pahlawanku dan (1) mengetahui peningkatan hasil belajar PKN dengan menggunakan multimedia pembelajaran untuk siswa kelas IV SDN Atu-Atu. Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan jenis prosedural yang diformulasikan oleh Alessi & Trollip. Desain pengembangan dengan menggunakan model tersebut terdiri dari tiga fase, yaitu: perencanaan, desain, dan pengembangan. Hasil penelitian menunjukkan (1) hasil validasi : (a) validasi pada aspek materi rerata penilaian sebesar dengan kriteria "Sangat Layak", (b) validasi pada aspek kemudahan media dan tampilan memperoleh dan berkriteria "Sangat Layak", (c) validasi pengguna pada aspek tampilan dan aspek keefektivitas bagi pengguna dengan kriteria "Sangat Layak". (2) Kelayakan produk multimedia pembelajaran pada mata pelajaran PKn untuk meningkatkan hasil belajar pada aspek perkembangan kognitif. Hasil dari uji beda (N-gain skor) terhadap nilai *pretest* dan *posttest* dengan rerata nilai 0,71 dengan kategori tingkat N-gain "Sedang", menunjukkan bahwa adanya perbedaan yang signifikan dari presentasi ketuntasan hasil belajar pada data *posttest* menunjukkan presentasi ketuntasan 100% sehingga penggunaan multimedia pembelajaran terbukti efektif digunakan sebagai sumber belajar yang baik.

Kata Kunci: Pengembangan Multimedia, Hasil Belajar, PKN

Pendahuluan

Masa sekolah dasar merupakan masa dimana seorang siswa yang terus mengalami pertumbuhan dan perkembangan baik fisik maupun non fisik dalam dirinya, sehingga mereka masih memerlukan motivasi dan bimbingan yang lebih intensif. Hasil belajar merupakan bentuk dari perubahan setelah berupaya menambah wawasan pengetahuan atau menggali potensi diri. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tergantung pada apa yang dipelajari oleh peserta didik. Oleh karena itu, hasil belajar dapat dilihat dari sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang dimiliki dari pembelajaran, setelah mengalami proses belajar (Rahmaibu, 2016, p.3) Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar tidak hanya dapat berupa skor atau nilai dalam bentuk angka, tetapi dapat dalam bentuk sikap atau keterampilan yang dihasilkan setelah belajar. Media pembelajaran dimanfaatkan untuk menunjang tercapainya tujuan tertentu, termasuk tujuan meningkatkan hasil belajar.

Kawasan pengembangan tertuju pada produksi media. Melalui proses yang bertahap-tahap perubahan dalam kemampuan media ini kemudian berakibat pada perubahan dalam kawasan. Kawasan pengembangan dapat diorganisasikan dalam empat kategori teknologi cetak, teknologi audiovisual, teknologi berbasis komputer, dan multimedia. (Seels & Richey, 1994, p.37).

Arsyad (2014, pp.72-74) menyampaikan beberapa hal yang perlu dipertimbangkan dalam menentukan kriteria multimedia dari aspek pembelajaran, yaitu: (1) pemberian motivasi, (2) memperhatikan perbedaan individual siswa, (3) memberikan tujuan pembelajaran, (4) pengorganisasian materi, (5) memperhatikan/penyetaraan persepsi materi, (6) melibatkan emosi dalam pemahaman siswa dalam belajar, (7) memberikan partisipasi aktif siswa dalam menjalankan program, (8) memberikan umpan balik, (9) memberikan penguatan, (10) program dilengkapi dengan latihan/uji kemampuan siswa, (11) membantu dalam meningkatkan kemampuan hasil belajar.

Hasil temuan data Ujian Akhir Semester 1 mata pelajaran PKN kelas IV

Sekolah Dasar Atu-Atu yang dilakukan di wilayah Pelaihari pada 18 september 2018. Kurikulum yang diterapkan di SDN Atu-Atu adalah kurikulum 2013. Peneliti juga menemukan permasalahan pada mata pembelajaran muatan PKN dikelas IV A SDN Atu-Atu yaitu Sekolah Dasar Atu-Atu Pelaihari tahun ajaran 2017/2018 menunjukkan bahwa 100% dari 20% siswa kelas IV sudah memenuhi hasil belajar di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM=70) dan 80% belum memenuhi ketuntasan belajar. Dengan melihat data hasil belajar dan wawancara dengan guru kelas IV perlu sekali untuk ditingkatkan kualitas pembelajaran dengan berbantuan media pembelajaran yang relevan dengan pembelajaran PKN pada materi berikutnya. Selain itu, didukung dengan hasil angket kebutuhan siswa dan kebutuhan guru yang dominan tertarik dengan media yang berbasis multimedia sebagai upaya meningkatkan kualitas dan hasil belajar pembelajaran PKN. Permasalahan mengenai kualitas pembelajaran PKN yang masih belum optimal merupakan masalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKN siswa kelas IV Sekolah Dasar Atu-Atu Pelaihari. Melihat potensi sekolah, dengan adanya ruang komputer disertai fasilitas komputer yang dapat dioperasikan bagi setiap siswa kelas IV A menjadikan peneliti menetapkan pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia upaya meningkatkan kualitas maupun hasil belajar pembelajaran PKN.

Tabel 1. Penerapan Teori Belajar Kognitif dalam Pengembangan Multimedia Pembelajaran dengan Pendekatan Kognitif Pada Mata Pelajaran PKN dari Mayer (2007)

No.	Konsep Teori	Aplikasi
1	Menentukan kata-kata (teks) yang relevan	Pemilihan kata-kata yang relevan seperti inti kalimat dari tiap sub materi dengan penambahan ringkasan pada tiap materi.
2	Memilih gambar yang relevan	Pemilihan gambar di pilih berdasarkan sub materi yang akan disajikan.

3	Menentukan kata-kata (teks) yang sudah dipilih	Menentukan teks pada materi di sajikan berupa teks tulis yang terdapat pada video dengan tema pahlawan di sesuaikan dengan Pahlaman Nasional dari Kalimantan Selatan.
4	Menetapkan gambar-gambar yang sudah dipilih	Menetapkan gambar-gambar yang sudah dipilih dari Pahlawan Nasional asal Kalimantan Selatan.
5	Memadukan representasi berbasis kata dan representasi berbasis gambar	Mengintegrasikan penyajian-penyajian visual dan lisan menjadi pengetahuan yang sesungguhnya serta agar mudah dipahami oleh siswa.

Berdasarkan uraian teori kognitif sebagai pondasi yang sangat kuat dalam pengembangan multimedia pembelajaran dengan pendekatan kognitif. Penyampaian informasi tidak lepas dari teori ini karena pada proses pemikiran terjadi pemrosesan dalam otak, yang memproses informasi verbal atau nonverbal yang diterjemahkan menjadi suatu pesan. Dalam produk multimedia pembelajaran ini penerapan konsep teori kognitif telah tampak dalam *slide-slide* yang mencantumkan, foto dan video yang berkaitan dengan materi.

Pemilihan penggunaan multimedia pembelajaran yang pada umumnya merupakan penggabungan dari beberapa media *teks* (tulis), media *audio video*, gambar dan animasi yang dapat di aplikasikan melalui media pembelajaran berbasis komputer.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan peneliti adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Penelitian ini adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiono, 2015, p.407).

Subjek dalam penelitian ini yaitu guru dan siswa kelas IV semester genap di SDN

Atu-Atu Pelaihari. Sedangkan objek penelitian ini adalah dari Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pada Subtema Pahlawanku untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SDN Atu-Atu Pelaihari.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada bulan September hingga bulan Juni 2019 di SDN Atu-Atu Pelaihari.

Subjek Penelitian

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Atu-Atu tahun ajaran 2018/2019 berjumlah 28 siswa

Prosedur

Prosedur atau langkah-langkah pengembangan yang di lakukan peneliti dengan model pengembangan Allessi & Trollip adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan: (a) Mendefinisikan ruang lingkup (*define the scope*), (b) Mengidentifikasi karakteristik siswa (*identify learner characteristics*), (c) Menentukan dan mengumpulkan sumber-sumber (*determine and collect*) dan (d) Melakukan brainstorming (*conduct initial brainstorming*)
2. Desain: (a) Mengembangkan ide konten pembelajaran (*develop initial content ideas*), (b) Melakukan analisis konsep dan tugas (*conduct task and concept analysis*), (c) Mendeskripsikan program pendahuluan (*do a preliminary program description*), (d) Membuat *flowcharts* dan *storyboard* (*create flowcharts and storyboard*).
3. Pengembangan: (a) Mengembangkan multimedia dengan beberapa komponen konten, (b) Melakukan revisi pertama pada produk multimedia pembelajaran yang telah dibuat berdasarkan hasil uji kelayakan produk dengan *alpha testing*. (c) Melakukan revisi akhir produk multimedia pembelajaran berdasarkan hasil dengan *beta testing* (uji kelayakan pengguna), (d) Melakukan evaluasi sumatif (uji peningkatan hasil belajar) menggunakan pre-test dan post-test untuk mengetahui efektifitas multimedia yang dikembangkan.

Instrumen

Instrumen penelitian pengembangan multimedia pembelajaran ini menggunakan angket yang digunakan untuk mengevaluasi media pembelajaran yang dikembangkan.

Angket ini terbagi dalam tiga kelompok, yaitu: 1) instrumen uji kelayakan ahli media, 2) instrumen uji kelayakan ahli materi, dan 3) instrumen uji penggunaan.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data kelayakan dilakukan dengan cara mencari rata-rata skor yang diperoleh pada lembar validasi yang dilakukan oleh validator ahli terhadap multimedia Pahlawanku. Skor diperoleh dengan menggunakan 4 level skala Likert modifikasi. Kemudian hasil rata-rata skor angket dikonversi menggunakan kriteria acuan penskoran (Mardapi, 2008, p.123). seperti pada tabel 2 berikut:

Tabel 2. Kriteria Acuan Penskoran

Rentang Skor (i)	Skor	Kategori kualitas
$X \geq \bar{X} + 1.SBx$	4	Sangat Layak
$\bar{X} + 1.SBx > X \geq \bar{X}$	3	Layak
$\bar{X} > X \geq \bar{X} - 1.SBx$	2	Tidak Layak
$X < \bar{X} - 1.SBx$	1	Sangat Tidak Layak

Untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan hasil belajar siswa, dilakukan *N-gain* atau *normalized gain*. Hake menjelaskan *N-gain* atau *normalized gain* adalah perbandingan *gain* rata-rata sebenarnya dengan *gain* rata-rata maksimum, (Hake, 1998, p.68) persamaan tersebut dituliskan sebagai berikut:

$$N\text{-gain (g)} = \frac{\text{skor post test} - \text{skor pre test}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pre test}}$$

Hasil perhitungan *N-gain* yang diperoleh kemudian dikonversi ke dalam kategori tingkat *N-gain* seperti pada tabel 3 berikut, Hake (1998, p.68).

Tabel 3. Kategori Tingkat *N-gain*

N-gain	Kategori
$g < 0,30$	Rendah
$0,30 \leq g \leq 0,70$	Sedang
$g > 0,70$	Tinggi

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran PKn berbasis multimedia dengan menggunakan *Adobe Flash* telah dilaksanakan

peneliti melalui model pengembangan multimedia dalam penelitian ini terdiri atas tiga tahapan, yaitu: 1) *planning* (perencanaan), 2) *design* (desain), dan *development* (pengembangan).

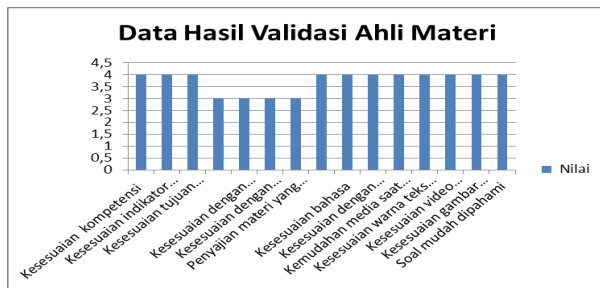
Pada tahap perencanaan melakukan analisis kebutuhan, peneliti menemukan masalah dan potensi yang ada di SDN Atu-Atu Pelaihari. Masalah yang ditemukan peneliti adalah masih belum memenuhi ketuntasan belajar dalam pembejaran PKN masih kurang. Siswa masih pasif dalam pelaksanaan pembelajaran. Guru kelas mengatakan bahwa pada tahun ajaran 2018/2019 minat siswa terhadap mata pelajaran PKN tidak seperti minat pada mata pelajaran lainnya, sehingga mengakibatkan hasil belajar Ujian Akhir Semester (UAS) siswa kelas IV masih rendah. Selain itu, banyak siswa yang kesulitan memahami materi karena materi yang susah di mengerti oleh siswa dalam pembelajaran di dalam kelas.

Tahap kedua (Desain), peneliti membuat desain produk ke dalam *prototype*. *Prototype* yang dibuat kemudian diwujudkan ke dalam bentuk produk media pembelajaran berbasis multimedia menggunakan *Adobe Flash*. Desain yang dirancang peneliti menentukan pengembangan media yang diwujudkan.

Tahap ketiga adalah tahap pengembangan, berupa hasil dari desain menjadi sebuah media. Perwujudan desain menjadi media tersebut menggunakan software *Adobe Flash*, dimana terdapat beberapa kelebihan menggunakan software ini, diantaranya hasil akhir *Adobe Flash* lebih kecil setelah dipublish, maupun mengimpor hasil semua *file* gambar dan audio, dan dapat membentuk *file executable*. Sehingga dapat dijadikan pada PC manapun tanpa menginstal terlebih dahulu proram *Adobe Flash*.

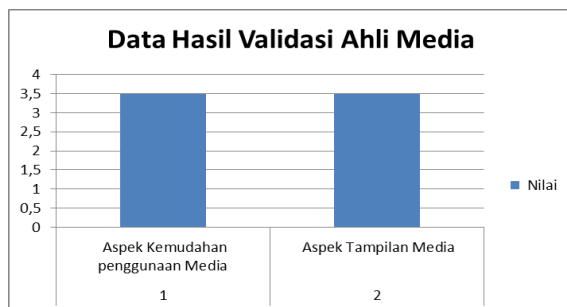
Setelah produk awal jadi, peneliti kemudian melakukan tahap pengujian. Pengujian merupakan tahap dimana desain produk melalui tahap validasi oleh para ahli dan validasi pengguna.

Produk multimedia pembelajaran pada mata pelajaran PKN untuk meningkatkan hasil belajar siswa setelah dilakukan uji alpha kepada ahli materi dengan total skor 3,7 dan kriteria sangat layak. Dapat di lihat dari diagram pada gambar 1.



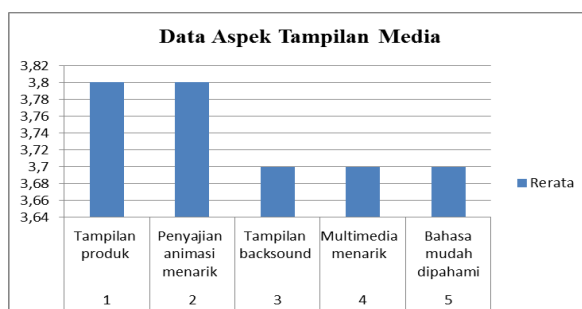
Gambar 1. Hasil Validasi Ahli Materi

Produk multimedia pembelajaran pada mata pelajaran PKN untuk meningkatkan hasil belajar siswa setelah dilakukan uji alpha kepada ahli media dengan total skor 3,5 pada aspek kemudahan penggunaan media dan kriteria “sangat layak”, pada aspek tampilan media dengan total skor 3,6 dan kriteria “sangat layak” dari rekapitulasi kedua aspek media total skor sebesar 3,5 dan kriteria “sangat layak”. Dapat di lihat dari diagram pada gambar 2.



Gambar 2. Hasil Validasi Ahli Media

Berikut rangkuman dari uji beta kepada siswa yang akan disajikan pada gambar 3.

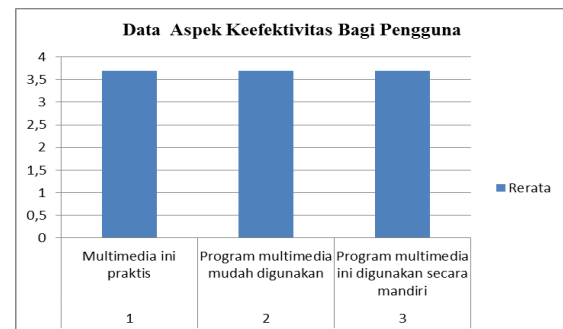


Gambar 3. Data Aspek Tampilan Media

Rata-rata skor yang diperoleh pada hasil penililah dari siswa terhadap multimedia pembelajaran PKN ialah sebesar 3,74 sehingga dapat dikategorikan dalam kriteria

sangat layak. Data rerata skor yang diperoleh dari aspek tampilan media, seperti: tampilan produk, penyajian animasi menarik, tampilan background, keseluruhan multimedia, dan bahasa yang mudah dipahami dengan demikian produk dapat dikatakan layak digunakan sebagai sumber belajar siswa dan memiliki kualitas yang baik.

Berikut rangkuman dari uji beta pada aspek keefektifitas bagi pengguna yang akan disajikan pada gambar 4.



Gambar 4. Data Aspek Keefektifitas Bagi Pengguna

Rekapitulasi skor yang diperoleh pada hasil penililah dari siswa terhadap multimedia pembelajaran PKN ialah sebesar 3,7 sehingga dapat dikategorikan dalam kriteria sangat layak. Data rekapitulasi skor yang diperoleh dari aspek aspek keefektifitas bagi pengguna, seperti: Kepraktisan multimedia, kemudahan penggunaan multimedia dan memudahkan multimedia ini sebagai media belajar mandiri yang mudah dipahami dengan demikian produk dapat dikatakan layak digunakan sebagai sumber belajar siswa dan memiliki kualitas yang baik.

Pengukuran hasil belajar pada aspek perkembangan kognitif melalui *pretest* dan *posttest* dari rekapitulasi data hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel 4 dan tabel 5

Tabel 4. Data Hasil Presentasi Ketuntasan Belajar Pretest

Jumlah Siswa	Jumlah Siswa yang Tuntas	Jumlah Siswa yang Tidak Tutas
28	4	24
Presentasi Ketuntasan	14,28%	
Presentasi Ketidak Ketuntasan	85,71%	

(Sumber: Pengelolaan data primer)

Tabel 5. Data Hasil Presentasi Ketuntasan Belajar Posttest

Jumlah Siswa	Jumlah Siswa yang Tuntas	Jumlah Siswa yang Tidak Tuntas
28	28	28
Presentasi Ketuntasan		100%
Presentasi Ketidaktuntasan		0%

(Sumber: Pengelolaan data primer)

Hasil presentasi ketuntasan belajar terhadap nilai *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa adanya perbedaan yang signifikan sehingga penggunaan multimedia pembelajaran terbukti efektif digunakan sebagai sumber belajar yang baik.

Simpulan dan Saran

Simpulan

1. Kelayakan produk multimedia pembelajaran PKn yang dikembangkan berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media dikatakan Sangat Layak dan teruji untuk digunakan dalam proses pembelajaran untuk siswa kelas IV di SDN Atu-Atu Pelaihari.
2. Penggunaan multimedia pembelajaran dapat meningkatkan hasil pembelajaran dapat dilihat dari kenaikan nilai yang signifikan dari ketuntasan hasil belajar siswa kelas IV di SDN Atu-Atu Pelaihari sehingga penggunaan multimedia pembelajaran terbukti efektif sebagai sumber belajar yang baik

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan produk multimedia pembelajaran PKN, maka dapat disarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Multimedia Pembelajaran PKn ini perlu di implementasi lebih lanjut agar ditemukan kelemahan dalam kegiatan pembelajaran.
2. Materi yang disajikan dalam multimedia ini tidak hanya satu materi Pahlawanku tetapi dapat digabungkan dalam materi lain yang terkait dengan PKN.

DAFTAR PUSTAKA

- Alessi, S. M. & Trollip, S. R. (2001). *Multimedia For Learning, Methods and Development*. United States: Person Education.
- Arsyad, Azhar. (2014) *Media Pembelajaran*. Jakarta: Grafindo Persada.
- Djemari Mardapi. (2008). Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Non Tes. Yogyakarta: Mitra Cendikia Press
- Farida Hasan Rahmaibu, (2016) . *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Dengan Menggunakan Adobe Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Studi Kasus: SDI AL MADINA SEMARANG*, Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Hake, R. R. (1998) Interactive-engagement vs traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanic test data for introductory physics course. (*The American Journal of Physics Research* 66, 64-74, 1998), h.68.
- Mayer. R. E. (2009). *Multimedia learning. prinsip-prinsip dan aplikasi* (Penyuting Baroto Tavip Indrojarwo). Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Seels, Barbara B & Richey, Rita C. (1994). *Teknologi Pembelajaran: Definisi dan Kawasannya*. Jakarta: Unit Percetakan Universitas Negeri Jakarta.
- Sugiyono. (2015) *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN IPS DENGAN PENDEKATAN KOGNITIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KELAS V MI

Rosita Dewi¹, Hamsi Mansur², Monry Fraick NGRS³

^{1,2,3}Universitas Lambung Mangkurat

¹rositadhewi400@gmail.com, ²hamsi.mansur@ulm.ac.id, ³monryfng@ulm.ac.id

Abstract

This study aims to 1) Produce multimedia learning social studies MI fifth grade students to meet the needs of students 2) to increase learning outcomes. 3) Knowing the results of the use of IPS learning multimedia approach cognitive to improve learning outcomes in class V MI. Research Methods R & D model and Trollip Alessi. Subject trials is a media expert and subject matter experts in the alpha test, one chemistry teacher and student in the beta test, and 30 students in the learning outcome of the validation test. The collection of data through observation, interviews, questionnaires, and tests. Data were analyzed descriptively qualitative and statistical calculations. The results of this research were: 1) multimedia product for students learning social studies class V MI received the conclusions deserve to be used, 2) Application of the Interactive Multimedia result shows the level of student learning outcomes to heed the lessons can be successfully increased. 3) Implementation this learning multimedia succeeded in improving student learning outcomes in the cognitive aspects. The results of this study indicate that learning multimedia software IPS uses a cognitive approach feasible to be used for MI students.

Keywords: R&D, Multimedia Learning, Cognitive Approach, Subjects IPS

Abstrak

Penelitian ini bertujuan 1) Menghasilkan produk multimedia pembelajaran IPS siswa kelas V MI untuk memenuhi kebutuhan siswa 2) mengetahui peningkatan hasil belajar. 3) Mengetahui hasil penggunaan multimedia pembelajaran IPS dengan pendekatan Kognitif untuk meningkatkan hasil belajar kelas V MI. Metode penelitian R & D dari model *Alessi and Trollip*. Subjek uji coba adalah ahli media dan ahli materi pada uji *alpha*, 1 guru kimia dan siswa pada uji *beta*, dan 30 siswa pada uji validasi peningkatan hasil belajar. Pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket, dan tes. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif dan perhitungan statistik. Hasil penelitian berupa : 1) produk multimedia pembelajaran IPS untuk siswa kelas V MI mendapat hasil kesimpulan layak untuk di gunakan. 2) Penerapan hasil multimedia Interaktif menunjukan tingkat hasil belajar siswa dalam memperhatikan pelajaran dapat berhasil meningkat. 3) Penerapan multimedia pembelajaran ini berhasil meningkatkan Hasil Belajar siswa dalam aspek kognitif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *software* multimedia pembelajaran IPS menggunakan pendekatan kognitif layak di gunakan siswa MI.

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

Pendahuluan

Perkembangan pada era 4.0 dipengaruhi oleh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Hasil teknologi memang telah lama dimanfaatkan didalam dunia pendidikan. Pada hakekatnya hasil dari alat teknologi tidak dibuat khusus untuk keperluan pendidikan, akan tetapi dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan. Disebabkan Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat pada saat ini yanh tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan.

Dunia pendidikan selalu dan senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaan teknologi informasi dan komunikasi bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran. Salah satunya media yang membantu proses pembelajaran adalah multimedia interaktif. Multimedia interaktif adalah tampilan grafis berupa teks, gambar, video, suara dan animasi yang ditampilkan sehingga membuat peserta didik semangat dalam memahami proses pembelajaran sehingga menimbulkan interaktif antara siswa dan guru. Perpaduan teks, gambar, video, suara, dan animasi yang dapat digunakan dalam pendidikan.

Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) pasal 1 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 spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Berdasarkan undang-undang tersebut, pendidikan menjadi salah satu wadah bagi umat manusia untuk belajar, mengembangkan potensi dan pendidikan juga sebagai sarana untuk memberikan suatu pengarahan serta bimbingan yang diberikan kepada peserta didik dalam pertumbuhannya untuk membentuk kepribadian yang berilmu, bertakwa kepada Tuhan, kreatif, mandiri dan membentuk peserta didik dalam menuju kedewasaan.

Belajar adalah suatu proses di mana suatu perilaku muncul atau berubah karena adanya respon terhadap suatu situasi. Sedangkan, pembelajaran proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Proses pembelajaran dilakukan berdasarkan muatan kurikulum dalam tiap satuan pendidikan dari SD sampai perguruan tinggi.

Kurikulum merupakan suatu pencapaian siswa dalam jenjang pendidikan yang diberikan oleh sekolah untuk mempengaruhi siswa belajar. Proses pembelajaran dilakukan berdasarkan muatan kurikulum dalam tiap satuan pendidikan. Salah satu muatan dalam kurikulum satuan pendidikan dasar dan menengah yang disebutkan dalam pasal 37 ayat 1 UU no.20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional adalah ilmu pengetahuan sosial (IPS) yang berbunyi:

Kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat: a). pendidikan agama; b). pendidikan kewarganegaraan; c). bahasa; d). matematika; e). ilmu pengetahuan alam; f). ilmu pengetahuan sosial; g). seni dan budaya; h). pendidikan jasmani dan olahraga; i). keterampilan/kejuruan; dan j). muatan lokal.

Pelajaran IPS bukan hanya merupakan mata pelajaran hafalan, pembelajaran pendidikan IPS di sekolah seharusnya lebih menekankan pada aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan dari berbagai permasalahan yang ada di sekitar siswa. Guru dituntut untuk mampu memotivasi siswa agar aktif, kreatif, dan sistematis terhadap berbagai permasalahan yang ada, mampu memberikan solusi pemecahannya berdasarkan pengetahuan serta pemahaman yang dimiliki oleh guru, misalnya dengan menerapkan berbagai metode atau pendekatan dan media pembelajaran untuk bisa menarik perhatian siswa. Salah satu kompetensi dasar ilmu pengetahuan sosial yang diajarkan pada buku tematik tema 4 untuk kelas V dalam kurikulum 2013 adalah menjelaskan interaksi dalam pembangunan. Interaksi dapat dimaknai sebagai hubungan timbal balik antar individu, kelompok, atau individu dengan kelompok. Dalam silabus dipaparkan materi interaksi yang diajarkan untuk kelas V MI, meliputi memahami interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya dan ekonomi masyarakat indonesia.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti di kelas V MI, kota Banjarmasin, pada tanggal 11, 12, 13, dan 14 September 2018 ditemukan beberapa permasalahan. Pertama, permasalahan dari pihak siswa. Siswa terkendala dalam menyerap materi. Hal ini berkaitan erat dengan media pembelajaran yang terbatas pada buku teks yang penyajian materinya padat dan tampilannya kurang membuat siswa mengerti akan bagaimana hubungan interaksi dengan lingkungan alam, ekonomi, social dan budaya. Ketika guru meminta siswa untuk menyimak buku, banyak siswa yang kurang memperhatikan terlihat dari reaksi ketika diminta untuk menjawab pertanyaan, siswa kurang merespon terhadap pertanyaan tersebut. Karena, didalam kelas terdapat beragam gaya belajar, minat, dan kemampuan menyerap materi seorang siswa yang tidak semuanya dapat belajar dengan cara yang sama.

Kedua, permasalahan yang timbul dari pihak guru sebagai sumber belajar. Permasalahan yang dialami guru setelah saya amati jika pembelajaran IPS memiliki banyaknya materi yang harus disampaikan terbatas dengan alokasi waktu. Materi yang sifatnya masih baru dipelajari seperti peninggalan sejarah, kegiatan ekonomi, peta, skala, dan koperasi memang tidak mudah untuk diajarkan karena banyaknya materi dan keterbatasan alokasi waktu dan media pembelajaran. Hal ini disebabkan kurangnya pemanfaatan media yang tersedia seperti proyektor untuk kegiatan belajar mengajar. Peneliti melihat perlu dikembangkannya sebuah media pembelajaran untuk materi interaksi dalam pembangunan karena materi ini masih disajikan dengan media buku teks saja, sementara siswa kurang tertarik dengan materi sehingga kesulitan untuk dapat memahaminya.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang telah diuraikan maka sangat perlu dibuat multimedia pembelajaran yang menarik, efektif, efisien waktu, dan mudah dalam penggunaannya yaitu multimedia pembelajaran pada mata pelajaran IPS. Dengan dibuatnya multimedia pembelajaran ini diharapkan guru mempunyai persepsi dan acuan bahan materi yang sama sehingga tidak terdapat perbedaan materi yang diajarkan. Penggunaan multimedia

pembelajaran akan membuat siswa lebih tertarik mengikuti proses belajar mengajar, karena materi yang ada di dalam multimedia pembelajaran dibuat semenarik mungkin dan disisipi dengan animasi yang mendukung materi. Melalui penggunaan multimedia ini guru nantinya tidak perlu menghabiskan waktu untuk menggambar bagian-bagian instrumen gender karena multimedia pembelajaran dapat menyediakan gambaran bagian-bagian instrumen gender secara mendetail.

Metode Penelitian

Pengembangan multimedia pembelajaran menggunakan model pengembangan yang dikembangkan oleh Stephen M. Alessi dan Trollip (2001, pp.407-561). Secara umum model pengembangan multimedia interaktif ini memiliki tiga atribut dan tiga fase, masing-masing atribut dan fase terdiri dari berbagai masalah yang akan dibahas. Ketiga atribut tersebut yaitu *atribut standards*; *ongoing evaluation*; dan *project management*. Tiga fase dalam model pengembangan tersebut yaitu *planning*, *design*, dan *development*. Desain pengembangan Alessi & Trollip dapat dilihat pada Gambar 1.

Atribut *standards* adalah titik awal dan dasar dari proyek yang akan dikembangkan. Atribut *ongoing evaluation* merupakan standar evaluasi yang dilakukan terhadap proyek yang hanya berguna jika pengembang menerapkan secara konsisten di seluruh proyek. Atribut *project management* merupakan tahapan saat pengembang melakukan kontrol yang tepat terhadap semua aspek pengembangan proyek.

Tahap perencanaan (*planning*) merupakan tahapan yang dilakukan oleh pengembang untuk menentukan tujuan dan arah dari pengembangan proyek. Tahap desain (*design*) merupakan tahapan yang berhubungan dengan ide pengembangan konten awal, yaitu men-deskripsikan pendahuluan program, menyiapkan *prototype*, serta membuat *flowchart* dan *storyboards*. Tahap pengembangan (*development*) merupakan implementasi dari tahapan desain. Dalam tahapan ini hal-hal yang dilakukan adalah menyiapkan materi, menyiapkan aplikasi pendukung pengembangan, pembuatan bahan audio dan video, penulisan code program, serta melakukan uji coba yang

terdiri atas uji alpha, uji beta, dan implementasi. Uji alpha, uji beta dan implementasi dilakukan setelah produk awal selesai. Tujuan penelitian pengembangan yang hendak dicapai yakni: (1) mengetahui proses pengembangan multimedia, (2) mengetahui kelayakan multimedia pembelajaran sebagai media pembelajaran.

Waktu dan tempat penelitian

Penelitian dilaksanakan dari bulan September di MI ASSANABIL yang beralamat Alalak Utara, Banjarmasin Utara, Kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan 70125.

Subjek Penelitian

Penelitian pengembangan multimedia interaktif ini dilaksanakan di MI Assanabil. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas V B MI Assanabil tahun ajaran 2018/2019 berjumlah 15 siswa.

Metode dan alat pengumpulan data

1. Pre test Dalam penelitian yang dilakukan, siswa diberikan tes awal atau yang sering disebut pre test yakni dilakukan sebelum treatment dilakukan di kelas. Pre test adalah tes untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Pretest diberikan sebelum pemberian treatment. Pada pre test ini akan di ukur melalui pengetahuan/kognitif diukur melalui soal yang diberikan kepada siswa.
2. Post Test merupakan uji eksperimen yaitu tes setelah dilaksanakannya eksperimen pada penelitian, tujuannya untuk mengetahui dan mendapatkan nilai sampel kelas eksperimen setelah diberikan treatment. Post test dalam penelitian ini ialah soal yang dibuat berupa test bentuk objektif. Dalam hal ini secara penilaiannya hampir sama dengan pre test, dimana dilakukan penilaian secara kognitif/pengetahuan dengan cara memberikan tes soal kepada siswa. Penilaian secara psikomotorik dilakukan dengan cara lembar observasi dan afektif yang dilakukan melalui tes skala sikap yang diberikan kepada peserta didik.
3. Dokumentasi merupakan catatan yang sudah berlalu. Dokumentasi berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dalam penelitian kuantitatif. Dalam penelitian ini, metode dokumentasi digunakan untuk memperoleh data awal yang berupa kondisi

fisik sekolah, nilai geografi siswa, dan data subjek yang diteliti menggunakan metode dokumentasi. Hasil penelitian ini akan lebih akurat dan dapat dipercaya kalau didukung oleh sejarah dalam penemuannya. Dokumentasi merupakan proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari pelbagai proses biologis dan psikologis. Dua di antara yang terpenting adalah proses pengamatan dan ingatan. Biasanya dilakukan dengan cara pengamatan terhadap objek penelitian.

4. Metode Observasi dasar dalam semua ilmu pengetahuan. Metode observasi ini digunakan bila ingin memperoleh data mengenai tingkah perilaku, kegiatan kerja, gejala gejala alam atau yang lainnya. Adapun tahapan yang dilakukan oleh penulis saat menggunakan metode observasi ini adalah sebagai berikut: Tahapan observasi menyatakan bahwa pertama, tahap deskripsi, mencari lokasi yang terdapat aktivitas komunikasi. Kedua, tahap reduksi dimana harus ditentukan fokus apa yang akan di observasi dan yang ketiga, adalah tahap seleksi dimana peneliti harus mengurai fokus, mampu untuk mendiskripsikan komponen yang ada menjadi lebih rinci. Dalam metode observasi ini dikumpulkan data-data berupa situasi pembelajaran yang berlangsung dalam proses belajar mengajar, mulai pembelajaran dimulai sampai pembelajaran berakhir.
5. Pengumpulan data menggunakan teknik wawancara dilakukan untuk mencari data tentang pemikiran, konsep, atau pengalaman mendalam dari informan untuk mengetahui informasi. Peneliti melakukan komunikasi interaktif dengan sumber informasi untuk mendapatkan data atau informasi. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan wawancara langsung dengan guru kelas V A di MI Assanabil untuk mengetahui proses pembelajaran di dalam kelas dan juga untuk membantu mendukung hasil dari data observasi.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah kegiatan yang dilakukan untuk merubah data hasil dari sebuah penelitian menjadi sebuah informasi yang nantinya digunakan untuk mengambil sebuah kesimpulan. Teknik analisis data yang

digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis kualitatif dan analisis kuantitatif. Berikut adalah penjelasan dari teknik kualitatif dan teknik kuantitatif.

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 mengetahui 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 menilai hasil belajar siswa setelah menggunakan multimedia pembelajaran. 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. Rumus perhitungan nilai rata-rata sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Kelayakan

$\sum x$ = Jumlah jawaban penilai

$\sum x_i$ = Jumlah jawaban tertinggi

100 = Bilangan Konstan

Sedangkan kriteria penilaian produk multimedia pembelajaran menggunakan prinsip nilai sebagai berikut:

Table 1. Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Persentase Rata-rata

Persentase %	Tingkat Kevalidan	Kriteria Kelayakan
84 – 100	Sangat Valid	Sangat layak, tidak revisi
68 – 84	Valid	Layak, tidak revisi

52 – 68	Cukup Valid	Cukup layak, perlu revisi
35 – 52	Kurang Valid	Kurang layak, revisi
20 – 36	Sangat Kurang Valid	Tidak layak, revisi total

Jika jumlah skor kelayakan produk tepat 70, maka media yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah. Peningkatan hasil belajar penggunaan multimedia pembelajaran. Penelitian ini termasuk dalam penelitian pengembangan atau *educational research and development (R and D)*. Penelitian dan pengembangan merupakan penelitian yang bersifat mengatasi keterbatasan dan menyesuaikan dengan tujuan, memecahkan masalah, mengambil keputusan. Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan suatu produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan. Pengertian tersebut menunjukkan adanya langkah-langkah yang sistematis dalam proses pengerjaan produk. Setiap langkah yang dilaksanakan sesuai dengan kaidah penelitian sehingga dapat dipertanggung jawabkan.

Berdasarkan definisi diatas, penelitian pengembangan merupakan penelitian yang berorientasi pada produk. Produk yang dikembangkan dapat berupa media, bahan ajar, strategi atau metode pembelajaran. Penelitian ini mengembangkan produk media pembelajaran berupa perangkat lunak (*software*) dikemas dalam bentuk CD dan dapat pula disimpan dalam bentuk *software* yang dapat dipindahkan ke *flashdisk*.

Hasil dan Pembahasan

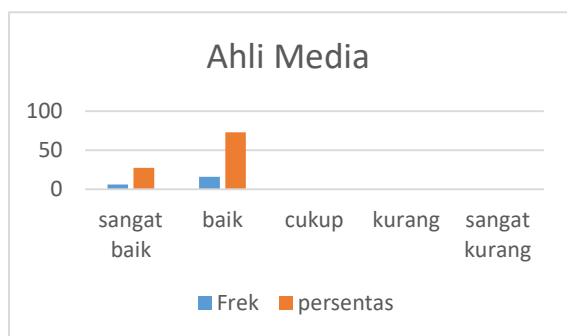
Prosedur penelitian pengembangan ini melalui 3 tahap penting yaitu perencanaan (*planning*), desain (*design*) dan pengembangan (*development*). Adapun proses selengkapannya pengembangan multimedia menurut Alessi dan Trollip seperti yang terlihat pada Gambar . Data yang dihasilkan dalam penelitian ini ada dua jenis. Data kualitatif diperoleh saat

pengumpulan data untuk kebutuhan pengembangan sistem pada tahapan *planning* yaitu dengan mewawancarai guru, dan laboran menggunakan pedoman wawancara serta membagikan angket analisis kebutuhan siswa. Data kuantitatif diperoleh dari hasil *pretest/posttes* dan uji coba produk. Instrumen *pretest* dan *posttest* digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa menggunakan multimedia terhadap kelas eksperimen dengan membandingkan kenaikan *gain* hasil belajar dari kelas kontrol. Instrumen *retest* diberikan sebelum pertemuan pertama dan *posttest* diberikan pada pertemuan terakhir.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

Kategori	Frek.	Persentase (%)
Sangat Baik	6	27,27
Baik	16	72,73
Cukup		
kurang		
Sangat kurang		
Jumlah	22	100

Kualitas multimedia pembelajaran berdasarkan penilaian ahli media dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Penilaian Ahli Media

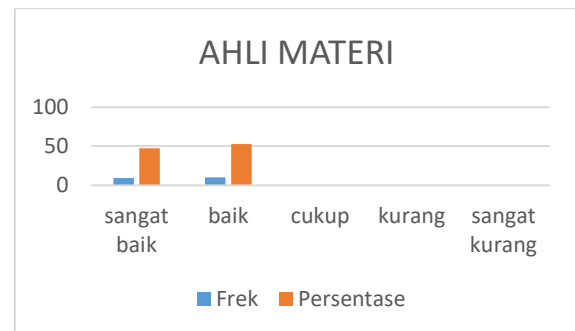
Kualitas multimedia pembelajaran berdasarkan penilaian ahli media dapat dilihat pada Gambar. Berdasarkan hasil analisis data, dapat dilihat kualitas multimedia pembelajaran menurut ahli media adalah sangat baik dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran PIIP Dasar. Namun, terdapat saran dari ahli media yaitu halaman intro pada *title page* diberi info nama pengembang, prodi dan *user* atau pengguna, memberikan halaman pada menu petunjuk, tombol instrumen gender diubah menjadi simulasi gender, memper-jelas

keterangan petunjuk pada menu simulasi gender, menu profil dilampirkan foto pengembang, dan menambahkan menu konfirmasi jika keluar dari produk multimedia. Berdasarkan validasi dari ahli materi

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

Kategori	Frek.	Proesentase (%)
Sangat Baik	9	47,37
Baik	10	52,63
cukup		
kurang		
Sangat kurang		
Jumlah	19	100

Kualitas multimedia pembelajaran berdasarkan penilaian ahli materi dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Penilaian Ahli Materi

Analisis Data *Pretest* dan *Posttes*

Nilai *posttest* dari kedua kelas diambil dari nilai rata-rata teori (*posttest*).

Tabel 4. Hasil belajar *posttest* dan *pretest* siswa

Nilai	
Pre-test (X ₁)	Post-test (X ₂)
80	90
70	100
60	95
80	100
70	100
80	90
60	80
50	90
60	90
40	90
70	100
80	100
70	90

70	90
440	1305

Berdasarkan Tabel 4 dapat diketahui rerata *gain* antara *posttest* dan *pretest* adalah 89,8 Valid.

Simpulan dan Saran

Simpulan

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil uji coba terhadap multimedia interaktif pada materi Interaksi social untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V MI Assanabil sebagai berikut:

1. Pengembangan multimedia Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang dikembangkan oleh peneliti dinyatakan layak digunakan untuk pembelajaran IPS di MI
2. Multimedia pembelajaran ini berhasil meningkatkan Hasil Belajar siswa dalam aspek kognitif.
3. Multimedia pembelajaran ini berhasil meningkatkan Hasil Belajar siswa.

Saran

Peneliti melihat perlu dikembangkannya media pembelajaran untuk materi interaksi dalam pembangunan karena materi ini masih disajikan dengan media buku teks saja, sementara siswa kurang tertarik dengan materi sehingga kesulitan untuk dapat memahami serta media proyektor yang penggunaannya jarang digunakan. Solusi yang peneliti tawarkan yaitu mengembangkan multimedia interaktif dalam pembelajaran. Dengan multimedia interaktif materi Interaksi sosial dalam pembangunan dapat tersaji secara lebih menarik dan mengaktifkan sikap belajar serta meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- (2003). UU No. 20 Tahun 2003. *tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- AECT. (1977). *The Definiton of educational teknologu*. Washington dc: association for educational camunications and teknologi.
- Ahmadi, Abu (2004). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta

- Ahmadi, Abu. (2003). *Ilmu Sosial Dasar*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Allesi, S.M, & Trollip S.R. (2001). *Multimedia For learning methods and development (3rd ed)*. Massachussets: pearson education Inc.
- Arian, niken & Dany. (2010). *Pembelajaran Mutimedia disekoalh*. Jakarta: PT prestasi pustaka
- Azhar, Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta; grafindo pusaka.
- Budiningsih, Asri. (2015). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta. PT Rineka Cipta.
- Kompri. (2017). *Belajar: Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Yogyakarta: Media Akademi
- Rusdi, M. (2018). *Penelitian desain dan pengembangan pendidikan*. Jakarta: Pt.Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. (2006). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kharisma Putra Utama
- Sanjaya, Wina. (2009). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Seel, B. Barbara and Rita C.R. (2011). *Teknologi Pembelajaran definisi dan kawasanya*. Jakarta:UNJ
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Supriatna, Nana. (2011). Pendidikan IPS di SD. Diakses di. <https://www.google.com> pada tanggal 9 Oktober 2018, Jam 20.00.
- Suryabrata, Sumadi. (2016). *Metedeologi penelitian*. Jakarta; Pt.Raja Grafindo Persada.
- Suryani, Nunuk, Dkk. (2018). *Media pembelajaran inovatif dan pengembanganya*. Bandung. Remaja Rosdakarrya.

**PENGEMBANGAN E-BOOK UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA
MATA PELAJARAN IPA KELAS VII DI SMP**

Yuda Saputra¹, Hamsi Mansur², Fatimah³

^{1,2,3}Universitas Lambung Mangkurat

¹yudhajecie@gmail.com, ²hamsi.mansur@ulm.ac.id, ³fatimah@gmail.com

Abstract

The purposes of this research are 1) to make a good e-book learning media with a cognitive approach that focuses on the learning process 2) to know e-book products is proper to use during the learning process 3) to know the increase of learning outcome of seventh grade students in a science subject at SMPN 9 Banjarmasin. This research is a Research and Development (R&D) and use the Borg and Gall model which has ten stages, there are 1) Research and Information collecting, 2) Planning, 3) Develop Preliminary Form a Product, 4) Preliminary Field testing, 5) Main Product Revision, 6) Main Field Testing, 7) Operational Product Revision, 8) Operational Field Testing, 9) Final Product Revision, 10.) Dissemination and Implementation. The results of the research show: 1) The feasibility of this e-book has measure by media experts with appropriate categories of use 2) E-book can effect the learning outcomes of grade VII students on science subjects especially in the material layer of earth, we can see from the result of pre-test and post-test.

Keywords: *E-books, R&D, Cognitive, Learning Outcomes*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk : 1) Membuat media pembelajaran e-book yang benar dan baik dengan pendekatan kognitif yang terfokus pada proses pembelajaran. 2) Mengetahui produk e-book yang layak digunakan pada saat pembelajaran. 3) Mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas VII dalam mata pelajaran IPA di SMPN 9 Banjarmasin. Jenis Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah R&D (*Research and Development*). Kemudian penelitian ini menggunakan model Borg and Gall yang memiliki sepuluh tahap, yaitu : 1) *Research and Information collecting*, 2) *Planning*, 3) *Develop Preliminary Form a Product*, 4) *Preliminary Field testing*, 5) *Main Product Revision*, 6) *Main Field Testing*, 7) *Operational Product Revision*, 8) *Operational Field Testing*, 9) *Final Product Revision*, 10.) *Dissemination and Implementation*. Hasil penelitian adalah sebagai berikut : 1) Kelayakan dari e-book ini telah diukur oleh ahli media dan ahli materi dengan kategori layak digunakan. 2) E-book ini dapat mempengaruhi hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran ipa khususnya dalam materi lapisan bumi, hal ini dapat kita lihat dari perolehan nilai *pre-test* dan *post-test*.

Kata Kunci : E-book, Kognitif, R&D, Hasil Belajar

Pendahuluan

Pendidikan mengalami kemajuan yang begitu pesat karena mengikuti kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Pembaharuan pendidikan dan pengajaran mengalami penyempurnaan dalam segi kurikulum, metode, dan juga media pembelajaran yang bertujuan membentuk peserta didik yang berkualitas, kreatif, dan dapat mengikuti perkembangan IPTEK. Sehingga membuat tenaga pendidik harus memiliki sebuah inovasi dalam mengajar dengan menggunakan berbagai macam media sebagai fasilitator didalam kelas sebagai mana yang telah tercantum dalam UU RI nomor 20 tahun 2003 pasal 6 tentang sisdiknas bahwa Tenaga pendidik harus berperan sebagai instruktur dan fasilitator dalam pembelajaran (Sikdinas, 2003, p.6).

Menurut uraian diatas dapat kita simpulkan bahwa guru sebagai tenaga pengajar bertanggung jawab sebagai penyedia fasilitas dalam pelaksanaan pendidikan di Indonesia. Dalam pelaksanaan pendidikan masih banyak tenaga pendidik menggunakan teori belajar behaviorisme dengan hubungan stimulus model S-R (Eveline, 2015, p.25). Hubungan S-R ini menganggap siswa sebagai individu yang pasif dan hanya sebagai penerima materi dan pendengar harus segera dibenahi. Pembinaan dalam hal ini sangat diperlukan dalam pendidikan kita saat ini karena hampir semua lembaga pendidikan menggunakan teori belajar behaviorisme dari TK, SD, SLTP, SLTA, bahkan Perguruan tinggi pun masih menggunakannya. Oleh karena itu sebuah pendekatan didalam media sangatlah diperlukan apabila tenaga pengajar memiliki sebuah media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

E-book atau buku digital merupakan salah satu dari jenis media berbasis komputer yang biasa dibuat menggunakan *Sigil* atau *Adobe reader* yang berisi format text, html dan format equb dan juga bisa menyisipkan gambar dan sampul berserta video grafik (Suryani Nunuk, 2018, p.88). Dari ulasan tersebut peneliti tertarik untuk mengembangkan media *e-book* karena dianggap bahwa media audio dan visual jika digabungkan maka akan membantu dalam mengingat pelajaran dan meningkatkan hasil

belajar siswa. Menurut penelitian sebelumnya oleh Mumu Muhammad yang berjudul Pengembangan Digital Book Berbasis *Android*, bahwa e-book dapat meningkatkan Keterampilan membaca dalam mata pelajaran bahasa arab dengan hasil 63,75 untuk kelas control dan 76,88 (Mumu Muhammad, 2015, p.75). Adapun komponen yang harus diperhatikan dalam pembuatan e-book menurut penelitian Astri Yuliani yang berjudul *The Analysis of E-book Quality, The intergration at Learning Process at SMKN 1 Sedayu* Quites Less bahwa e-book harus memiliki kriteria *availability*, *customization display*, *portability*, dan *usability* (Astri Yuliani, 2016, p.75). Dari paparan hasil penelitian tersebut maka menjadi acuan peneliti untuk meneliti peningkatan hasil belajar siswa di SMPN 9 Banjarmasin dengan menggunakan *e-book*.

Berdasarkan hasil wawancara, pada seorang guru di SMPN 9 Banjarmasin yang bernama ibu Hairun Nissa M.Pd pada tanggal 6 Februari 2019 menyatakan bahwa : “In masih kurang tahu kaya apa caranya memakai media belajar lain. In bisa nya powerpoint aja” (saya masih kurang mengetahui cara menggunakan media belajar lain selain *powerpoint*). Dari pernyataan tersebut guru masih kurang menggunakan media selain power point sebagai bahan untuk menyampaikan pesan kepada siswa dikarenakan guru masih kurang memahami cara membuat media pembelajaran. Sehingga pesan dalam pembelajaran yang harus memiliki sebuah media tidak dapat tersampaikan dengan baik, yang membuat siswa kadang suka berbicara dengan teman sebangku akibat media yang disediakan guru hanya bisa digunakan satu arah atau linear yang hanya bertujuan kepada siswa.

Berdasarkan hasil observasi di SMPN 9 Banjarmasin pada tanggal 7 Februari 2018, kelas belum memiliki proyektor apabila ingin menggunakan proyektor dan speaker harus meminjam terlebih dahulu ke ruang laboratorium. Peneliti menemukan bahwa nilai hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA khususnya dalam materi lapisan bumi masih belum mencapai KKM dengan standar nilai 75. Kemudian guru memperbolehkan siswa dan siswinya untuk membawa smartphone ke sekolah namun hal ini tidak bisa

dimanfaatkan oleh guru terlalu baik. Karena menurut guru yang bersangkutan sebagian besar guru yang mengajar di SMPN 9 Banjarmasin masih mengajar menggunakan fasilitas konvensional seperti buku LKS dengan metode belajar ceramah. Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa guru membutuhkan sebuah media pembelajaran dalam proses belajar untuk membantu siswa dalam penyampaian pesan dari guru. Untuk itu peneliti memberikan solusi untuk mengembangkan sebuah e-book dengan kemesan praktis yaitu dengan mengemas e-book ini kedalam sebuah aplikasi android dan bisa diakses dimana saja. maka peneliti mengangkat sebuah judul penelitian yaitu “Pengembangan e-book dengan menggunakan pendekatan kognitif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA kelas VII di SMPN 9 Banjarmasin”.

Metode Penelitian

Jenis Penelitian

Penelitian menggunakan metode penelitian pengembangan atau *research and development* (R&D) yang di kemukan oleh Borg and Gall. Dalam menghasilkan sebuah produk pembelajaran serta mengitung keefektifan media belajar yang dibuat.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMPN 9 Banjarmasin sekolah ini bertempat di Jl. Batu banawa raya no.25 rt.76 teluk dalam kec. banjarmasin tengah, kota banjarmasin kode pos 70115. Penelitian ini dilakukan di sekolah tersebut dengan mempertimbangkan sumber daya yang tersedia seperti kebijakan memperbolehkan membawa *smartphone* ke sekolah yang belum dimanfaatkan secara optimal dan perlu adanya media yang menunjang dalam pembelajaran. Maka peneliti tertarik untuk membuat media e-book yang sebelumnya belum pernah digunakan.

Teknik Analisis Data

Teknik Analisis data yang digunakan ialah kuatitatif berupa : pengumpulan data dengan test (*pree-test & post-test*), wawancara terstruktur, observasi/pengamatan terstruktur, dan kuesioner. peneliti

menggunakan skala linkert untuk mengembangkan instrumen dan mengukur sikap, presepsi, dan pendapat seseorang atau kelompok orang terhadap potensi dan permasalahan suatu objek, rancangan, proses yang telah diciptakan (Sugiyono, 2017, p.165). Teknik analisis data dalam penelitian ini dalam 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 menentukan 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

Kemudian dilanjutkan 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. Lalu untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa digunakan teknik n-gain.

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

Keterangan:

<g> = Nilai *normalize gain*

%Postcore = Persentase nilai *post-test*

%Prescore = Persentase nilai *pre-test*

Prosedur Pengembangan

Penelitian ini menggunakan model Borg & Gall yang memiliki 10 tahapan yaitu 1) Tahap Pengumpulan Informasi, Pada tahap ini peneliti mengidentifikasi permasalahan yang ada dalam proses pembelajaran di SMPN 9 Banjarmasin dengan menggunakan metode observasi dan wawancara. Wawancara dilakukan terhadap guru ipa, sedangkan observasi dilakukan dengan cara

mengamati kondisi proses pembelajaran kelas vii. Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui karakteristik dan kebutuhan siswa, serta mencari solusi untuk mengatasi permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran. Beberapa aspek yang dikaji untuk menemukan data awal adalah media pembelajaran yang digunakan, media yang tersedia, dan bagaimana proses pembelajaran berlangsung. 2) Tahap Perencanaan Pada tahap ini peneliti menganalisis produk atau media pembelajaran yang akan dihasilkan untuk memecahkan permasalahan di SMPN 9 Banjarmasin dan menganalisis pembelajaran sesuai dengan data-data yang telah terkumpul. Setelah melalui pertimbangan dan hasil analisis maka penulis untuk mengembangkan e-book. 3) Tahap Pengembangan Produk Awal Pada tahap ini dilakukan dengan mengembangkan media, instrument validasi dan meminta pertimbangan ahli (*Experts Judgement*) yaitu ahli materi dan ahli media. Ahli materi memberikan penilaian terhadap aspek kesesuaian materi dan aspek kualitas materi, sedangkan ahli media memberikan penilaian terhadap aspek kemudahan dan aspek tampilan. Berdasarkan penilaian ahli, data yang masuk digunakan untuk mencari apakah masih ada ketidaksesuaian atau kesalahan pada produk multimedia pembelajaran, kemudian peneliti merevisi ini kemudian diuji cobakan pada peserta didik dalam skala kecil yaitu uji coba lapangan awal. 4) Tahap Uji Coba Lapangan Awal (Perorangan), Uji coba lapangan awal yaitu untuk mengetahui respon pengguna terhadap e-book yang dilaksanakan di kelas VII SMPN 9 Banjarmasin dengan jumlah 3 orang siswa. 5) Tahap Revisi Hasil Uji Coba Lapangan Awal (Perorangan), Dari hasil uji coba lapangan awal akan dianalisis terlebih dahulu, setelah memperoleh kesimpulan akan dijadikan bahan acuan untuk revisi produk e-book. Revisi produk dilakukan untuk memperbaiki e-book dengan materi lapisan bumi. saat uji coba lapangan awal sebelum dilakukan uji coba lapangan sedang. 6) Tahap Uji Coba Lapangan Sedang (Kelompok Kecil), Uji coba lapangan sedang dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk e-book yang dilakukan sama seperti uji coba lapangan awal tetapi dilakukan dengan 6 orang siswa. Hasil dari uji coba selanjutnya akan dijadikan

sebagai bahan revisi untuk tahapan selanjutnya. 7) Tahap Revisi Hasil Uji Coba Lapangan Sedang (Kelompok Kecil), Berdasarkan hasil uji coba lapangan sedang dan setelah menganalisis data yang diperoleh, peneliti akan melakukan revisi produk apabila masih diketahui kesalahan pada e-book lapisan bumi dan tidak melakukan revisi apabila tidak memiliki kesalahan. Selanjutnya setelah direvisi berdasarkan data dari uji coba lapangan sedang maka produk tersebut akan dijadikan bahan dalam uji coba pelaksanaan lapangan. 8) Tahap Uji Coba Pelaksanaan Lapangan (Kelompok Besar), Pada uji coba pelaksanaan lapangan ini pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket (kuesioner) dan dokumentasi yang akan dijadikan bahan untuk penyempurnaan produk akhir. 9) Tahap Revisi Produk Akhir, E-book yang sudah diuji cobakan, akan disempurnakan lagi melalui kegiatan revisi produk akhir. Revisi produk akhir ini dilakukan berdasarkan dari hasil analisis uji coba pelaksanaan lapangan dan ditegaskan kembali bahwa hanya apabila ada kesalahan pada e-book maka akan dilakukan revisi kembali. 10) Diseminasi dan Implementasi, E-book yang sudah direvisi, akan dibuat dalam bentuk aplikasi android dan dibutuhkan kerja sama baik pihak terkait untuk bisa diterapkan dan dipublikasikan di playstore.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Teori belajar yang digunakan untuk *e-book* ini adalah teori belajar kognitif karena menurut Robert M. Gagne teori belajar kognitif adalah proses pengolahan informasi dalam otak manusia (Eveline, 2015. P.35). Teori belajar ini menekankan pada proses belajar agar siswa menjadi lebih aktif dan tidak menjadi individu yang pasif dalam proses pembelajaran. Penerapan e-book dengan pendekatan kognitif mampu untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Sebagaimana dalam teori kognitif terdapat 5 pengolahan informasi dalam otak manusia 1. *Receptor* (alat-alat indera) *e-book* memberikan simbol, gambar, video, dan teks yang mampu memudahkan informasi yang diterima dan kemudian memberikan kesan kepada siswa 2. *Sensory Register*

(penampungan kesan sensoris) ketika e-book mampu memberikan kesan dalam belajar kepada siswa maka kesan-kesan tersebut akan diteruskan kedalam *memory* jangka pendek yang membentuk ingatan-ingatan dalam belajar 3. *Short-term memory* (memori jangka pendek) ketika e-book memberikan kesan kepada siswa didalam ingatan jangka pendek maka seseorang akan menyeleksi ingatan-ingatan yang bermakna bagi dirinya lalu kemudian akan disimpan dalam *memory* jangka panjang 4. *Long-term memory* (ingatan jangka panjang) informasi yang masuk kedalam memori jangka pendek akan diseseleksi untuk diolah kedalam ingatan jangka panjang apabila suatu informasi dalam belajar memiliki makna maka ingatan tersebut akan disimpan 5. *Response generator* (pencipta respons) ketika informasi pembelajaran ditampung kedalam memori jangka panjang seseorang akan dapat dengan mudah untuk mengubahnya menjadi sebuah reaksi jawaban dalam menjawab soal-soal materi lapisan bumi.

Dengan melalui 10 tahapan pengembangan Borg&Gall *e-book* telah dinyatakan layak oleh ahli materi dan ahli media, presentase disajikan dalam tabel 1.

Tabel 1. Hasil penilain validasi ahli materi dan ahli media

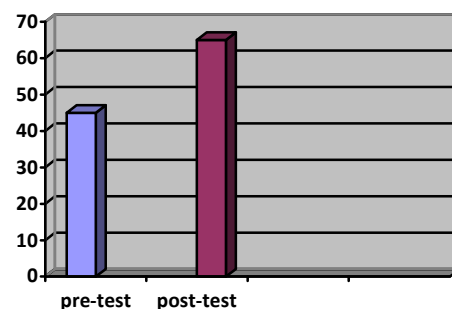
Presentase Tingkat Kevalidan	Kriteria
Validasi Ahli Materi 93,45%	Sangat Valid
Validasi Ahli Media 96,3%	Sangat Valid

Adapun hasil penilaian siswa terhadap media e-book yang dikembangkan disajikan dalam tabel 2.

Tabel 2. Hasil penilaian siswa terhadap media e-book

Presentasi Tingkat Kevalidan	Kriteria
Uji Coba Lapangan Awal 78,2%	Valid
Uji Coba Lapangan 82,1%	Sangat Valid
Uji Pelaksanaan Lapangan 90%	Sangat Valid

Dalam pelaksanaannya untuk meningkatkan hasil belajar dapat kita lihat dari hasil *pre-test* dan *post-test* yang didapatkan siswa, kemudian disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Gambar rata-rata pre-test dan post-test hasil belajar siswa

Nilai rata-rata *pre-test* 45 yang lebih kecil dari jumlah nilai rata-rata *post-test* 65,14. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan perolehan yang signifikan sebanyak 20,14.

Simpulan dan Saran

Simpulan

Hasil penelitian pengembangan *e-book* yang menggunakan model pengembangan Borg and Gall dengan 10 tahap, yaitu 1) *Research and Information collecting* 2) *Planning* 3) *Develop Preliminary From a Product* 4) *Preliminary Filed Testing* 5) *Main Product Revision* 6) *Main Filed Testing* 7) *Operational Product Revision* 8) *Operational Field Testing* 9) *Final Product Revision* 10) *dissemination and Implementation*. E-book pada mata pelajaran IPA yang telah diukur oleh ahli media dengan nilai 96,3% dan ahli materi dengan nilai 93,45% telah dinyatakan layak. Penggunaan e-book dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran ipa. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan nilai *pre-test* 45 dan nilai *post-test* 65,14 juga mendapatkan nilai 0,366 pada uji n-gain dengan kriteria sedang.

Saran

Bagi peneliti selanjutnya pengembangan yang lebih lanjut perlu dilakukan agar media ini bisa lebih baik dan mampu digunakan secara global karena e-

book yg di buat berupa aplikasi smartphone yang bisa disebar luaskan melalui playstore. Serta perlu dilakukan penelitian tentang keefektifan e-book ini baik secara experiment maupun secara tindakan kelas.

DAFTAR PUSTAKA

Barbara B. Seels & Rita C. Richey. (1994). *Teknologi Pembelajaran: Definisi dan Kawasannya*. Jakarta : Unit Percetakan Universitas Negeri Jakarta.

Muhammad, Mumu. (2015). *Penggunaan Digital Book Berbasis Android untuk Meningkatkan Motivasi dan Keterampilan Membaca Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab*. Skripsi. Yogyakarta: UNY

NASEBAMEDIA. (2006). Pengertian Adobe Flash.
<https://www.nesabamedia.com/pengertian-adobe-flash/>. Diakses pada tanggal 1 Oktober 2019 pukul 10:00

Perpustakaan Vikko. (2008). Pengertian Sony Vegas.

<https://perpustakaanvikko.blogspot.com/2015/05/apakah-itu-sony-vegas-pro.html>. Diakses pada tanggal 1 Oktober 2019 pukul 08:45

Siregar, Eveline & Nara, Hartini. (2015). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor : Ghalia Indonesia.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development/ R&D)*. Bandung : ALFABETA. CV.

Suryani, Nunuk & Putria, Aditin. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Undang-undang Republik Indonesia. Nomor 20 Tahun. Tentang Sistem Pendidikan Nasional. (2003)

Yuliani, Astri. (2015). *The Analysis of E-book Quality, The intergration at Learning Procees at SMKN 1 Sedayu Quites Less*. Skripsi. Yogyakarta: UNY

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Mu'arif Ambari¹, Ahmad Sofyan², Rafiudin³

^{1,2,3}Universitas Lambung Mangkurat

¹muarifambari.bari@gmail.com, ²sofyanmangaking@yahoo.com, ³rafiemaharibu@gmail.com

Abstract

This study aims to : (1) develop multimedia learning (2) learn the feasibility of multimedia learning material "bar charts" in Mathematics subjects (3) learn motivation of learning media "bar charts" in improving learning outcomes in Mathematics IV Grade IV elementary school subjects. This research is included in Research and Development with research on the Borg and Gall research model. The results of the feasibility multimedia learning diagram are media assessment experts who obtained a percentage of eligibility 97.1% or very feasible based on expert judgment obtained a percentage of eligibility of 92.85% or very feasible. While the response of students to multimedia learning gets a percentage of 91.71% taken at the time of field trial implementation. For learning outcomes, the pretest value obtained an average of 68.57 while the posttest obtained an average value of 90.36 with the calculation of the n-gain test obtained a value of 0.69. Multimedia learning material Bar Diagrams proved to be successful in improving student learning outcomes for Mathematics IV Grade 1 SDN Birayang.

Keywords: *Learning Media, Bar Charts, Mathematics*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk : (1) mengembangkan multimedia pembelajaran (2) mengetahui kelayakan multimedia pembelajaran materi “diagram batang” mata pelajaran Matematika (3) mengetahui pengaruh media pembelajaran “diagram batang” dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Matematika kelas IV SD. Penelitian ini termasuk dalam Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*) dengan mengacu pada model penelitian *Borg and Gall*. Hasil kelayakan multimedia pembelajaran diagram batang adalah penilaian ahli media diperoleh persentase kelayakan 97,1% atau sangat layak sedangkan penilaian ahli materi diperoleh persentase kelayakan 92,85% atau sangat layak. Adapun respon siswa terhadap multimedia pembelajaran mendapat persentase sebesar 91,71% yang diambil pada pelaksanaan uji coba lapangan. Untuk hasil belajar, nilai *pretest* memperoleh rata-rata 68,57 sedangkan *posttest* diperoleh nilai rata-rata 90,36 dengan perhitungan uji n-gain memperoleh angka 0,69. Dari analisa nilai tersebut membuktikan bahwa penggunaan multimedia pembelajaran materi Diagram Batang dikatakan berhasil untuk meningkatkan hasil belajar siswa untuk mata pelajaran Matematika kelas IV SDN 1 Birayang.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Diagram Batang, Matematika

Pendahuluan

Interaksi atau timbal balik antara guru dengan peserta didik merupakan salah satu faktor terpenting dan wajib dalam dunia pendidikan, karena hasil interaksi itulah yang akan menghasilkan suatu sumber daya manusia yang berkualitas. Menurut Miarso (2006, p.66) sedikitnya ada tiga tugas utama seorang guru yaitu tugas mengajar, mendidik dan melatih. Mengajar berarti meneruskan dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi. Mendidik berarti mengembangkan nilai-nilai kehidupan dan agama. Melatih berarti mengembangkan potensi dan intelegensi peserta didik. Secara singkat dapat dikatakan bahwa guru yang berkualitas atau yang ber – kualifikasi, adalah yang memenuhi standar pendidik, menguasai materi/isi pelajaran sesuai dengan standar isi, dan menghayati dan melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan standar proses pembelajaran.

Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan bersahaja tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia. Munadi (2008, p.7) menyatakan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para peserta didik. Pengalaman tiap peserta didik berbeda-beda, tergantung dari faktor-faktor yang menentukan kekayaan pengalaman anak, seperti ketersediaan buku,

kesempatan melancong, dan sebagainya. Media pembelajaran dapat mengatasi perbedaan tersebut.

Hal itu didukung oleh pendapat Aryani (2010, p.26) bahwa keunggulan media pembelajaran adalah agar pembelajaran dapat lebih menarik, lebih interaktif, lebih efektif waktu, kualitas belajar siswa dapat lebih termotivasi dan terdorong, sikap dan perhatian belajar siswa dapat ditingkatkan dan dipusatkan, serta dapat menarik minat karena merupakan gabungan antara pandangan, suara dan gerakan. Media pembelajaran juga mempunyai fungsi dalam pembelajaran individual yang berkedudukan sepenuhnya melayani kebutuhan peserta didik, sehingga media pembelajaran harus dibuat secara efektif dan efisien yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Mansur, 2016, p.3).

Dewasa ini, media ajar sudah banyak berkembang dan bermacam-macam seperti media visual, media audial. Sementara pengertian multimedia menurut Suryani (2015, p.95) adalah media yang menggunakan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafik, gambar, video dan animasi secara terintegrasi. Minimnya penggunaan media dalam membantu proses kegiatan pembelajaran juga berdampak pada kurangnya motivasi pada peserta didik dalam mengikuti pelajaran. Motivasi sebagai faktor inner (batin) berfungsi menimbulkan, mendasari, mengarahkan perbuatan belajar. Sebaliknya mereka yang motivasinya lemah, tampak acuh tak acuh, mudah putus asa, perhatiannya tidak tertuju pada pelajaran, suka mengganggu kelas, sering meninggalkan pelajaran akibatnya banyak mengalami kesulitan belajar.

Pada mata pelajaran Matematika misalnya, Abdurrahman (2009, p.252) mengemukakan bahwa “Dari berbagai bidang studi yang diajarkan di sekolah, matematika merupakan bidang studi yang dianggap paling

sulit oleh para siswa baik yang tidak berkesulitan belajar matematika dan lebih-lebih bagi siswa yang berkesulitan belajar matematika” Anak berkesulitan belajar matematika bukan tidak mampu belajar, tetapi mungkin mengalami kesulitan tertentu yang menjadikannya tidak siap belajar. Matematika sering menjadi pelajaran yang paling ditakuti disekolah. Menurut Rising matematika adalah pola berpikir, pola mengkoordinasikan, pembuktian yang logika, matematika itu adalah bahasa yang menggunakan istilah yang didefinisikan dengan cermat, jelas, dan akurat, presentasinya dengan simbol dan padat, lebih berupa bahasa simbol mengenai ide daripada mengenai bunyi (Suherman, 2003, p.18)

Berdasarkan proses pengamatan dikelas 4 SDN 1 birayang ketika proses pembelajaran mata pelajaran matematika berlangsung, terlihat interaksi antara guru dan murid masih rendah sehingga suasana kelas yang seharusnya hangat dan terbuka menjadi kurang cair. Problem lain pada saat guru menjelaskan materi dengan menggunakan papan tulis, terlihat murid sebagian besar masih mengobrol dengan cara bisik-bisik yang ketika diperhatikan dan didengar obrolannya tidak ada hubungan dan sangkut pautnya dengan materi yang sedang diajarkan disampaikan. Hal tersebut menunjukkan bahwa minat belajar murid untuk pelajaran matematika cenderung memiliki potensi yang kurang maksimal. Kekurangan itu ditambah ketika guru melemparkan pertanyaan kepada murid namun tidak ada satupun yang bisa menjawab, mereka cuma geleng geleng tidak bersuara. Hal itu dapat disimpulkan bahwa murid masih belum terlalu paham atas apa yang disampaikan oleh guru dan itu akan berdampak dalam sulitnya pencapaian kompetensi yang sudah ditentukan. Hal itu tercermin dari hasil belajar siswa yang mana sebagian siswa masih belum memenuhi kriteria kelulusan minimal (KKM).

Pada saat wawancara pada wali kelas 4 Ibu Rahimah, beliau mengemukakan kalau sebenarnya ia memang kesulitan dalam menemukan gaya mengajar atau metode ajar yang cocok untuk diterapkan pada anak didiknya terlebih lagi dia memang tidak punya *skill* yang baik dan cukup dalam membuat atau mengembangkan sebuah media bahan ajar agar dapat menunjang proses pembelajaran matematika yang menarik dan tidak monoton. Beliau berurai kalau materi kelas 4 ini memang seharusnya menggunakan media pembelajaran dikarenakan ada beberapa materi yang perlu adanya penggambaran dengan visualisasi yang jelas dan lebih lengkap seperti pada materi diagram batang.

Materi diagram batang berisi mengenai jenis-jenis diagram batang dan meyajikan data dalam bentuk diagram. Dalam buku matematika pada materi diagram batang yang dimiliki setiap murid memang sudah ada contoh penggambaran bentuk-bentuk diagram, namun jumlahnya masih kurang dan terbatas hal itu tentu akan meyulitkan murid untuk memahami dengan baik materi tersebut.

Sebagai seorang yang sedang mendalami ranah teknologi pendidikan, dalam permasalahan ini peneliti berupaya untuk membantu guru dalam menyelesaikan permasalahan yang teridentifikasi. Salah satu caranya adalah mengembangkan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Menurut Sudjana (1992, p.2) dengan adanya media pembelajaran, maka proses pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar bagi peserta didik. Motivasi yang tinggi pada peserta didik akan membuat peserta didik lebih semangat dalam belajar, sehingga diharapkan hasil belajar peserta didik juga akan meningkat. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar matematika kelas 4 SD.

Metode Penelitian

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development/ R&D*). Metode penelitian ini merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji hasil produk tersebut. Model pengembangan penelitian ini peneliti memilih model Borg and Gall. Model Borg and Gall merupakan salah satu model pengembangan dari metode *research and development* (R&D). Tujuan pemilihan model Borg and Gall sebagai model pengembangan media adalah untuk menghasilkan produk dan prosedur yang diuji coba di lapangan secara sistematis, dievaluasi, dan diperbaiki sehingga memenuhi kriteria yang diharapkan terkait keefektifan, kualitas, dan standar yang ditetapkan.

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini bertempat di SDN 1 Birayang, kecamatan Batang Alai Selatan, kabupaten Hulu Sungai Tengah, Kalimantan Selatan. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN 1 Birayang yang berjumlah 28 siswa. Peneliti memilih subjek ini karena mengacu pada masalah yang diidentifikasi melalui observasi lapangan yang dimuat pada latar belakang. Pengambilan data dimulai dari bulan April - Mei 2019.

Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan merupakan penjelasan dari model pengembangan yang telah ditetapkan yang meliputi (1) tahap pengumpulan informasi, (2) tahap perencanaan, (3) pengembangan produk awal, (4) uji coba lapangan awal (perorangan), (5) revisi tahap 1 (6) uji coba skala kecil, (7) revisi tahap II, (8) uji lapangan besar, (9) revisi akhir, (10) diseminasi dan implementasi. Di samping itu, *Borg and*

Gall adalah salah satu model pengembangan yang mempunyai jumlah prosedur yang terbanyak, yaitu 10 prosedur. Hal itu memudahkan peneliti agar lebih rinci dan sistematis dalam mengembangkan sebuah produk dalam penelitian (Sugiyono, 2015, p.35)

Uji Coba, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Uji coba dilakukan untuk mendapatkan data yang digunakan sebagai dasar untuk merevisi produk. Sebelum diujicobakan, produk dievaluasi oleh beberapa ahli. Uji coba lapangan dilakukan setelah mendapat validasi dari ahli media dan materi, masukan yang diperoleh dijadikan sebagai dasar untuk merevisi produk. Tujuan dari uji coba adalah untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran yang dikembangkan. Adapun tahapan yang dilalui adalah validasi oleh ahli, uji coba lapangan awal (perorangan), revisi tahap 1, uji coba lapangan skala kecil, revisi tahap II, uji lapangan skala besar, revisi akhir, diseminasi dan implementasi.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes, kuesioner, wawancara dan observasi terstruktur. Alat ukur dalam penelitian disebut instrumen penelitian.

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini adalah angket untuk ahli materi dan pembelajaran, angket untuk ahli media dan materi, serta angket untuk siswa. Data yang diperoleh dikumpulkan kemudian dianalisis. Pengukuran menggunakan skala sikap model Likert dimana skala tersebut digunakan untuk menentukan respon seseorang terhadap sesuatu. (Subana, 2005, p.31)

Tabel 1. Skala Skor Likert

Keterangan	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Kurang Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Teknik Analisis Data

Penelitian pengembangan ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif.

1. Analisis Deskriptif Kualitatif

Digunakan untuk mengolah data hasil saran dari ahli materi, ahli desain media, guru dan siswa. Teknik analisis data ini dilakukan dengan mengelompokkan informasi-informasi dari data kualitatif yang berupa masukan, tanggapan, kritik dan saran perbaikan yang terdapat pada hasil wawancara.

2. Analisis Deskriptif Kuantitatif

Analisis kuantitatif digunakan untuk mendeskripsikan kualitas media berdasarkan penilaian dosen ahli materi, dosen ahli media serta respon 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. Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase dari masing-masing subjek adalah sebagai berikut (Arikunto, 2003, p.313).

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

Keterangan:

P = Kelayakan

$\sum xi$ = Jumlah jawaban tertinggi

$\sum x$ = Jumlah jawaban penilaian

Adapun kriteria kelayakan rata-rata menurut Suharsimi Arikunto dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 2. Kriteria Kelayakan

Persentase Pencapaian	Kriteria
76-100 %	Sangat Layak
56-75 %	Layak
40-55 %	Cukup Layak
0-39 %	Kurang Layak

Kemudian untuk mengukur peningkatan hasil belajar, maka dilakukan tes. Pelaksanaan tes dibagi menjadi dua bagian yakni *pretest* dan *posttest*. Hasil dari pelaksanaan tes kemudian di analisis dengan menghitung Gain Ternormalisasi (n-gain). Untuk menghitung rata rata n – gain, diperoleh dari data skor pre test dan pos test diolah dengan menggunakan rumus :

$$N - Gain = \frac{\text{Nilai pos-test} - \text{Nilai pre-test}}{\text{Nilai maksimal} - \text{nilai pre-test}}$$

Hasil perhitungan gain normalisasi yang didapatkan selanjutnya diinterpretasi berdasarkan tabel interpretasi n-gain menurut Hake (1999) :

Tabel 3. Kriteria Pengelompokkan Hasil N-Gain

N-Gain	Kriteria
$G \geq 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq G < 0,7$	Sedang
$G < 0,3$	Rendah

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil identifikasi masalah pada saat observasi antara lain (a) Kurangnya pemanfaatan dan penggunaan multimedia pembelajaran pada kegiatan pembelajaran Matematika, (b) Penggambaran atau visualisasi pada contoh jenis-jenis dari materi “diagram batang” yang ada pada buku Matematika masih

tergolong sedikit dan terbatas, (c) Kurangnya motivasi siswa dalam belajar, karena stigma mata pelajaran Matematika dianggap pelajaran yang sulit untuk dipelajari (d) Kurangnya motivasi siswa dalam belajar, karena stigma mata pelajaran Matematika dianggap pelajaran yang sulit untuk dipelajari (e) Murid masih agak sulit memahami apa yang disampaikan guru (f) Hasil belajar siswa sebagian masih belum memenuhi Kriteria Kelulusan Minimal (KKM) pada mata pelajaran Matematika. Berdasarkan hasil identifikasi masalah pengembangan multimedia pembelajaran interaktif untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Matematika tepat dan relevan untuk dijadikan solusi dalam identifikasi masalah khususnya untuk kelas IV SDN 1 Birayang.

Multimedia pembelajaran ini telah melewati uji kelayakan yang bertujuan untuk mengetahui penilaian dan kritik dari kualitas baik dari aspek kemudahan, fungsional, kemenarikan, serta kesesuaian materi dari produk yang dikembangkan. Uji kelayakan dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Adapun hasil uji kelayakan dapat dilihat pada tabel di bawah:

Tabel 4. Hasil Penilaian Uji Kelayakan Multimedia Pembelajaran Matematika

Uji Kelayakan	P (%)	Ket
Ahli Media	97,1%	Sangat Layak
Aspek Materi	92,85%	Sangat Layak

Setelah melakukan uji kelayakan, multimedia pembelajaran dilakukan uji coba lapangan, yang mana dilaksanakan sebanyak tiga kali yaitu uji coba lapangan awal, uji coba lapangan kecil dan uji coba lapangan besar. Media pembelajaran diujicobakan kepada siswa secara bergantian. Siswa berasal dari kelas IV SDN 1 Birayang yang dipilih oleh guru. Uji

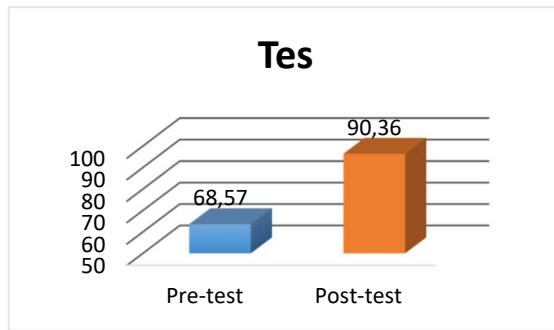
coba ini bertujuan untuk mengetahui dan mengidentifikasi berbagai kekurangan, kelemahan ataupun kesalahan yang ada pada produk media. Hasil uji lapangan dapat dilihat pada tabel di bawah.

Tabel 5. Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan Multimedia Pembelajaran Matematika

Uji Lapangan	P (%)	Ket
Awal	88,88%	Sangat Layak
Kecil	90,44%	Sangat Layak
Besar	91,71%	Sangat Layak

Berdasarkan pengamatan, uji coba lapangan mendapat respon positif dari siswa. Hal itu tercermin ketika menggunakan multimedia pembelajaran Diagram Batang siswa tengah antusias dalam menyimak materi. Mereka juga terlihat berperan aktif dan senang mengikuti pembelajaran. Hal tersebut juga sinkron dengan pendapat Latuheru (1998, p.23) bahwa media pembelajaran dapat menarik dan memperbesar perhatian anak didik terhadap materi pengajaran yang disajikan.

Adapun untuk mengukur peningkatan hasil belajar dilakukan sebuah tes. Tes dilakukan untuk mengetahui tingkat perubahan hasil belajar siswa setelah menggunakan multimedia pembelajaran yang dikembangkan. Pelaksanaan tes dibagi menjadi dua bagian yakni *pretest* dan *posttest* yang hasilnya dapat dilihat pada diagram batang di bawah.



Gambar 1. Hasil Pretest dan Posttest Matematika Kelas 4

Mengacu dari hasil dari *pre-test* dan *post-test* dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan multimedia pembelajaran Diagram Batang mata pelajaran Matematika menunjukkan adanya peningkatan belajar siswa. Pengujian pre-tes dan post-test dilakukan pada 28 orang siswa kelas IV SDN 1 Birayang. Pada pre-test, hasil belajar siswa memperoleh nilai rata-rata 68,57 sedangkan hasil dari pelaksanaan post-test mendapatkan nilai rata-rata sebesar 90,36. Hal itu menunjukkan ada peningkatan hasil belajar sebesar 21,79. Pada peningkatan hasil belajar tersebut diikuti dengan pencapaian KKM yang mana sesuai Kurikulum 2013, kriteria ketuntasan minimal berada pada nilai 60. Peningkatan tersebut tercermin dari analisa nilai hasil pre-test dan post-test. Sebanyak 4 orang atau 11% siswa tidak memenuhi standar nilai KKM dari pelaksanaan *pre-test*, sedangkan dari hasil *post-test* diketahui semua siswa berhasil mencapai KKM. Sesuai dengan pendapat Musfion (2012, p.196) bahwa pembelajaran dengan menggunakan multimedia akan lebih efektif dan lebih efisien serta meningkatkan hasil belajar.

Simpulan dan Saran

Berdasarkan uraian pada hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut yakni (1) Multimedia pembelajaran untuk meningkatkan

hasil belajar pada mata pelajaran Matematika Kelas IV SD menggunakan model pengembangan Borg and Gall (2) Multimedia Pembelajaran dinyatakan layak pada tahap uji kelayakan setelah dinilai oleh ahli media dan ahli materi. Pengujian dilakukan untuk mendapatkan respon dan penilaian atas kualitas dan kesesuaian materi dari produk yang dikembangkan sebelum masuk ke tahap pengujian lapangan. (3) Penggunaan multimedia pembelajaran dinyatakan berhasil meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Matematika. Hal tersebut tercermin dari perolehan nilai siswa berdasarkan pelaksanaan *pre-test* dan *post-test*, terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa setelah menggunakan multimedia pembelajaran Diagram Batang.

Mengacu kesimpulan hasil penelitian, maka saran untuk penelitian selanjutnya, pengembangan multimedia pembelajaran pada materi yang lain perlu dikembangkan. Dengan adanya multimedia pembelajaran pada materi-materi yang lain diharapkan dapat membantu guru dalam proses pembelajaran memberikan kemudahan dalam memahami materi, memperoleh pengetahuan baru dan memberikan ketertarikan dalam proses pembelajaran sehingga dapat dikatakan multimedia pembelajaran ini bisa dijadikan solusi sesuai analisis kebutuhan dan akhirnya dapat mencapai tujuan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, M. (2009). *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. (2003). *Manajemen Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta
- Ariyani, Niken (2010). *Pembelajaran Multimedia di Sekolah: Pedoman Pembelajaran Inspiratif, Konstruktif*,

- dan Prospektif*. Jakarta : Restasi Pustaka
- Esa, Wahyuni (2016). *Teori Belajar & Pembelajaran*, Yogyakarta : Ar-Ruzz MediaGroup.
- Falahudin , Iwan (2016) *Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran, Jurnal Lingkar Widyaiswara, Vol 1 No. 4*
- Latuheru, John D. (1998) *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar-Mengajar Masa Kini* , Jakarta : P2PLTK
- Mansur, Hamsi. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Menyimak Teks Wawasan Kebangsaan*. Banjarmasin : FKIP ULM
- Miarso, Yusufhadi,. (2007) *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Munadi. (2008) *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Perss.
- Musfiqon. (2012) *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta : PT. Prestasi Pusta Karya.
- Sudjana, N. dan A., Rivai. (1992). *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung : Alfabeta.
- Suherman, Erman. (2003) *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung : JICA
- Suryabrata, Sumardi. (2016). *Metodologi Penelitian*. Depok : Rajagrafindo.
- Suryani, Nunik. (2015). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosadakarya.
- Thobroni. (2016) *Belajar dan Pembelajaran: Teori & Praktek*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN TEMA “SELALU BERHEMAT ENERGI”
MUATAN IPS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA**

Aji Mahyuda Priatna¹, Hamsi Mansur², Rabiatal Adawiah³

^{1,2,3}Universitas Lambung Mangkurat

¹ajimahyuda@gmail.com, ²hamsi.mansur@ulm.ac.id, ³rabiataladawiah@ulm.ac.id

Abstract

This research aims to: 1) Develop a learning video with the theme "Always Save Energy" with IPS. 2) Knowing the feasibility of learning videos on the Theme of "Always Saving Energy" with IPS Content, 3) Knowing the learning outcomes of Grade IV students of SDN Darussalam through the learning video of the Theme of "Always Saving Energy" with IPS Content. This research uses Research and Development (R&D). The research model uses a one-group pretest-posttest design pattern, with the ADDIE development model. The results of this study are: 1) Developing instructional videos developed using the ADDIE model. 2) The results of product assessment by media experts and material experts receive the criteria of "Very Appropriate". The results of small, medium group trials and field trials involving all students received the criteria "Strongly Agree". 3) Based on the results of the test N-Gain, the improvement of the learning outcomes of the fourth grade students of SDN Darussalam got a gain of "High" criteria. Thus the Learning Video on the theme of "Always Save Energy" with the contents of Social Studies to Improve Student Learning Outcomes in Class IV SDN Darussalam succeeded in increasing learning outcomes and was suitable for use as learning media in schools.

Keywords: *Development Media, Video Learning Social Studies, Learning Outcomes*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk : 1) Mengembangkan video pembelajaran Tema “Selalu Berhemat Energi” Muatan IPS. 2) Mengetahui kelayakan Video pembelajaran Tema “Selalu Berhemat Energi” Muatan IPS, 3) Mengetahui hasil belajar siswa kelas IV SDN Darussalam melalui Video pembelajaran Tema “Selalu Berhemat Energi” Muatan IPS. Penelitian ini menggunakan *Research and Development (R&D)*, Model penelitian menggunakan desain *pola one-group pretest-posttest*, dengan model pengembangan ADDIE. Hasil penelitian ini yaitu : 1) Mengembangkan video pembelajaran dikembangkan menggunakan model ADDIE. 2) Hasil penilaian produk oleh ahli media dan ahli materi mendapat kriteria “Sangat Layak”. Hasil uji coba kelompok kecil, sedang, dan uji coba lapangan melibatkan seluruh siswa mendapat kriteria “Sangat Setuju”. 3) Berdasarkan hasil uji *N-Gain*, peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SDN Darussalam mendapat *gain* kriteria “Tinggi”. Dengan demikian Video Pembelajaran Tema “Selalu Berhemat Energi” Muatan IPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas IV SDN Darussalam berhasil meningkatkan hasil belajar dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah.

Kata Kunci : Pengembangan Media, Video Pembelajaran IPS, Hasil Belajar.

Pendahuluan

Dunia pendidikan saat ini semakin berkembang, berbagai macam pembaharuan dilakukan agar dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan diperlukan berbagai terobosan baik dalam pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, dan pemenuhan sarana serta prasarana pendidikan. Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang tujuan pendidikan yaitu untuk mengembangkan potensi siswa 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. Untuk meningkatkan proses pembelajaran, maka guru dituntut untuk membuat pembelajaran menjadi lebih inovatif yang mendorong siswa dapat belajar secara optimal baik di dalam belajar mandiri maupun didalam pembelajaran di kelas seperti media pembelajaran.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran terpadu pada jenjang di tingkat sekolah dasar. Mata pelajaran IPS di sekolah dasar memuat tentang disiplin ilmu-ilmu sosial. Menurut Sepriya dkk (2007, p.10), Dalam proses pendidikannya IPS memiliki tujuan yang hendak dicapai, baik dalam jangka pendek maupun dalam jangka panjang.

Kenyataannya di lapangan, berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV SDN Darussalam, diketahui bahwa selama ini proses pembelajaran berpusat pada guru, guru jarang menggunakan media pembelajaran pada mata pelajaran IPS. Hal itu disebabkan guru tidak cukup memiliki kemampuan untuk membuat media pembelajaran dan waktu untuk menyediakan media untuk pembelajaran lain yang berbantuan komputer seperti: PPT, Pembelajaran berbasis audio visual, dan kurangnya ketersediaan media pembelajaran, sedangkan guru dalam pembelajaran sering kali menggunakan metode ceramah didalam pembelajaran sehingga membuat siswa kurang memperhatikan pembelajaran, Sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Tabel 1. Persentase Nilai siswa kelas IV SDN Darussalam berdasarkan observasi

No.	Semester 1	Presentase Predikat		
		60	50	40
1.	Tema 1 Siswa (15)	46,6%	43,3%	0%

Berdasarkan permasalahan di atas penyebab siswa belum berhasil mencapai ketuntasan dalam proses pembelajaran, siswa kurang terlibat aktif, siswa asik bermain dengan teman sebangku dan siswa belum memahami mengenai isi materi pembelajaran yang menyebabkan nilai siswa kurang mencapai nilai KKM mata pelajaran IPS yaitu sebesar 60. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang menunjukkan kelas IV SDN Darussalam delapan siswa mendapat nilai 60 dan tujuh siswa mendapat nilai 50, 46,6% yang belum mampu mencapai nilai ketuntasan belajar minimal, lebih tepatnya tujuh siswa belum mampu mencapai ketuntasan belajar dan delapan siswa mencapai kkm. Oleh karena itu saya ingin nilai seluruh siswa diatas nilai ketuntasan belajar minimal. Salah satu cara untuk mempermudah siswa dalam memahami isi materi ajar yang disampaikan oleh guru pada pelajaran muatan IPS adalah dengan membuat media yang mampu menggabungkan antara tulisan dengan gambar sehingga materi menjadi lebih jelas dan menarik.

Media pembelajaran adalah saluran atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau materi ajar. Media sangat diperlukan dalam pembelajaran sebagai alat penyampaian informasi dan pesan dari guru kepada siswa. Menurut Hamalik (2018, p.14), manfaat media pembelajaran mampu menarik perhatian siswa, memberikan pengalaman belajar yang nyata dan menumbuhkan kegiatan belajar mandiri

Menurut peneliti video pembelajaran adalah media atau alat bantu mengajar yang berisi pesan-pesan pembelajaran. Video sebagai media audio visual mempunyai unsur gerak yang akan mampu menarik perhatian dan motivasi siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Video merupakan serangkaian gambar gerak yang disertai suara yang membentuk suatu kesatuan yang dirangkai

menjadi alur, dengan pesan-pesan di dalamnya untuk ketercapaian tujuan pembelajaran (Arsyad, 2011, p.36)

Proses pembelajaran dianggap berhasil apabila siswa dapat memenuhi pencapaian nilai dan penerapan dalam kehidupan sehari-hari dengan mandiri. Hal tersebut dapat mengembangkan kreatifitas dan intelegensi siswa dengan baik. Dengan penggunaan kurikulum 2013 yang lebih berfokus kepada siswa serta guru yang dituntut mampu mengembangkan pembelajaran agar lebih aktif dan kreatif, menjadi salah satu pemecah masalah yang sering terjadi pada pendidikan. Dari latar belakang tersebut peneliti merasa perlu mengembangkan video pembelajaran Tema “selalu berhemat energi” Muatan IPS dengan tujuan meningkatkan hasil belajar siswa

Metode Penelitian

Metode Penelitian pengembangan Video pembelajaran ini adalah jenis *Research and Development (R&D)*. Metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifitasan produk tersebut (Sugiyono, 2015, p. 407-408). Untuk dapat membuat sebuah produk digunakan penelitian bersifat analisis kebutuhan buat menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2013, p.297). Produk yang akan diuji kelayakan/keefektifannya adalah media pembelajaran berupa Video.

Model Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain pola *one-group pretest-posttest design* dalam menguji media Video pembelajaran yang telah dikembangkan. Pada desain ini terdapat pretes, sebelum diberikan perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelumnya dari perlakuan.

Model Pengembangan

Penelitian yang digunakan dalam pengembangan Video pembelajaran dengan menggunakan model ADDIE yaitu: *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation* (Putria, 2017, p.125). Dilihat dari prosedur kerjanya model ini memiliki keunggulan yang sistematis yakni pada setiap langkah selalu mengacu pada langkah

sebelumnya yang sudah diperbaiki sehingga diterapkan dapat diperoleh produk yang efektif

Prosedur Pengembangan

Analysis (Analisis)

Pada tahap analisis merupakan proses mengidentifikasi media yang nantinya akan dipelajari siswa, yaitu dengan menganalisis kebutuhan : a) informasi berupa media, sarana, fasilitas, kurikulum, dan hasil belajar siswa, mengidentifikasi masalah, dan melakukan analisis tugas. Setelah melakukan analisis kebutuhan dan identifikasi masalah, didapatkan informasi bahwa guru ketika mengajar sering menggunakan metode ceramah dan guru masih kurang melibatkan media dalam proses pembelajaran, sedangkan sarana dan prasarana di sekolah tersebut terbilang lengkap.

Permasalahan yang ditemukan setelah melakukan analisis, guru kurang melibatkan media pada saat proses pembelajaran, sehingga siswa kurang memahami materi yang disampaikan sehingga membuat hasil belajar siswa masih di bawah kkm, dan untuk solusi permasalahan di atas yaitu dengan mengembangkan video pembelajaran.

Design (Perencanaan)

Desain merupakan rancangan pembuatan media yang akan dikembangkan. Dalam penelitian ini langkah-langkah tahapan desain diantaranya adalah, kompetensi isi, indikator, dan membuat garis besar isi media, menyusun naskah dan membuat media Video pembelajaran. Desain nantinya akan disesuaikan dengan karakteristik siswa dan materi pelajaran IPS.

Development (Pengembangan)

Pengembangan merupakan tahap pembuatan media sesuai dengan dengan rancangan yang ada pada tahap desain. Selain itu dalam tahap ini media akan dilakukan validasi. Validasi produk dilakukan oleh ahli media dan ahli materi yang sudah berpengalaman, ahli media adalah dosen Teknologi Pendidikan FKIP ULM dan untuk ahli materi dari guru kelas IV SDN Darussalam. Setelah produk divalidasi oleh ahli media dan materi maka akan diketahui

kekurangan dari media dan akan langsung diperbaiki.

Implementation (Penerapan)

Media Video pembelajaran yang sudah dikembangkan dan dinyatakan layak oleh ahli media dan materi. Setelah itu Video pembelajaran akan diterapkan guru kepada siswa dan guru kelas IV SDN Darussalam.

Evaluatation (Evaluasi)

Hasil Pada tahap ini produk yang dikembangkan akan dievaluasi. Pada penelitian ini proses evaluasi dilaksanakan dengan cara klarifikasi terhadap perubahan hasil belajar siswa, karena penelitian ini berfokus terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Uji Coba Produk

Validasi Ahli

Hasil validasi yang diperoleh melalui penilaian dan tanggapan dari para ahli dengan mengisi angket dan memberikan masukan dan saran terhadap media video pembelajaran yang nantinya digunakan untuk mengetahui kelayakan media video pembelajaran untuk digunakan dalam pembelajaran.

Uji Coba Kelompok Kecil

Pada tahap uji coba ini adalah siswa kelas IV SDN Darussalam yang di ambil tiga orang siswa untuk di uji satu per satu oleh peneliti.

Uji Coba Kelompok Sedang

Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba 6 orang siswa kelas IV SDN Darussalam.

Uji Coba Pelaksanaan Lapangan

Uji coba lapangan adalah keseluruhan siswa kelas IV SDN Darussalam yang berjumlah 15 orang.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Darussalam, Desa Darussalam Rt I Rw I Kecamatan Danau Panggang, Kabupaten Hulu Sungai Utara Kalimantan Selatan 70239. Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2019-2020.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian dari uji coba ini adalah siswa kelas IV SDN Darussalam.

Instrument Pengumpulan Data

Analisis data yang digunakan mengolah data hasil pengembangan media Video pembelajaran yaitu analisis isi, analisis deskriptif dan analisis data hasil tes.

Teknik Analisis Data

Analisis isi pembelajaran

Pada tahap ini dilakukan dengan menggunakan analisis pengelompokan untuk merumuskan tujuan pembelajaran ilmu pengetahuan social berdasarkan kompetensi isi dan dasar serta menata organisasi isi pembelajaran yang dikembangkan. Dari hasil analisis ini kemudian digunakan sebagai dasar mengembangkan media Video pembelajaran IPS tema selalu berhemat energi.

Analisis deskriptif

Hasil analisis data deskriptif ini dijadikan untuk menentukan tingkat ketepatan, keterpaduan, keefektifan, kemenarikan dan kevalidan produk atau hasil pengembangan Video pembelajaran IPS tema selalu berhemat energi kelas IV SDN Darussalam. Hasil kelayakan media di ukur menggunakan rumus jarak kelas interval sehingga diperoleh klasifikasi penilaian kualitatif sebagai berikut : (Sugiyono, 2015, p.45).

Tabel 2. 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

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 diberikan perlakuan menggunakan produk pengembangan.

Analisis data hasil tes untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa digunakan teknik *normalized gain score* (Irawati Hani, 2015, p.2).

Tabel 3. Kriteria Besarnya Faktor Gain

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

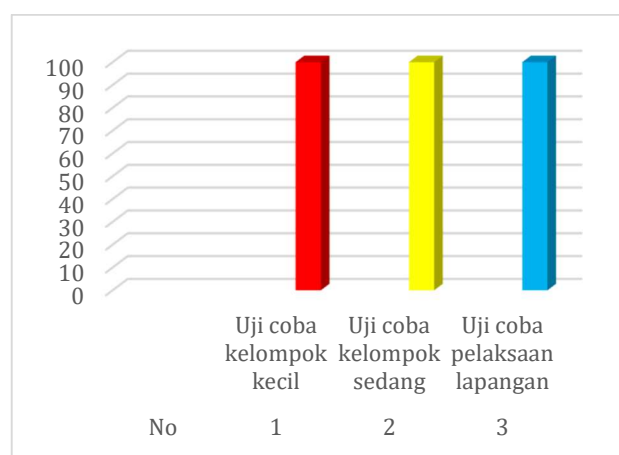
Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan ini bertujuan untuk menghasilkan produk yang layak di guna pada pembelajaran Tema “selalu berhemat Energi” Muatan IPS. Video pembelajaran tersebut digunakan pada saat pembelajaran Muatan IPS berlangsung dan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV SDN Darussalam. Peneliti memilih sekolah tersebut sebagai tempat penelitian karena sekolah tersebut media pembelajaran masih sederhana, belum menggunakan media pembelajaran audio visual. Metode yang sering digunakan oleh guru hanya berupa metode ceramah. Guru hanya menggunakan bahan ajar yang tersedia, salah satunya yaitu buku tematik. Oleh karena itu diperlukanlah media pembelajaran yang mampu menggabungkan tulisan, suara, dan gambar agar pembelajaran lebih menarik dan membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran, sehingga siswa dengan mudah memahami materi pembelajaran dan membuat hasil belajar siswa meningkat. Langkah-langkah dalam penelitian ini mengacu pada model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu, tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation.

Produk pengembangan video pembelajaran ini telah dilakukan penilaian oleh ahli media, ahli materi dan sasaran video pembelajaran melalui uji coba kelompok kecil, sedang dan uji coba lapangan di kelas IV SDN Darussalam. berdasarkan perhitungan data kuantitatif yang diperoleh dari hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi secara keseluruhan disajikan pada tabel 4. Hasil penilaian siswa terhadap video pembelajaran Muatan IPS disajikan pada gambar 1.

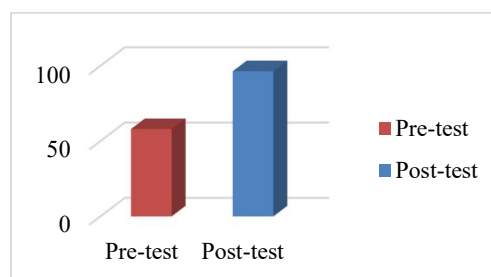
Tabel 4. Hasil Penilaian Validasi Ahli Media dan Ahli Materi Terhadap Video Pembelajaran Tema “Selalu Berhemat Energi” Muatan IPS

Validator	Persentase Tingkat Kevalidan	Kriteria
Validasi Media	94,67%	Sangat Valid
Validasi Materi	94,8%	Sangat Valid



Gambar 1. Hasil penilaian siswa terhadap video pembelajaran Tema “selalu berhemat energi” uatan IPS

Berdasarkan hasil penggunaan video pembelajaran Tema “Selalu Berhemat Energi” Muatan IPS. Hasil uji *normalized gain score* menyatakan peningkatan hasil belajar siswa dikategorikan tinggi dengan nilai gain 0,72. Berikut data pretest dan post test siswa kelas IV SDN Darussalam pada uji lapangan, 58 untuk nilai pretest dan 88,6 untuk nilai posttest, dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 2. Rata-rata *Pre-test* dan *Post-test* Hasil Belajar Siswa.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian dan data yang sudah dikumpulkan, peneliti menemukan bahwa hasil belajar yang dimiliki siswa kelas IV SDN Darussalam cukup rendah, sehingga tujuan pembelajaran belum tercapai secara maksimal, oleh karena itu peneliti memutuskan untuk mengembangkan video pembelajaran tema selalu berhemat energi muatan IPS yang dianggap mampu menampilkan pembelajaran yang menarik dan membuat siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran.

Menurut Hamalik (2018, p.14), manfaat media pembelajaran mampu menarik perhatian siswa, memberikan pengalaman belajar yang nyata dan menumbuhkan kegiatan belajar mandiri. Sedangkan menurut Mansur dkk (2018, p.4), media pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Sehingga, setiap guru dituntut menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan lebih inovatif.

Berdasarkan dua pendapat di atas peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran sangat berperan penting dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Pada pengembangan video pembelajaran ini, peneliti menggunakan model ADDIE yaitu analysis, design, development, implementation dan evaluation. Dapat disimpulkan pengembangan video pembelajaran Tema “Selalu Berhemat Energi” Muatan IPS dikembangkan sebagai solusi permasalahan yang ada di kelas IV SDN Darussalam terutama pada pelajaran Muatan IPS.

Video pembelajaran merupakan media audio visual yang mampu menggabungkan tulisan, suara, animasi dan gambar yang menarik serta dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Penggunaan video dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dalam mengikuti pembelajaran sehingga siswa mampu mencerna materi yang dipelajari. Menurut Cheppy Riyana (2007, p.8-11), Video memiliki kejelasan pesan sehingga siswa Dengan media dapat memahami pesan pembelajaran secara lebih bermakna dan informasi dapat diterima secara utuh untuk waktu jangka panjang.

Pada saat proses pembelajaran siswa sangat memperhatikan video pembelajaran yang ditampilkan oleh gurunya, sehingga siswa lebih tertarik dan lebih aktif selama proses pembelajaran, sehingga pada saat mengerjakan

soal *Post test* siswa tidak memiliki kendala yang membuat siswa menyontek kepada teman sebangkunya, hal ini dikarenakan video pembelajaran membuat siswa lebih lama mengingat materi yang disampaikan guru (Shokhibul Ashor, 2015, p.8).

Video pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar siswa yang sebelumnya nilai siswa masih dibawah KKM sudah dapat dikurangi menggunakan video pembelajaran (Ikhwanul, 2017, p.7). Jadi, dengan adanya video pembelajaran siswa sangat tertarik ingin belajar, siswa tidak bosan saat mengikuti proses pembelajaran, sehingga hasil belajar siswa meningkat dan tercapainya tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli media, video pembelajaran yang dikembangkan mendapatkan skor 71 dengan rata-rata 77. Apa bila angka tersebut dipersentasikan dengan rentang skor 94,67%, maka dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran IPS Tema Selalu Berhemat Energi dapat dikategorikan “Sangat Layak”.

Penilaian oleh ahli materi, video pembelajaran yang dikembangkan mendapatkan skor 109 dengan rata-rata skor 4,73. Apa bila angka tersebut dipersentasikan dengan rentang skor 94,8%, maka dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran IPS Tema Selalu Berhemat Energi dapat dikategorikan “Sangat Layak”.

Pada tahap uji coba lapangan awal, melibatkan tiga siswa kelas IV SDN Darussalam. Hasil uji coba lapangan memperoleh nilai rata-rata 5, sehingga memenuhi kriteria “Sangat Setuju”.

Kemudian pada tahap uji coba kelompok sedang, melibatkan enam siswa kelas IV SDN Darussaalam. Pada hasil uji coba memperoleh nilai rata-rata 5, sehingga memenuhi kriteria “Sangat Setuju”.

Dilanjutkan uji coba pelaksanaan lapangan, tahap ini melibatkan lima belas siswa atau keseluruhan siswa kelas IV SDN Darussalam. Hasil uji coba pelaksanaan lapangan mendapatkan nilai rata-rata 5, sehingga memenuhi kriteria “Sangat Setuju”.

Ketiga tahapan uji coba di atas Video pembelajaran Tema “Selalu Berhemat Energi” Muatan IPS mendapatkan respon yang baik dan menurut siswa materi menjadi mudah dipahami, serta siswa sangat antusias mengikuti tahap uji coba pelaksanaan lapangan

video pembelajaran. Berdasarkan pendapat siswa, video pembelajaran yang dikembangkan sangat menarik dari segi tulisan, gambar dan animasi, sehingga menurut siswa materi yang diajarkan menjadi mudah ditangkap.

Berdasarkan uji lapangan, rata-rata nilai siswa sebelum diberikan perlakuan (Pre test) 58, angka tersebut terbilang rendah. Setelah diberikan perlakuan (Post test) rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 88,6. Berdasarkan *normalized gain*, peningkatan hasil belajar siswa mendapat nilai *gain* sebesar 0,72, jika dimasukkan kedalam kriteria factor gain maka nilai tersebut masuk kedalam kategori “Tinggi”. Dengan demikian pengembangan video pembelajaran IPS Tema “Selalu Berhemat Energi” dikatakan berhasil dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

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

1. Pengembangan video pembelajaran IPS Tema “Selalu Berhemat Energi” dikembangkan menggunakan model ADDIE, *analysis, design, development, implementation, dan evaluation* di latar belakang pembelajaran terfokus pada buku paket tematik.
2. Video pembelajaran IPS Tema “Selalu Berhemat Energi” dianggap layak digunakan sebagai media pembelajaran berdasarkan validasi ahli media dan ahli materi.
3. Video pembelajaran IPS Tema “Selalu Berhemat Energi” mampu meningkatkan hasil belajar siswa berdasarkan nilai *gain* 0,72 termasuk ke dalam kategori tinggi.

Saran

1. Bagi Guru, agar bisa memanfaatkan video pembelajaran ini guna mengoptimalkan proses pembelajaran.
2. Bagi Sekolah, hendaknya kepala sekolah membuat kebijakan atau pelatihan kepada guru tentang berbagai macam pengembangan media pembelajaran agar bisa meningkatkan kualitas guru.
3. Bagi peneliti selanjutnya, hendaknya peneliti selanjutnya melakukan evaluasi terhadap video pembelajaran tema selalu berhemat

energi muatan IPS karena masih banyak memiliki kekurangan dan jauh dari kata sempurna.

DAFTAR PUSTAKA

- Anshor, Sokhibul. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Geografi*. Jurnal Pendidikan.
- Arsyad, Azhar. (2011) *Media Pembelajaran*, Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Hamalik, Oemar. (2010). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Ikhwanul, Muhammad Muslimin. (2017). *Pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar pendidikan kewarganegaraan kelas II SD*. E-Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan. Vol. VI, No. 1.
- Irawati Hani, Mei. (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.id/index.php/BIODUKATIKA/article/view/4142>
- Mansur, Mansur. dkk (2018) *Pelatihan Pengembangan Media Video Pembelajaran Bagi Guru-Guru SMP 14 Banjarmasin*. Banjarmasin : FKIP ULM.
- Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, dan Aditin Putria. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Riyana, Cheppy. (2007). *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3A1 UPI.
- Sapriya, dkk. (2007). *Pengembangan Pendidikan IPS di SD*. Bandung: UPI PRESS.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

EVALUASI MEDIA PEMBELAJARAN E-BOOK PADA BIDANG STUDI ILMU
PENGETAHUAN ALAM SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Akhmad Rizky¹, Hamsi Mansur², Rabiatal Adawiah³

^{1,2,3}Universitas Lambung Mangkurat

¹akhmadrizkyrz@gmail.com, ²hamsi.mansur@ulm.ac.id, ³rabiataladawiah@ulm.ac.id

Abstract

In the teaching and learning process very often occurs learning that is not fun for students and not effective for teachers. This is caused by various factors such as a narrow room, students do not pay attention, minimal facilities and the unavailability of learning media that can make the learning process enjoyable. The purpose of this study was to determine the quality of the content and quality of the feasibility of the presentation in the e-book and provide recommendations for improvement of the e-book before it was implemented in other schools. This research uses a formative-summative evaluation model. In this evaluation, a formative evaluation phase is carried out, namely the field test and also a summative evaluation that measures Acceptance and Worth which produces recommendations. The results showed the e-book learning media in the field of science studies is still very feasible to use. The quality of the appropriateness of the contents in the e-book is evidenced by the results of the review of science teachers with 81% or classified as "very good". The quality of the feasibility of the presentation resulted in 82% or classified as "very good". This is supported also supported by the assessment of student interest in e-books involving 32 students with 77% results or classified as "very good".

Keywords: *Learning Media Evaluation, Formative Sumative Evaluation Model, Natural Sciences.*

Abstrak

Dalam proses belajar mengajar sangat sering terjadi pembelajaran yang tidak menyenangkan bagi siswa dan tidak efektif bagi pengajar. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor seperti: ruangan yang sempit, siswa tidak memperhatikan, fasilitas yang minim dan tidak tersedianya media pembelajaran yang mampu membuat proses belajar menyenangkan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kualitas kelayakan isi dan kualitas kelayakan penyajian pada e-book serta memberikan rekomendasi perbaikan e-book sebelum di implementasikan pada sekolah lain. Penelitian ini termasuk jenis penelitian evaluasi. Penelitian ini menggunakan jenis model evaluasi formatif-sumatif. Pada evaluasi ini dilakukan satu tahap evaluasi formatif yaitu uji lapangan dan juga evaluasi sumatif yang mengukur *Acceptance* dan *Worth* yang menghasilkan rekomendasi-rekomendasi. Hasil penelitian menunjukkan media pembelajaran e-book pada bidang studi IPA ini masih sangat layak digunakan. Kualitas kelayakan isi pada e-book dibuktikan dengan hasil review guru IPA dengan hasil 81% atau tergolong "sangat baik". Kualitas kelayakan penyajian menghasilkan 82% atau tergolong "sangat baik". Hal ini didukung juga didukung dengan penilaian ketertarikan siswa pada e-book yang melibatkan 32 siswa dengan hasil 77% atau tergolong "sangat baik".

Kata Kunci: Evaluasi Media Pembelajaran, Model Evaluasi Formatif Sumatif, IPA.

Pendahuluan

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, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Pendidikan dalam arti luas, mengandung makna bahwa pendidikan tidak hanya berlangsung dalam satu lembaga pendidikan yang disebut sekolah. Akan tetapi, berlangsung dalam setiap ruang kehidupan manusia dan dalam seluruh sektor pembangunan. Pendidikan sebagai pengalaman belajar mempunyai bentuk, suasana, dan pola yang beraneka ragam. Pendidikan dapat berupa pengalaman belajar yang terentang dari bentuk-bentuk yang terjadi dengan sendirinya, dan mungkin dialaminya secara misterius, sampai dengan bentuk-bentuk yang sengaja direkayasa secara terprogram.

Dalam pendidikan tentu perlu adanya evaluasi karena perkembangan teknologi yang semakin cepat sehingga pada sistem pendidikan juga harus mengikuti perkembangan. Evaluasi dalam arti secara umum adalah suatu alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui dan mengukur sesuatu dalam suasana dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan. Pada penerapannya evaluasi ini selalu dilakukan oleh berbagai pihak untuk mengetahui prosedur, uji kelayakan dan penilaian atau hasil.

Stufflebeam dan Shinkfield Evaluasi merupakan suatu proses menyediakan informasi yang dapat dijadikan sebagai pertimbangan untuk menentukan harga dan jasa (*the worth and merit*) dari tujuan yang dicapai, desain, implementasi dan dampak untuk membantu membuat keputusan, membantu pertanggung jawaban dan meningkatkan pemahaman terhadap fenomena. Komite Studi Nasional tentang evaluasi (*National Study Committee on Evaluation*) dari UCLA (Stark & Thomas, 1994, p.12), menyatakan bahwa: Evaluasi merupakan suatu proses atau kegiatan pemilihan, pengumpulan, analisis dan penyajian informasi yang dapat digunakan sebagai bahan dasar pengambilan keputusan serta penyusunan program selanjutnya.

Evaluasi adalah proses yang sistematis dan berkelanjutan untuk mengumpulkan,

mendeskrripsikan, menginterpretasikan dan menyajikan informasi untuk dapat digunakan sebagai dasar membuat keputusan menyusun kebijakan maupun menyusun program selanjutnya. Tujuan evaluasi adalah untuk memperoleh informasi yang akurat dan objektif tentang suatu program. Mansur (2017, p.16).

Pada penerapan evaluasi tentu memiliki format yang berbeda untuk di implementasi. Evaluasi pada pendidikan ada dalam berbagai bentuk seperti: evaluasi kurikulum, evaluasi tenaga pendidik, evaluasi peserta belajar, dan sampai evaluasi media pembelajaran. Media pembelajaran dapat digunakan dalam proses belajar untuk menciptakan pembelajaran yang efektif. Selain itu dengan digunakannya media dalam pembelajaran juga diharapkan dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih mudah dan bervariasi sehingga tujuan pembelajaran dapat mudah dicapai. Oleh sebab itu, kualitas media pembelajaran yang baik harus diperhatikan dan dipertimbangkan. Kebutuhan akan kualitas media yang baik ini menyebabkan banyak pihak untuk mengembangkan produk media bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan dan sasaran. Hadiansyah, dkk. (2018, p.20).

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti bermaksud untuk melakukan evaluasi terhadap media pembelajaran *e-book* pada bidang studi IPA, di SMP Negeri 24 Banjarmasin. Media pembelajaran *e-book* ini dikembangkan oleh Yuliani dari program studi Teknologi pendidikan, FKIP, Universitas Lambung Mangkurat. Alasan peneliti mengevaluasi media *e-book* ini adalah karena media ini adalah salah satu media yang di implementasikan pada pembelajaran IPA. Media ini masih hanya digunakan terbatas pada SMP Negeri 24 Banjarmasin karena masih ada beberapa bagian yang menurut peneliti harus dilakukan evaluasi agar kedepannya bisa digunakan di berbagai sekolah lain.

Pemilihan SMP Negeri 24 Banjarmasin sebagai tempat penelitian adalah karena Media *e-book* yang ingin di evaluasi oleh peneliti dikembangkan di sekolah tersebut dan sudah digunakan selama kurun waktu kurang lebih 9 bulan. Maka dari itu, peneliti memutuskan untuk melakukan evaluasi dan bertujuan untuk mengetahui

kelayakan isi dan kelayakan penyajian yang ada pada media pembelajaran *e-book* pada bidang studi IPA di SMP Negeri 24 Banjarmasin. Selain itu, evaluasi ini juga memberikan rekomendasi-rekomendasi untuk perbaikan pada media pembelajaran *e-book*.

Hasil evaluasi akan mengetahui kualitas kelayakan isi dan penyajian pada media pembelajaran *e-book* dan juga akan menjadikan dasar untuk memberikan berbagai rekomendasi perbaikan pada *e-book* yang telah di evaluasi.

Metode Penelitian

Jenis Penelitian

Jenis Penelitian ini adalah penelitian evaluasi yang bertujuan untuk mengetahui kualitas kelayakan isi dan penyajian serta mengetahui kekurangan dari kedua hal tersebut dan juga untuk memberikan rekomendasi apakah media *e-book* yang diteliti layak untuk di implementasikan di sekolah lain atau tidak.

Model Evaluasi

Penelitian ini menggunakan model evaluasi formatif-sumatif. Evaluasi formatif digunakan untuk mengetahui kekurangan dari media pembelajaran *e-book*. Sedangkan Evaluasi sumatif dalam penelitian ini untuk memberikan rekomendasi-rekomendasi perbaikan berdasarkan data dari evaluasi formatif yang mengungkap kekurangan dari *e-book*.

Prosedur Evaluasi

1. Analisis Masalah

Pada tahap analisis masalah peneliti melakukan kajian ulang bersama pengembang tentang *e-book*, mendiskusikan permasalahan yang peneliti dapatkan. Hal-hal yang di diskusikan antara lain: 1) isi materi, dan apa yang perlu dipertahankan. 2) Penyajian materi, penggunaan bahan ajar, kekurangan dan apa saja yang perlu dipertahankan. 3) hal yang perlu direvisi agar *e-book* bisa di implementasikan di sekolah lain. Dari permasalahan tersebut menghasilkan rumusan masalah sebagai berikut: 1) Bagaimanakah kualitas kelayakan isi materi pada media pembelajaran *e-book*? 2) Bagaimanakah kualitas kelayakan penyajian materi pada media pembelajaran *e-book*?

2. Menentukan Tujuan Evaluasi

Setelah menganalisis masalah dan menghasilkan rumusan masalah. Selanjutnya peneliti menentukan tujuan masalah, antara lain: 1) mengetahui kualitas kelayakan isi materi. 2) mengetahui kualitas kelayakan penyajian media pembelajaran *e-book*.

3. Membuat Blue-print Instrumen Penelitian

Blue-print atau cetak biru dibuat untuk mengembangkan instrumen sebelum dilakukannya penelitian. *Blue-print* yang dirancang peneliti memiliki 5 variabel, yaitu: 1) petunjuk penggunaan 2) penyajian konten 3) Praktik siswa 4) Interaksi siswa, dan 5) Kesederhanaan pengoperasian.

4. Validasi Instrumen

Instrumen yang sudah dikembangkan selanjutnya dilakukan validasi oleh ahli. Validator memberikan judgement pada setiap butir pernyataan yang ada pada instrumen bertujuan untuk menghasilkan instrumen yang sesuai dengan tujuan penelitian.

5. Revisi Instrumen

Instrumen yang sudah diajukan diberikan catatan perbaikan termasuk menghapus dan menambahkan butir pernyataan. Setelah selesai memperbaiki validator menyatakan instrumen siap digunakan untuk penelitian.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 24 Banjarmasin, Jl. Sultan Adam. Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2019-2020.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian dari penelitian ini adalah siswa kelas IX G dan guru Ipa di SMPN 24 Banjarmasin.

Instrumen Pengumpulan Data

Analisis data yang digunakan mengolah data hasil Evaluasi Media Pembelajaran *e-book* yaitu analisis isi, analisis deskriptif kuesioner dan analisis data hasil wawancara.

Teknik Analisis Data

Pada tahap ini dilakukan dengan menggunakan analisis statistic deskriptif untuk data dari media pembelajaran e-book. Statistik deskriptif digunakan untuk menganalisa data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.

Skala Likert

Penghitungan analisis data ini menggunakan skala likert yaitu metode skala bipolar yang mengukur baik tanggapan negative maupun positif terhadap suatu pernyataan.

Tabel 1. Range Kriteria Interpretasi Skor

Interval	Kriteria
75% - 100%	Sangat Baik
50% - 74,99%	Baik
25% - 49,49%	Kurang Baik
0% - 24,49%	Sangat Tidak Baik

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian dan evaluasi yang telah dilakukan ini bertujuan untuk mengetahui kualitas kelayakan isi materi dan penyajian pada media pembelajaran e-book pada SMP Negeri 24 Banjarmasin. Peneliti memilih sekolah tersebut sebagai tempat penelitian karena sekolah tersebut adalah objek penelitian pada saat dilakukannya pengembangan awal produk e-book tersebut. Evaluasi dimaksudkan untuk melanjutkan penelitian tahap selanjutnya untuk menemukan kekurangan dari produk e-book yang telah dikembangkan dan sudah di aplikasikan pada pembelajaran selama kurun waktu 9 bulan.

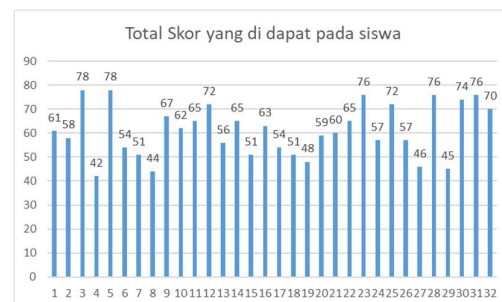
Produk pengembangan e-book telah diberikan penilaian atau oleh siswa dan guru IPA di SMP Negeri 24 Banjarmasin. berdasarkan perhitungan data kuantitatif yang diperoleh dari hasil review yang dilakukan oleh siswa IX G dan Guru IPA secara keseluruhan disajikan pada tabel 2 dan 3. Hasil penilaian siswa terhadap e-book disajikan pada gambar 1.

Tabel 2. Hasil Penilaian Guru IPA pada Angket Kelayakan Isi

Guru	Persentase Hasil	Kriteria
Zuraida Usdek Wati	82%	Sangat Baik
Ainun Sardinah Rosmila Wati	70%	Baik
Ida Martini	100%	Sangat Baik
Hasil Keseluruhan	73%	Baik
	81%	Sangat Baik

Tabel 3. Hasil Penilaian Guru IPA pada Angket Kelayakan Penyajian

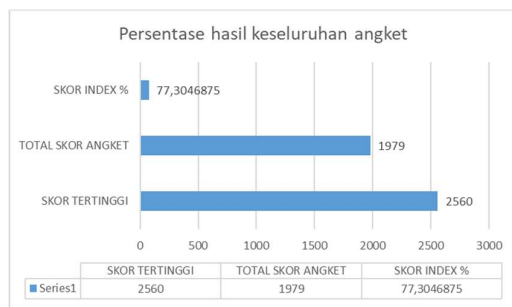
Guru	Persentase Hasil	Kriteria
Zuraida Usdek Wati	85%	Sangat Baik
Ainun Sardinah Rosmila Wati	68%	Baik
Ida Martini	100%	Sangat Baik
Hasil Keseluruhan	75%	Sangat Baik
	82%	Sangat Baik



Gambar 1. Hasil penilaian siswa terhadap e-book melalui angket ketertarikan.

Berdasarkan hasil analisis data diatas dapat disimpulkan bahwa dari 32 siswa di kelas IX G memberikan nilai terendah 42 (empat puluh dua) dan yang tertinggi adalah 78 (tujuh puluh delapan) dari skor maksimal 80 (delapan puluh). Berikut data presentase

hasil keseluruhan angket ketertarikan siswa pada e-book. Total skor angket yang didapat dari siswa IX G SMPN 24 Banjarmasin pada uji lapangan adalah 1979 dari total skor tertinggi yang bisa didapat sebanyak 2560 atau dalam skor index % sebesar 77,3% untuk nilai angket ketertarikan siswa pada e-book, dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 2. Persentase Hasil Keseluruhan Angket Ketertarikan Siswa

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian dan evaluasi yang sudah dilakukan, peneliti menemukan bahwa kualitas kelayakan isi dan kelayakan penyajian pada e-book materi Bioteknologi tergolong masih sangat baik atau sangat berkualitas. Menurut Pribadi (2017, p.13), media pembelajaran digunakan untuk membuat proses belajar menjadi lebih efektif dan efisien dan media pembelajaran juga dapat membuat aktivitas belajar menjadi lebih menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Pada penelitian evaluasi media pembelajaran e-book ini, peneliti menggunakan model evaluasi formatif-sumatif. Pada evaluasi formatif bertujuan untuk mengetahui kekurangan dari media pembelajaran e-book. Sedangkan evaluasi sumatif bertujuan untuk memberikan rekomendasi-rekomendasi perbaikan berdasarkan kekurangan yang dijabarkan pada hasil evaluasi formatif.

E-book merupakan media pembelajaran dalam bentuk multimedia Interaktif karena dalam bentuknya menggabungkan tulisan, suara, gambar dan video yang menarik serta dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. E-book termasuk dalam jenis bahan ajar yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran.

Lepiyanto (2015, p.12) Dalam Kemendiknas (2010) yang mengemukakan

bahwa bahan atau buku ajar merupakan komponen pembelajaran yang paling berpengaruh terhadap apa yang sesungguhnya terjadi pada proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penilaian, Media pembelajaran e-book mendapatkan skor 81% pada kelayakan isi. Apa bila angka tersebut dipersentasikan dengan rentang skor 81%, maka dapat disimpulkan bahwa e-book pada materi Bioteknologi dapat dikategorikan “Sangat Baik atau Sangat Berkualitas”.

Penilaian pada aspek kualitas kelayakan penyajian mendapatkan skor 82%. Apa bila angka tersebut dipersentasikan dengan rentang skor 82%, maka dapat disimpulkan Media pembelajaran e-book tema Bioteknologi dapat dikategorikan “Sangat Baik atau Sangat Berkualitas”.

Pada tahap uji lapangan, melibatkan 32 siswa kelas IX G SMP Negeri 24 Banjarmasin. Hasil uji lapangan menggunakan angket ketertarikan siswa pada e-book memperoleh nilai paling rendah 42 dan yang tertinggi adalah 78 dari skor maksimal yang bisa didapat sebanyak 80.

Kemudian keseluruhan angket siswa menghasilkan skor 1979 dari skor maksimal yang bisa didapat sebanyak 2560 maka didapatkan hasil persentase sebesar 77% maka dapat disimpulkan ketertarikan siswa terhadap e-book dalam kategori “Sangat Baik”.

Dilanjutkan memberikan rekomendasi-rekomendasi perbaikan berdasarkan data kuantitatif dan kualitatif. Rekomendasi perbaikan yang diberikan adalah beberapa aspek, antara lain: 1) aspek kelayakan isi; gambar, ukuran tulisan, dan jenis font. 2) aspek kelayakan penyajian; pembangkit motivasi belajar pada awal pertemuan, keterlibatan peserta didik, kesesuaian dengan karakteristik bioteknologi. 3) Aspek ketertarikan siswa; mampu memahami materi secara mandiri, aktif bertanya pada saat guru menggunakan e-book, suara atau audio.

Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

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

1. Bahan Ajar e-book tema Bioteknologi pada aspek kelayakan isi berada pada kategori “Sangat Baik” atau dalam hal ini “Sangat Berkualitas”.
2. Bahan Ajar e-book tema Bioteknologi pada aspek kelayakan penyajian berada pada kategori “Sangat Baik” atau dalam hal ini “Sangat Berkualitas”.

Saran

1. Bagi Pengembang selanjutnya, diharapkan untuk memberikan update pembaharuan terhadap media bahan ajar e-book materi Bioteknologi ini sesuai dengan hasil evaluasi yang telah dilakukan.
2. Bagi guru IPA SMP Negeri 24 Banjarmasin, diharapkan untuk selalu memberikan *feedback* atau umpan balik terhadap bahan ajar e-book ini agar terciptanya bahan ajar yang berkualitas.
3. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian evaluasi ini diharapkan menjadi dasar untuk melakukan perbaikan media bahan ajar e-book materi bioteknologi. Dan jika ingin mengimplementasikan pada sekolah lain peneliti disarankan memperbaiki hal-hal yang sudah evaluator rekomendasikan untuk dilakukannya revisi.

DAFTAR PUSTAKA

- Hadiansyah, Tian. dkk. (2018). *Buku Pedoman pelaksanaan Evaluasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi*. Jurnal Pembelajaran Inovatif. Vol. 1 No.1.
- Lepiyanto, Agil dan Pratiwi, Dasrieny. (2015). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis inkuiri Terintegrasi Nilai Karakter Peduli Lingkungan pada Materi Ekosistem*. Jurnal Pendidikan Biologi. Universitas Muhammadiyah Metro. Vol.6, No.2.
- Lukum, Astin. (2015). *Evaluasi Program Pembelajaran IPA SMP Menggunakan Model Countenance Stake*. Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan. Vol.19, No. 1, Juni 2015.
- Mansur, Hamsi. (2017). *Evaluasi Program Pendidikan Inklusif Dengan Menggunakan Contenance Evaluation Models di Smp Kota Banjarmasin*. Disertasi. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Pribadi, Benny A. (2017). *Media & Teknologi dalam pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2017, h. 13-23

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN IPA
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS VII
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA**

Fitrotul Latifah¹, Hamsi Mansur², Rabiatal Adawiah³

^{1,2,3}Universitas Lambung Mangkurat

¹fitrotullatifahh@gmail.com, ²hamsi.mansur@ulm.ac.id, ³rabiataladawiah@ulm.ac.id

Abstract

This study aims to: 1) develop science learning videos of food chain material and food webs to increase interest in learning VII grade at SMP Negeri 14 Banjarmasin, 2) the results of the application of using science learning videos of food chain material and food webs to increase learning interest class VII at SMP Negeri 14 Banjarmasin. The research method uses research and development (Development and Research / R&D). The results obtained by science learning videos of food chain material and nets. The results of the assessment of material experts in terms of media aspects: 93.3% were classified as "very feasible" and aspects of material suitability: 100% were classified as "very feasible". The results of the media expert assessment in terms of technical quality: 84.4% included "very feasible" and media aspects: 85% included "very decent". The results of the measurement of student interest in pretest learning: 61.5%. While the results of measurement of students' interest in learning posttest: 88.1%. Based on the measurement results of interest using the N-gain test: 0.7 including "high". It was concluded, the science learning video for food chain material and food webs to increase interest in learning for class VII in SMP Negeri 14 Banjarmasin was declared feasible and was able to increase student interest in learning.

Keywords: *R&D, video learning, student learning interest*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan : 1) mengembangkan video pembelajaran IPA materi rantai makanan dan jaring-jaring makanan untuk meningkatkan minat belajar kelas VII di SMP Negeri 14 Banjarmasin, 2) hasil penerapan menggunakan video pembelajaran IPA materi rantai makanan dan jaring-jaring makanan untuk meningkatkan minat belajar kelas VII di SMP Negeri 14 Banjarmasin. Metode penelitian menggunakan penelitian dan pengembangan (*Development and Research / R&D*). Hasil diperoleh video pembelajaran IPA materi rantai makanan dan jaring-jaring. Hasil penilaian ahli materi segi aspek media: 93,3% tergolong “sangat layak” dan aspek kesesuaian materi: 100% tergolong “sangat layak”. Hasil penilaian ahli media segi mutu teknis: 84,4% termasuk “sangat layak” dan aspek media: 85% termasuk “sangat layak”. Hasil pengukuran minat belajar siswa *pretest*: 61,5%. Sedangkan hasil pengukuran minat belajar siswa *posttest*: 88,1%. Berdasarkan hasil pengukuran minat menggunakan uji N-gain: 0,7 termasuk “tinggi”. Disimpulkan, video pembelajaran IPA materi rantai makanan dan jaring-jaring makanan untuk meningkatkan minat belajar kelas VII di SMP Negeri 14 Banjarmasin dinyatakan layak dan mampu meningkatkan minat belajar siswa.

Kata kunci : R&D, Video pembelajaran, Minat belajar siswa

Pendahuluan

Revolusi ilmu pengetahuan dan teknologi dapat mempengaruhi, perubahan masyarakat, pemahaman cara belajar anak kemajuan media komunikasi dan lain sebagainya memberi arah tersendiri bagi kegiatan pendidikan dan tuntutan ini pulalah yang membuat kebijakan untuk memanfaatkan media teknologi dalam pengelolaan pendidikan.

Kehadiran media pembelajaran menjadi momentum yang sangat strategis, karena hadir disaat peserta didik dan guru memerlukan media pembelajaran. Media pembelajaran tidak saja menjadi sumber informasi dalam proses pembelajaran, akan tetapi dapat memudahkan proses pembelajaran didalam kelas. Dengan media pembelajaran ini juga akan mampu meningkatkan kreativitas, minat, dan hasil belajar yang baik bagi peserta didik. (Adriyanti, 2006, p.4)

Media video pembelajaran mampu memaparkan objek atau kejadian mendekati atau sama dengan keadaan yang senyatanya. Video pembelajaran memiliki tiga fungsi utama yaitu; memotivasi minat atau tindakan, menyajikan informasi, memberi instruksi. (Arsyad, 2011, p.19) Karena video merupakan media pembelajaran yang berisi unsur audio dan visual yang menyenangkan dan mendeskripsikan suatu informasi yang berisi pesan-pesan dalam pembelajaran. (Mansur, 2018, p.8)

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran yang penting untuk dipelajari karena IPA merupakan pembelajaran yang mengkaji gejala-gejala alam baik dari segi biologis, fisik maupun khemis. Sebagai salah satu mata pelajaran yang penting untuk dipelajari maka pembelajaran IPA harus dikemas dengan menarik agar mampu menumbuhkan minat belajar siswa. Oleh karena itu, penting bagi guru membekali siswa dengan media pembelajaran yang tidak hanya menarik namun juga dapat diakses atau dipelajari di rumah, agar siswa memiliki minat belajar yang tinggi. (Wulandari, 2016, p.5)

Berdasarkan observasi pada jum'at 14 september 2018, kepada Ibu Samaniah bahwa sekolah memiliki sarana seperti papan tulis dan spidol (setiap kelas), dua buah

proyektor, speaker, listrik dan lain-lain. Pengamatan dalam proses kegiatan pembelajaran khususnya pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), kegiatan pembelajaran di kelas menggunakan metode ceramah, papan tulis sebagai alat penunjang lain dari LKS dan buku paket. Terlihat minat belajar masih rendah, sebagian siswa tidak memperhatikan guru dan masih ada antar siswa yang berbicara saat kegiatan belajar berlangsung.

Metode Penelitian

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Kegiatan R & D diawali dengan kreativitas, dilanjutkan dengan inovasi dan produksi barang dan jasa tersebut. Kreativitas dan inovasi memiliki makna originalitas. Inovasi yang original akan menghasilkan keunikan. (Rusdi, 2018, p.1) R & D dalam pendidikan dan pembelajaran mengkhususkan pada pengembangan bidang desain atau rancangan, berupa model desain atau desain bahan ajar produk.

R&D dalam pendidikan dan pembelajaran mengkhususkan pada pengembangan bidang desain atau rancangan, berupa model desain atau desain bahan ajar produk. Jenis penelitian dengan metode R&D ini dipilih karena dianggap tepat dalam penelitian yang bertujuan menghasilkan video pembelajaran dengan menggunakan Powtoon untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini bertempat di Sekolah Menengah Pertama. Penelitian pengembangan media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berbasis video dikembangkan selama empat bulan yaitu dari bulan Januari sampai April 2019.

Target/Sampel Penelitian

Sampel penelitian adalah siswa kelas VII F berjumlah 30 orang. Peneliti memilih subjek ini dikarenakan minat belajar pada kelas ini cukup rendah. Ahli materi dalam penelitian ini adalah Dra. Samaniah yang merupakan guru mata pelajaran IPA. Ahli media dalam penelitian ini adalah Agus Hadi

Utama, M.Pd merupakan dosen program studi Teknologi Pendidikan.

Produksi Video

Tahapan produksi terdiri dari tiga tahap yaitu tahap pra produksi, tahap produksi dan tahap pasca produksi. (a) tahap pra produksi: persiapan segala perlengkapan untuk pengolahan video, perangkat keras; laptop dan mouse & perangkat lunak; *Powtoon*, *Corel Draw X5* guna pembuatan video & *Movavi Video Editor 15 Plus* guna menggabungkan video. (b) tahap produksi: pengolahan video, dari memuat topik pada skenario video pembelajaran atau storyboard, ditambah dengan berbagai animasi/gambar, latar belakang beragam, dengan *Powtoon* dibantu *Corel Draw X5*. (c) tahap pasca produksi: penyelesaian produksi video, *Movavi Video Editor 15 Plus* untuk editing *scene* dan proses *mixing*, sehingga menjadi video dengan format .mp4.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data penelitian ini adalah observasi, wawancara, kuesioner (angket), dan dokumentasi. Alat ukur atau instrumen penelitian yang digunakan adalah angket. Angket adalah daftar pertanyaan yang harus ditanggapi oleh responden dengan memilih alternatif jawaban yang sudah tersedia dengan menggunakan skala sikap model Likert. Skala Likert digunakan untuk mengatur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. (Pengertian skala likert dan contoh cara hitung kuesionernya, 2019, p.1) Tanggapan terhadap suatu fenomena mulai dari yang bersifat negatif maupun positif, dengan alternatif jawaban antara lain : sangat setuju (SS), setuju (S), ragu-ragu (RR), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS). Pada setiap jawaban diberikan nilai dengan skor seperti Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Penilaian dengan Skor

Kriteria	Skor
Sangat setuju	5
Setuju	4
Ragu-ragu	3
Tidak setuju	2
Sangat tidak setuju	1

Instrumen untuk minat belajar siswa menggunakan angket dengan format *checklist* dengan beberapa pertanyaan tersedia. Seperti Tabel 2.

Tabel 2. Kisi-kisi Angket untuk Mengukur Minat Belajar Siswa

No	Indikator	No. Butir	Jumlah butir	Bentuk instrumen
1	Perasaan Senang	1,2,3,4,5	5	<i>checklist</i>
2	Keterlibatan / Partisipasi	6,7,8,9,10	5	<i>checklist</i>
3	Ketertarikan	11,12,13,14, 15	5	<i>checklist</i>
4	Perhatian	16,17,18,19	4	<i>checklist</i>

Teknik Analisis Data

1. Data Kualitatif, digunakan untuk mendeskripsikan hasil observasi, wawancara, saran ahli materi dan ahli media dan catatan lapangan.
2. Data Kuantitatif, digunakan untuk mendeskripsikan kualitas media berdasarkan ahli materi dan ahli media, dan mendeskripsikan minat belajar siswa sebelum dan sesudah menerapkan video pembelajaran.

Teknik yang digunakan untuk data kuantitatif dari hasil angket dengan perhitungan nilai rata-rata, berikut:

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

Kriteria penilaian produk pengembangan video pembelajaran, seperti Tabel 3.

Tabel 3. Kriteria Kelayakan Produk

Nilai	Kategori	Keterangan
76-100	Sangat layak	Tidak revisi
51-75	Layak	Tidak revisi
26-50	Kurang layak	Revisi sebagian
<26	Tidak layak	Revisi total

Untuk melihat peningkatan minat belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan *treatment*, maka dalam penelitian ini menggunakan uji N-gain:

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

Kriteria penilaian minat belajar menggunakan n-gain, seperti Tabel 4.

Tabel 4. Kriteria N-gain

N-gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Pengembangan Video Pembelajaran

1. Tahap Analisis (Analysis)

- Analisis sarana dan prasarana, terbilang memadai adanya, papan tulis, spidol, proyektor, speaker, listrik hingga mendukung pelaksanaan video pembelajaran.
- Analisis kurikulum, pembelajaran menggunakan kurikulum 2013 pada kelas VII.
- Analisis kebutuhan peserta didik, berdasarkan observasi selama proses pembelajaran peserta didik menggunakan LKS & buku paket sebagai sumber belajar, guru lebih sering menggunakan metode ceramah dalam mengajar.
- Analisis materi pelajaran, materi yang disajikan pada video pembelajaran IPA berfokus pada rantai makanan dan jaring-jaring makanan.
- Merumuskan tujuan, dilakukan studi literatur guna mendukung pengembangan video pembelajaran IPA sehingga memberikan gambaran akurat mengenai video yang akan dikembangkan.

2. Tahap Desain (Design)

Tahap persiapan sebelum ke pengembangan video pembelajaran. Menyusun peta konsep, skenario video pembelajaran, flowchart, dan storyboard.

3. Tahap Pengembangan (Development)



Gambar 1. Pembuka

- Produksi video; (a) tahap pra produksi: persiapan segala perlengkapan untuk pengolahan video, perangkat keras; laptop dan mouse & perangkat lunak; Powtoon, Corel Draw X5 guna pembuatan video & Movavi Video Editor 15 Plus guna menggabungkan video. (b) tahap produksi: pengolahan video, dari memuat topik pada skenario video pembelajaran atau storyboard, ditambah dengan berbagai animasi/gambar, latar belakang beragam, dengan Powtoon dibantu Corel Draw X5. (c) tahap pasca produksi: penyelesaian produksi video, Movavi Video Editor 15 Plus untuk editing scene dan proses mixing, sehingga menjadi video dengan format .mp4.
- Validasi ahli materi dan ahli media. Ahli materi :Dra. Samaniah yang merupakan guru mata pelajaran IPA. Data Kualitatif : “Sebaiknya tampilkan juga rantai makanan di perairan (laut)”. Data Kuantitatif dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Penilaian Ahli Materi

No	Kriteria	Persentase
1	Aspek media	93,3%
2	Aspek kesesuaian materi	100%

Ahli media : Agus Hadi Utama, M.Pd. Data Kualitatif : “Baik dapat digunakan tanpa revisi”. Data Kuantitatif dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 6. Penilaian Ahli Media

No	Kriteria	Persentase
1	Mutu teknis	84,4%
2	Aspek media	85%

c. Uji Coba Produk

Uji coba perorangan: tiga orang peserta didik secara individu dipilih guru secara acak, satu orang siswa memberi keterangan video sangat baik, gambar/animasi menarik dan dapat digunakan dalam pembelajaran, dua orang siswa memiliki pendapat lain yaitu ada beberapa gambar/animasi terlihat kecil atau kurang jelas, tulisan terlihat kecil dan suara/bunyi dalam video terlalu berisik sehingga kurang fokus pada pembelajarannya. Maka didapat solusi yakni memperbesar gambar/animasi dan tulisan-tulisan yang termuat dalam video pembelajaran sesuai pendapat peserta didik dan menindak lanjuti suara/bunyi yang terkait dalam video pembelajaran sesuai keterangan peserta didik juga atas saran guru yang juga ahli materi dan persetujuan ahli media.

Uji coba kelompok kecil: enam orang peserta didik dipilih guru secara acak, tiga dari enam peserta didik memberi tanggapan bahwa video pembelajaran memiliki gambar/animasi menarik, jelas, mudah dipahami dan video pembelajaran sangat baik digunakan dalam pembelajaran di kelas maupun belajar mandiri. tiga orang peserta didik lainnya berpendapat berbeda yaitu pada keterangan; tulisannya apakah bisa dibedakan warna sesuai dengan peranannya. Tindak lanjut yaitu dengan menggunakan warna pada keterangan tulisan berbeda dengan berbagai warna seperti hitam, abu-abu tua, merah, biru dan kuning sesuai dari saran peserta didik tersebut.

Uji coba kelompok besar: kepada 30 orang peserta didik kelas VII F, sebanyak 27 orang memberikan pernyataan video pembelajaran gambar/animasi menarik, keterangan jelas, suara/bunyi tidak mengganggu konsentrasi sehingga nyaman didengar, dapat fokus pada isi materi, mudah dipahami, dan video pembelajaran sangat baik digunakan dalam pembelajaran. Adapun tanggapan dari tiga orang peserta didik lainnya yaitu terlalu cepat dalam penayangan. Tindak lanjut dari berbagai saran oleh peserta didik yaitu dengan durasi diperlambat pada penayangan video pembelajaran sesuai dari keterangan peserta didik.

4. Tahap Pelaksanaan (Implementation)

Tahap penerapan video pembelajaran. Media pembelajaran powtoon digunakan pada mata pelajaran IPA materi rantai makanan dan jaring-jaring makanan kelas VII F di SMP Negeri 14 Banjarmasin.

5. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Mengevaluasi media yang dimaksudkan adalah untuk mengklarifikasi sejauh mana keberhasilan penerapan video pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran IPA materi rantai makanan dan jaring-jaring makanan. Angket diberikan kepada peserta didik kelas VII F yang berjumlah 30 orang sebanyak dua kali, angket yang pertama diberikan sebelum menerapkan video (*pretest*), kemudian angket yang kedua diberikan sesudah menerapkan video (*posttest*). Berikut adalah hasil pengukuran minat belajar siswa.

Tabel 7. Hasil Pengukuran Minat Belajar Siswa dengan Uji N-gain

No	Perlakuan	Siswa
1	Rata-rata nilai pretest	61,5
2	Rata-rata nilai posttest	88,1
3	Nilai maksimal	95
4	N-gain	0,7
5	Kesimpulan	Tinggi

Berdasarkan penerapan media video pembelajaran IPA memperoleh hasil minat belajar siswa sebelum menerapkan video pembelajaran dengan nilai 61,5 dan setelah menerapkan video pembelajaran adalah sebesar 88,1. Kemudian hasil uji N-gain terhadap peningkatan minat belajar siswa dengan nilai 0,7 termasuk dalam kriteria tinggi.

Pembahasan

Video pembelajaran memiliki tiga fungsi utama yaitu; memotivasi minat atau tindakan, menyajikan informasi, memberi instruksi. (Arsyad, 2011, p.19) Video juga merupakan bahan ajar noncetak yang kaya informasi dan tuntas karena dapat sampai ke hadapan siswa secara langsung. Disamping itu, video menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran. Hal ini karena karakteristik teknologi video yang dapat menyajikan gambar bergerak dan suara yang menyertainya. (Daryanto, 2010, p. 86)

Peneliti menetapkan keputusan untuk mengembangkan media video pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa. Sebab media video pembelajaran tersebut dianggap mampu menyajikan konten pembelajaran menarik dan memicu semangat siswa untuk mengikuti pembelajaran.

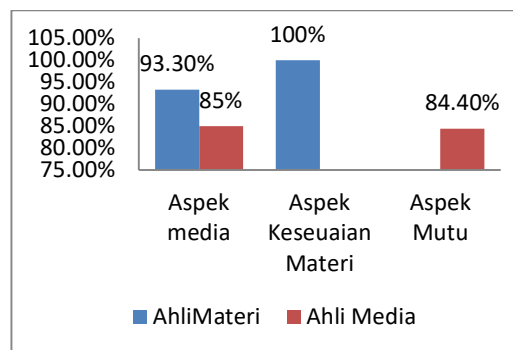
Produksi media video pembelajaran ini dimulai dengan persiapan segala perlengkapan yaitu perangkat keras tersebut seperti laptop dan mouse, sedangkan perangkat lunak terdiri dari *Powtoon* (perangkat lunak berbasis web), selanjutnya aplikasi *Corel Draw X5* dan aplikasi *Movavi Video Editor 15 Plus*. Kemudian media dibuat sesuai desain yang telah ditentukan yaitu menyusun peta materi, menyusun skenario video pembelajaran, merancang *flowchart*, dan merancang *storyboard*. Terakhir media diperiksa oleh ahli materi dan ahli media untuk menentukan seberapa layak video pembelajaran tersebut untuk digunakan dalam pembelajaran.

Proses produksi video pembelajaran *powtoon* dalam penelitian ini sesuai dari tahapan produksi yang dikemukakan oleh Ibrahim, dkk yaitu tahap pra produksi, produksi, dan pasca produksi. (Susiliana, 2009, p.85)

Pengembangan media video pembelajaran dikemas dengan konten sesuai

dengan pembelajaran dan menarik perhatian siswa. Pemilihan teks, huruf dan ukuran menyelaraskan pada jenis dan ukuran sehingga dapat dengan jelas dibaca oleh siswa. Pengemasan gambar/animasi, warna dan gerak dalam media video pembelajaran mampu menarik perhatian siswa untuk memperhatikan pembelajaran. Adapun bunyi (*background*) yang telah digunakan guna mendukung dalam media video pembelajaran mampu menggugah semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Konten telah disajikan dalam media video pembelajaran menyesuaikan pada mata pelajaran IPA dengan materi rantai makanan dan jaring-jaring makanan. Media video pembelajaran ini dapat digunakan dengan mudah oleh guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran dan memungkinkan siswa mampu belajar secara mandiri.

Berdasarkan uraian tersebut media video pembelajaran yang diproduksi telah tercapai diiringi bukti melalui validasi oleh ahli materi dan ahli media dengan hasil yang dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Penilaian Ahli Materi dan Ahli Media

Dari gambar tersebut menunjukkan media pembelajaran *powtoon* dengan mata pelajaran IPA materi rantai makanan dan jaring-jaring makanan termasuk dalam kategori sangat baik menurut ahli materi dan ahli media sehingga media video pembelajaran tersebut dianggap valid dan layak digunakan sebagai media pendukung oleh guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan oleh peneliti, pada saat kegiatan pembelajaran dengan menerapkan media video pembelajaran IPA siswa terlihat antusias dan

memperhatikan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran karena merasa tertarik dengan konten serta visualisasi yang telah tersaji melalui media video pembelajaran. Siswa juga terlihat lebih bersemangat dan ikut serta dalam kegiatan pembelajaran seperti menjawab pertanyaan dari guru dan mengajukan pertanyaan kepada guru saat kegiatan pembelajaran.

Kendala dan Solusi

Adapun kendala dalam penelitian ini antara lain:

1. Peneliti tidak menguasai cara mengoperasikan software powtoon dengan baik.
2. Pembuatan video membutuhkan koneksi internet yang stabil.
3. Peneliti tidak menguasai materi yang mendalam mengenai pembelajaran IPA khususnya materi rantai makanan dan jaring-jaring makanan.

Adapun solusi yang dilakukan oleh peneliti antara lain:

1. Peneliti mencari referensi di google dan youtube serta mencoba-coba tools pada software powtoon.
2. Peneliti menggunakan koneksi wifi yang cukup stabil.
3. Peneliti menggali referensi informasi mengenai pembelajaran IPA materi rantai makanan dan jaring-jaring makanan melalui google dan buku pegangan guru serta berkonsultasi dengan ahli materi yaitu guru mata pelajaran IPA.

Simpulan dan Saran

Simpulan

Pengembangan video pembelajaran IPA dikembangkan melalui model ADDIE (*Analysis, design, development, implementation, evaluation*). Video pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dinyatakan layak dan mampu diterapkan pada kegiatan pembelajaran oleh ahli materi dan ahli media. Penerapan video pembelajaran telah berhasil meningkatkan minat belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 14 Banjarmasin.

Saran

1. Bagi Sekolah, penyediaan sarana dan prasarana media pembelajaran yang lengkap sebagai penunjang kualitas pembelajaran di sekolah.
2. Bagi Guru, guru mampu menerapkan video pembelajaran IPA sebagai media penunjang dalam kegiatan pembelajaran.
3. Bagi Siswa, video pembelajaran sebagai alternatif sumber belajar yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran oleh siswa secara mandiri.
4. Bagi Peneliti Selanjutnya, pengembangan lebih lanjut perlu dilakukan sehingga video pembelajaran ini lebih baik, yaitu : (a) evaluasi kelayakan pada video pembelajaran, seperti : menambahkan audio berupa suara. (b) variabel dependen (terikat) agar menambahkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Adrianti, Y. (2016). Skripsi : *Pengembangan Media Powtoon Berbasis Audiovisual Pada Pembelajaran Sejarah Di Sekolah Menengah Atas*. Palembang: Universitas Sriwijaya.
- Arsyad, A. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Bandung : Yrama Widya.
- Mansur, H., Sofyan, A., Mastur., Rafiuddin., Utama, A. H. 2018. *Pelatihan Pengembangan Media Video Pembelajaran Guru-Guru SDN Pasar Lama 3 Banjarmasin*. Jurnal IPTEKS Bagi Masyarakat, 8.
- Pengertian skala likert dan contoh cara hitung kuesionernya*, diakses dari <http://www.diedit.com/skala-likert/>, pada tanggal 30 Januari 2019 pukul 10.38.
- Rusdi, M. 2018. *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan*. Depok: Rajawali Pers.
- Susilana, R & Riyana, C. 2009. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN 3 DIMENSI
MATERI PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA**

Tarmizi Thahir¹, Hamsi Mansur², Rabiatal Adawiah³

^{1,2,3}Universitas Lambung Mangkurat

¹tarmizithahir472@gmail.com, ²hamsi.mansur@ulm.ac.id, ³rabiataladawiah@ulm.ac.id

Abstract

This study aims to determine the process of developing 3-dimensional learning multimedia and know the learning interests of students in grade I at SDN Inti Sungai Miai 11 Banjarmasin using 3-dimensional learning multimedia on addition and subtraction material. The purpose of the research was carried out using the ADDIE development model consisting of analysts, design, implementation development and evaluation. The research method in this study uses the Research and Development (R&D) method. The results of the media expert validator got an average score of 4 in the "Very Eligible" category and the material expert validator received an average score of 4.6 with the "Very Eligible" category. Results Small-scale trials with the number of students 2 received an average score of 0.8 in the "Eligible" category. Field trial results with the number of students 21 with an average score of 0.82 with the category "Eligible". Based on the calculation of interest in learning using the N-Gain test, get a gain score of 0.82 and enter the "High" category

Keywords : *Development, Multimedia Learning, Addition and Subtraction, Learning Interest.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan multimedia pembelajaran 3 dimensi dan mengetahui minat belajar siswa kelas I SDN Inti Sungai Miai 11 Banjarmasin dengan menggunakan multimedia pembelajaran 3 dimensi pada materi penjumlahan dan pengurangan. Tujuan pada penelitian tersebut dilaksanakan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri analisis, desain, pengembangan implementasi dan evaluasi. Metode penelitian pada penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Hasil validator ahli media mendapat skor rata-rata 4 dengan kategori "Sangat Layak" dan validator ahli materi mendapat skor rata-rata 4,6 dengan kategori "Sangat Layak". Hasil Uji coba skala kecil dengan jumlah siswa 2 mendapat skor rata-rata 0,8 dengan kategori "Layak". Hasil uji coba lapangan dengan jumlah siswa 21 dengan skor rata-rata 0,82 dengan kategori "Layak". Berdasarkan hasil perhitungan minat belajar menggunakan uji *N-Gain*, mendapatkan skor *gain* 0,82 dan masuk dalam kategori "Tinggi".

Kata Kunci : Pengembangan, Multimedia Pembelajaran, Penjumlahan dan Pengurangan, Minat Belajar.

Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam merubah tingkah laku manusia, karena tujuan pendidikan pada dasarnya adalah mengantarkan peserta didik menuju perubahan - perubahan tingkah laku agar peserta didik dapat menjadi utuh dan hidup mandiri sebagai individu dan makhluk sosial. Dalam Undang – Undang No.20 tahun 2006 tentang sistem pendidikan nasional bab 1 pasal 1 dinyatakan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri.(Undang-Undang RI No.20, 2006, p.2)

Bidang pendidikan, peran guru untuk mendidik peserta didik menjadi manusia yang selalu mengikuti perkembangan zaman tanpa meninggalkan akar budaya sangat penting dalam menentukan perjalanan generasi bangsa ini. Guru dituntut menjadi pendidik yang bisa menjembatani kepentingan kepentingan itu. Tentu saja melalui usaha-usaha nyata yang bisa diterapkan dalam mendidik peserta didiknya kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan Negara”. (Darmawan, 2011, p.8)

Hadirnya teknologi telah membawa banyak perubahan pada dunia pendidikan, salah satunya membuat pembelajaran tidak lagi terpusat pada pendidik (teacher-centered), namun lebih menitikberatkan pada peserta didik yang belajar (student-centered). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) telah memberikan kesadaran kepada masyarakat akan pentingnya penguasaan IPTEK itu sendiri, khususnya dalam dunia pendidikan. Bagaimana tidak, komputer dewasa ini telah mendominasi segala aspek dalam dunia pendidikan, contoh kecilnya adalah penggunaan komputer/laptop dan LCD proyektor dalam proses pembelajaran. Selain dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran, komputer juga dapat digunakan untuk menciptakan bahan ajar atau sumber belajar melalui pengembangan media pembelajaran. Saat ini, pengembangan media pembelajaran menggunakan komputer

sudah banyak dan bervariasi, mulai dari aplikasi pengembangnya sampai dengan outputnya apakah itu berbentuk video, animasi, gambar, suara, dan teks. (Mansur, 2019, p.566)

Adanya TIK kita mampu memotivasi belajar siswa agar lebih kreatif dalam pembelajaran, salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media pembelajaran 3 Dimensi dengan menggunakan aplikasi *Blender*. *Blender* adalah produk profesional gratis dan perangkat lunak computer *open source* 3 Dimensi grafis yang digunakan untuk membuat film animasi, efek visual, seni, 3 Dimensi model, aplikasi 3 Dimensi interaktif dan video game. Dengan media pembelajaran 3 Dimensi (3D) ini proses pembelajaran dapat lebih interkatif dan lebih menarik. (Hog, 2018)

Berdasarkan dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SDN Inti Sungai Miai 11 Banjarmasin ditemukan bahwa kurangnya sarana prasarana pendukung yang ada disekolah tersebut, sehingga menjadi permasalahan yang terjadi di SDN Inti Sungai Miai 11 Banjarmasin. Di sekolah tersebut mempunyai proyektor yang kurang cukup untuk antar kelas. Kadang guru-guru bergantian meminjam proyektor untuk dibawa kedalam kelas. Dalam proses pembelajaran juga terutama pada bidang studi matematika kini identik dengan kata bosan dan hanya bersifat abstrak contohnya melalui buku. Tidak terkecuali pemahaman materi bidang matematika kehidupan sehari-hari yang memerlukan visualisasi pembelajaran. Metode pembelajaran juga masih memakai metode ceramah pada kebanyakan guru. Proyektor yang dijadikan media juga masih menggunakan aplikasi PPT (*Power Poin*) dan gambar tentang materi.

Peintegrasian multimedia pembelajaran berbasis 3 Dimensi pada pelajaran matematika sangat baik dilakukan pada materi bergambar agar siswa lebih mudah memahami dan tidak bosan terhadap

materi pembelajaran. Selain itu pada simulasi pembelajaran media menyajikan tentang kehidupan sehari-hari yang memuat materi hitungan didalamnya. Hal ini membuka peluang software seperti blender untuk membantu dalam memvisualisasikan materi pembelajaran dan pengetahuan tersebut dalam bentuk animasi. Berdasarkan uraian di atas, maka penulis merumuskan skripsi dengan judul "Pengembangan Multimedia Pembelajaran 3 Dimensi pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas I SDN Inti Sungai Miai 11".

Metode Penelitian

Metode *Research and Development* (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut penelitian dilakukan secara bertahap/longitudinal agar hasil dari produk tersebut bisa bermanfaat bagi masyarakat luas.

Model Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah desain penelitian *Pre Experimental Design*. Dalam desain *Pre Experimental Design* peneliti menggunakan *One-Group Pretest-Posttest Design* yaitu untuk mengetahui efek sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan terhadap satu kelompok saja tanpa ada kelompok pembandingan.

Model Pengembangan

Model pengembangan yang menjadi acuan pada penelitian ini adalah model ADDIE, yang merupakan salah satu model pengembangan dari metode *research and development* (R&D). ADDIE sendiri merupakan akronim dari langkah-langkah yang dilaksanakan dalam pengembangan media pembelajaran; Analyze (analisis), Design (desain), Develop (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi). Keunggulan model ini, dilihat dari prosedur kerjanya yang sistematis yakni pada setiap langkah yang akan dilalui

selalu mengacu pada langkah sebelumnya yang sudah diperbaiki sehingga diharapkan dapat diperoleh produk yang efektif

Prosedur Pengembangan

1. Analysis

Pada tahap analisis ini yaitu mengidentifikasi kondisi permasalahan yang pada sekolah seperti dengan menggunakan metode wawancara dan observasi. Analisis kebutuhan yang bertujuan untuk mengetahui perlunya pengembangan multimedia pembelajaran 3 dimensi dengan mengetahui aspek-aspek analisis kebutuhan. Penelitian ini diharapkan memenuhi beberapa aspek analisis kebutuhan, yaitu : Analisis kurikulum, yaitu menganalisa kurikulum yang berlaku di SDN Inti Sungai Miai 11 untuk mengetahui bagaimana kompetensi apa yang dicapai pada mata pelajaran, maka dapat dikembangkan materi yang ingin dikembangkan. Analisis media pembelajaran yang digunakan, bertujuan untuk menentukan jenis media pembelajaran apa yang tepat untuk dikembangkan.

2. Design

Setelah melakukan analisis, kemudian dilanjutkan pada tahap kedua, yaitu tahap desain. Tahap ini adalah tahap perancangan multimedia pembelajaran yang akan dikembangkan. Keangka produk yang disusun sebagai pedoman untuk tahapan pengembangan diantaranya : *Flowchart* yang berisi tentang alur multimedia pembelajaran 3 dimensi secara ringkas dikembangkan berdasarkan struktur navigasi yang telah dibuat di awal. *Storyboard* yaitu, uraian ringkas secara deskriptif yang berisi alur cerita dalam multimedia pembelajaran 3 dimensi pada materi penjumlahan dan pengurangan.

3. Development

Pada tahap pengembangan merupakan tahap pembuatan media sesuai dengan rancangan media yang ada pada tahap desain. Pada penelitian ini tahap pengembangan merupakan tahap produksi. Berikut gambarnya:



Gambar 1. Hasil produksi multimedia pembelajaran 3 dimensi.

4. Implementation

Pada tahap implementasi merupakan langkah nyata untuk menerapkan sistem pembelajaran yang dikembangkan. Sesuai dengan sasarannya, produk ini akan diimplementasikan di kelas I SDN Inti Sungai Miai 11 Banjarmasin. Selain itu pada tahap ini media direvisi oleh ahli media dan ahli materi agar mendapat perbaikan, setelah itu divalidasi kelayakannya untuk digunakan dalam pembelajaran.

5. Evaluation

Evaluasi merupakan tahap untuk mengevaluasi produk yang dikembangkan. Tujuan tahap evaluasi adalah untuk menilai kualitas media yang dikembangkan terkait proses dan hasil pembelajaran, baik sebelum dan sesudah implementasi. Pada penelitian ini proses evaluasi dilaksanakan dengan cara melakukan klarifikasi terhadap perubahan minat siswa pada pembelajaran yang sedang berlangsung, hal ini dilakukan karena penelitian ini fokus terhadap peningkatan minat belajar siswa.

Uji Coba Produk

1. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian adalah, Evaluasi ahli terdiri dari satu ahli materi dan ahli media, uji coba skala kecil terdiri dari 2 orang siswa, uji coba lapangan terdiri dari 21 orang siswa.

2. Jenis Data

Data yang digunakan adalah kualitatif. Data kualitatif ini diperoleh dari hasil wawancara, koesioner dan angket yang berupa kritik dan saran dari ahli materi dan ahli media.

Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan mengolah data hasil pengembangan multimedia pembelajaran 3 dimensi yaitu analisis deskriptif dan analisis data hasil tes.

1. Analisis deskriptif

Melakukan rekapitulasi data hasil Merubah penilaian betuk kualitatif menjadi kuantitatif menggunakan skala Likert dengan ketentuan sebagai berikut :

Tabel 1. Pedoman Hasil Konversi Data Kriteria Penilaian Ideal

Rentang Skor	Kategori Kualitas
$X > 4,08$	SL (Sangat Layak)
$3,36 < X \leq 4,08$	L (Layak)
$2,64 < X \leq 3,36$	C (Cukup)
$1,92 < X \leq 2,64$	KL (Kurang Layak)
$X \leq 1,92$	TL (Tidak Layak)

2. Analisis Data Hasil

Untuk melihat peningkatan minat belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan, peneliti menggunakan uji N-gain teknik analisis ini digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket minat belajar siswa. Jadi, untuk melihat peningkatan minat belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan *treatment* menggunakan uji N-Gain. Angket minat belajar siswa yang diperoleh dari nilai skor angket awal dan nilai skor angket akhir yang diberikan sebelum menggunakan dan sesudah menggunakan media pembelajaran 3 dimensi. Skor dapat dihitung dengan rumus (N-gain) memiliki kriteria besarnya faktor gain, yaitu:

Tabel 2. Kriteria Besarnya Faktor Gain

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

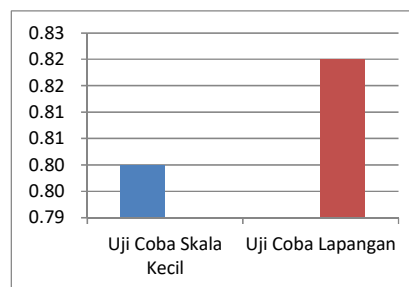
Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini mengacu pada prosedur pengembangan ADDIE yang mana model

pengembangan ini memiliki 5 tahapan dalam proses pengembangan yaitu *Analyze, Design, Develop, Implementation* dan *Evaluation*. Pada tahap analisis yaitu tahap menganalisis permasalahan siswa dan guru dalam proses pembelajaran, seperti fasilitas yang masih sedikit, sehingga pembelajaran dikelas menjadi membosankan, media pendukung dalam pembelajaran hanya sebatas buku dan papan tulis.

tahap pengembangan, yaitu tahap pembuatan multimedia pembelajaran 3 dimensi. Pembuatan objek 3 dimensi dengan menggunakan software blender, kemudian dilanjutkan dengan mendesain komponen-komponen seperti tombol ikon, judul media, nama pembuat, loading dan masih banyak lagi dengan menggunakan software Photoshop. Pembuatan aplikasi media ini menggunakan software Unity. Pertama dalam pembuatan aplikasi multimedia pembelajaran 3 dimensi ini menambahkan objek 3 dimensi tadi kedalam software unity dan disusun menjadi objek 3 dimensi. Tahap implementasi, dimana tahap ini melihat hasil penggunaan multimedia pembelajaran 3 barulah uji cobakan oleh para ahli seperti, ahli materi dan ahli media. Tahap evaluasi yaitu tahap mengukur sejauh mana keberhasilan multimedia pembelajaran 3 dimensi yang digunakan dalam pembelajaran di SDN Inti Sungai Mai 11.

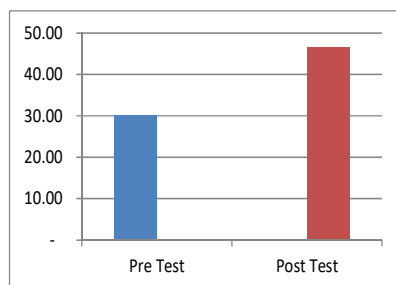
Hasil uji coba tersebut, dapat disimpulkan bahwa penilaian dari pengamat tentang respon siswa terhadap Multimedia Pembelajaran 3 Dimensi untuk uji coba skala kecil diperoleh skor dengan rata-rata 0,8 dan uji coba lapangan diperoleh skor dengan rata-rata 0,82 Apabila kedua skor tersebut di konversikan kedalam interval $0,5 < X \leq 1$ maka dapat dikategorikan "Layak".



Gambar 2. Hasil uji coba skala kecil dan uji coba lapangan

Untuk mengukur minat belajar siswa kelas I SDN Inti Sungai Mai 11 menggunakan Multimedia pembelajaran 3 dimensi pada materi penjumlahan dan pengurangan ialah dengan menggunakan rumus N-Gain. Alat pengukur minat belajar siswa yaitu dengan menggunakan angket yang dimana angket tersebut akan diberikan dua kali kepada pengamat menggunakan angket pretest dan posttest dengan jumlah siswa 21 orang. Satu pengamat akan mengamati 7 orang siswa yang akan menilai bagaimana peningkatan minat belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan multimedia pembelajaran 3 dimensi.

Hasil dari perhitungan nilai rata-rata sebelum menggunakan multimedia pembelajaran 3 dimensi adalah 30,1 dan sesudah menggunakan multimedia pembelajaran 3 dimensi adalah 46,5. maka dapat diketahui perhitungan rata-rata N-gainnya adalah sebesar 0,82 yang dimana jika dimasukkan dalam interval gain $g > 0,7$, maka nilai tersebut tergolong dalam kategori "Tinggi".



Gambar 2. Hasil perhitungan Pre tes dan Post tes dengan Uji *N-Gain*.

Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa, proses pengembangan multimedia pembelajaran 3 dimensi pada materi penjumlahan dan pengurangan ini dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE dengan tahapannya yaitu, analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Berdasarkan hasil pengukuran peningkatan minat belajar siswa. Dalam pelaksanaannya menggunakan multimedia pembelajaran 3 dimensi terjadi peningkatan minat belajar siswa, dibuktikan bahwa berdasarkan hasil uji *N-gain*, dalam peningkatan minat belajar siswa, jika dimasukkan dalam interval gain, maka nilai tersebut tergolong dalam kategori “Tinggi”.

Saran

Berdasarkan pada hasil yang peneliti peroleh dari mengembangkan multimedia pembelajaran 3 dimensi maka saran yang disampaikan oleh peneliti adalah sebagai berikut :

1. Bagi guru, mampu memanfaatkan dan menerapkan multimedia pembelajaran 3 dimensi ini sebagai tambahan dalam membantu pembelajaran agar suasana pembelajaran menjadi lebih menarik
2. Bagi siswa, mampu memanfaatkan media yang ada untuk meningkatkan semangat dalam belajar
3. Bagi Peneliti, agar peneliti lain bisa pengembangan yang lebih baik lagi agar

nantinya mampu meningkatkan media pembelajaran yang ada menjadi lebih menarik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Darmawan, Deni. (2011). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Hartono. (2004). *Statistika Untuk Penelitian*. Pekanbaru: Zanafra.
- Jhon, D. (n.d.). *Aspek-Aspek Minat dan Indikator Minat Belajar*. Retrieved September 30, 2019, from Silabus.web.id: <https://www.silabus.web.id/minat-belajar/>
- Kustiawan, U. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Malang: Gunung Samudera.
- Mansur, dkk. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer (Pbk) Menggunakan Aplikasi Prezi*. Vol. 4 No. 3
- Mudyahardjo, R. (2016). *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Muhson, A. (n.d.). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*. Retrieved Desember 8, 2018, from ResearchGate: www.researchgate.net/publication/296704617_Pengembangan_Media_Pembelajaran_Berbasis_Teknologi_Informasi
- Nasution. (2012). *Teknologi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Oka, G. P. (2017). *Media dan Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Riadi, M. (n.d.). *Minat Belajar*. Retrieved September 30, 2019, from KajianPustaka.com: <https://www.kajianpustaka.com/2012/10/minat-belajar.html>
- Rudi, S., & Riyana, C. (2009). *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana

- Rusdi. (2018). *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan (Konsep, Prosedur dan Sintesis Pengetahuan Baru)*. Depok: Rajawali Pers.
- Seels, B. B., & Richey, R. C. (1994). *Teknologi Pendidikan*. Jakarta: IPTPI.
- Sudijono, A. (2014). *Pengantar Statistika Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2015). *Metode Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Undang-Undang RI No 20 Tahun 2006. (2016). *Sistem Pendidikan Nasional*. Bandung: Fokusmedia.

**PEMANFAATAN MEDIA MONTESSORI DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR MATA PELAJARAN MATEMATIKA SISWA KELAS II SD**

Muhammad Rizki Hidayat*, Ahmad Sofyan, Agus Hadi Utama
Universitas Lambung Mangkurat
*email: muhammadrizkihidayat10@gmail.com

Abstract

This research is motivated because students who find it difficult to understand the subject of Mathematics. The focus of this study is on matters relating to how Montessori Media Increases Learning Motivation was Mathematics Subjects for Class II Students at SDN Amawang Kiri Muka. The data was obtained by observation, interview, documentation, and questionnaire. Data were analyzed using descriptive analysis techniques using deductive and inductive logic. The study showed that the Montessori Media used by teachers in Class II Mathematics is effective as a learning medium in order to increase students' motivation in Mathematics. This was evidenced by the learning activities of students in the classroom more active, conducive classroom atmosphere, the absorption of students will be higher material delivered by teachers, students were more active in learning Mathematics, completed subject matter, and Mathematics teachers were more creative in choosing and designing media that will be used as a means of delivering Mathematics subject matter. These findings can contribute to teachers in choosing the right learning media as to create effective learning in order to achieve the expected goals

Keywords : *Montessori Media, Learning Motivation, Mathematics*

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi karena peserta didik yang merasa kesulitan dalam memahami materi Pelajaran Matematika. Fokus penelitian ini mengenai hal-hal yang berkaitan dengan bagaimana Media Montessori dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas II SDN Amawang Kiri Muka. Datanya diperoleh dengan cara observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket. Data dianalisis menggunakan teknik analisis diskriptif menggunakan logika deduktif dan induktif. Kajian ini menunjukkan bahwa Media Montessori yang digunakan oleh guru pada mata pelajaran Matematika kelas II efektif sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika. Hal ini terbukti dengan aktifitas belajar peserta didik didalam kelas lebih aktif, suasana kelas yang kondusif, daya serap peserta didik akan materi yang disampaikan oleh guru lebih tinggi, peserta didik lebih giat dalam belajar mata pelajaran Matematika, materi pelajaran tertuntaskan, serta guru Matematika lebih kreatif dalam memilih dan mendesain media yang akan digunakan sebagai sarana menyampaikan materi pelajaran Matematika. Temuan tersebut dapat memberikan kontribusi bagi para guru dalam memilih media pembelajaran yang tepat sehingga tercipta pembelajaran yang efektif guna tercapai tujuan yang diharapkan.

Kata Kunci : Media Montessori, Motivasi Belajar, Matematika

Pendahuluan

Pendidikan nasional merupakan salah satu sektor pembangunan nasional dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa (Mendikbud, 2012, p.1). Mencerdaskan kehidupan bangsa adalah salah satu tujuan Negara Indonesia yang tercantum dalam Pembukaan Undang-undang Dasar 1945. Pendidikan yang baik merupakan sebuah awal yang baik bagi kemajuan sebuah bangsa. Menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003, penyelenggaraan Pendidikan hendaknya mewujudkan perkembangan kualitas pribadi peserta didik sebagai generasi penerus bangsa dan negara Indonesia (Mendikbud, 2012, p.2).

Kualitas pendidikan di Indonesia dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang terjadi di sekolah, baik dari Sekolah Dasar maupun Sekolah Menengah. Proses pembelajaran merupakan sebuah proses interaksi antara guru dan siswa dalam memperoleh ilmu. Pembelajaran yang baik akan menghasilkan kualitas siswa yang baik dari sisi hasil belajar maupun perkembangan sosial pribadi siswa

Guru merupakan elemen kunci dalam sistem pendidikan. Semua komponen lain, mulai dari kurikulum, sarana-prasarana, biaya, dan sebagainya tidak akan banyak berarti apabila esensi pembelajaran yaitu interaksi guru dengan peserta didik tidak berkualitas. Semua komponen lain, terutama kurikulum akan “hidup” apabila dilaksanakan oleh guru. Begitu pentingnya peran guru dalam mentransformasikan input-input pendidikan, sampai-sampai banyak pakar menyatakan bahwa di sekolah tidak akan ada perubahan atau peningkatan kualitas tanpa adanya perubahan dan peningkatan kualitas guru. Susetyo (2012, p.24) mengatakan bahwa guru bertanggung jawab merencanakan aktivitas pembelajaran berdasarkan berbagai pertimbangan dari sisi siswa, dari segi materi ajar, kemampuan guru, maupun fasilitas yang ada.

Guru mempunyai peran yang sangat penting dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan mempertimbangkan karakteristik anak yang lebih memperhatikan terhadap sesuatu yang menarik perhatian mereka, membangkitkan minat, dan motivasi belajar serta melatih imajinasi anak. Hal ini

sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Sudjana dan Rivai (1992) yang menyatakan beberapa fungsi dari media pembelajaran, yaitu : (1). Dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa karena pengajaran akan lebih menarik perhatian mereka . (2). Makna bahan pengajaran akan menjadi lebih jelas sehingga dapat dipahami siswa dan memungkinkan terjadinya penguasaan serta pencapaian tujuan pengajaran. (3). Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata didasarkan atas komunikasi verbal melalui kata-kata. (4). Siswa lebih banyak melakukan aktivitas selama kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan tetapi juga mengamati, mendemonstrasikan, melakukan langsung dan memerankan.

Media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dan peserta didik. Hal ini sangat membantu guru dalam mengajar dan memudahkan peserta didik menerima dan memahami pelajaran. Proses ini membutuhkan guru yang profesional dan mampu menyelaraskan antara media pendidikan dan metode pendidikan.

Matematika merupakan salah satu pembelajaran yang disampaikan pada peserta didik di sekolah, yang mengajarkan tentang kemampuan berhitung, baik tentang penjumlahan, pengurangan, perkalian maupun pembagian.

Suwarsono (dalam Jaeng, 2004, p.3) mengatakan bahwa pelajaran matematika sering dianggap oleh sebagian besar peserta didik sebagai pelajaran yang sulit dan masih banyak peserta didik memperoleh hasil belajar yang kurang memuaskan. Hal tersebut dikarenakan oleh kurangnya pemahaman konsep-konsep tentang matematika serta keterbatasan media maupun alat peraga yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Anak yang berusia 7-11 tahun, adalah merupakan tahap perkembangan operasional konkret bagi anak. Pada tahap ini, proses pembelajaran membutuhkan alat peraga yang konkret dan didukung oleh metode yang tepat agar anak dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Pada tahap ini pula mereka mampu merumuskan dan menggunakan konsep dengan benar,

tetapi masih mengalami kesulitan untuk berpikir secara abstrak.

Pada pembelajaran matematika, konsep pembagian masih bersifat abstrak, sehingga peserta didik yang berada pada tahap perkembangan operasional konkret sulit untuk memahaminya. Untuk membantu peserta didik dalam memahami konsep pembagian diperlukan adanya media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

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.

SDN Amawang Kiri Muka merupakan sebuah lembaga pendidikan yang letaknya berada di pinggiran kota, tepatnya di Jl. Budi Bakti. Berdasarkan hasil observasi awal Mata Pelajaran Matematika di Kelas II SDN Amawang Kiri Muka tidak begitu diminati dan kurang diperhatikan. Guru kurang berhasil dalam menggairahkan peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung. Guru masih mengamalkan gaya pengajaran konvensional dan hanya menggunakan media papan tulis dan buku pelajaran saja. Ketika proses pembelajaran berjalan, penyampaian materi pelajaran masih menggunakan metode ceramah. Peserta didik hanya mendengarkan penjelasan dari guru, tetapi pada saat guru memberikan umpan balik berupa pertanyaan peserta didik tidak dapat menjawab dengan tepat. Saat dilakukan wawancara dengan guru Kelas II yang mengajar mata pelajaran matematika, guru berpendapat bahwa media pembelajaran matematika masih minim dan jarang digunakan. Guru juga juga beranggapan bahwa menggunakan media pembelajaran menyebabkan pembelajaran berlangsung lama.

Dalam konteks ini, kelemahan pengajaran dan pembelajaran matematika terkait dengan cara pengajaran guru yang kurang mengembangkan media pembelajaran. Media pendidikan merupakan suatu alat atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dan peserta didik. Hal ini sangat membantu guru dalam mengajar dan memudahkan peserta didik menerima dan

memahami pelajaran. Proses ini membutuhkan guru yang profesional dan mampu menyelaraskan antara media pendidikan dan metode pendidikan.

Media pembelajaran Montessori merupakan media yang cocok digunakan guru untuk membantu peserta didik dalam memahami konsep-konsep matematika. Media Montessori pertama sekali dikembangkan oleh dr. Maria Montessori berkebangsaan Italia. Media Montessori mempunyai karakteristik tersendiri yang berbeda, unik dan tidak dimiliki oleh media pada umumnya. Karakteristik tersebut adalah memiliki ciri menarik, bergradasi, auto-correction mempunyai pengendali kesalahan, dan auto-education dapat digunakan secara mandiri.

Pemilihan media Montessori ini dirasa dapat membuat proses pembelajaran yang menyenangkan. Penerapan media pembelajaran Montessori ini diharapkan dapat menarik perhatian dan minat peserta didik serta membantu mempermudah pemahaman konsep matematika sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa kelas II di SDN Amawang Kiri Muka.

Metode Penelitian

Metode penelitian mengandung prosedur dan cara melakukan verifikasi data yang diperlukan untuk memecahkan dan menjawab masalah penelitian. Dengan kata lain metode penelitian akan memberikan petunjuk bagaimana penelitian itu dilaksanakan.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif yaitu penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati (Bogdan dan Tylor, 2001). Sementara Kirk dan Miller (dalam Gumilang, 2016) mendefinisikan bahwa penelitian kualitatif adalah tradisi tertentu dalam ilmu pengetahuan sosial yang secara fundamental bergantung pada pengamatan terhadap manusia dalam kawasannya sendiri dan berhubungan dengan orang-orang tersebut dalam bahasanya dan dalam peristiwanya. Objek penelitian dalam penelitian ini adalah penelitian lapangan.

Adapun model yang digunakan dalam penelitian Pemanfaatan Media Montessori Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas II SDN Amawang Kiri Muka ini adalah dengan menggunakan model ASSURE.

Model ASSURE dicetuskan oleh Heinich, dkk. Sejak tahun 1980-an, dan terus dikembangkan oleh Smaldino, dkk. hingga sekarang (Prawiradilaga, 2007). Satu hal yang perlu dicermati dari model ASSURE ini, walaupun berorientasi pada Kegiatan Belajar Mengajar (KBM), model ini tidak menyebutkan strategi pembelajaran secara eksplisit. Strategi pembelajaran dikembangkan melalui pemilihan dan pemanfaatan metode, media, bahan ajar, serta peran serta peserta didik di kelas.

Model pembelajaran ASSURE sangat membantu dalam merancang program dengan menggunakan berbagai jenis media. Model ini menggunakan beberapa langkah, yaitu Analyze Learner characteristic, State Objectives, Select Methods, Media and Materials, Utilize Media and Materials, Require Learner Participation, dan Evaluate and Revise. Kesemua langkah itu berfokus untuk menekankan pengajaran kepada peserta didik dengan berbagai gaya belajar, dan konstruktivis belajar dimana peserta didik diwajibkan untuk berinteraksi dengan lingkungan mereka dan tidak secara pasif menerima informasi.

Proses pengumpulan data yang penulis gunakan dalam penelitian ini dengan teknik atau cara sebagai berikut:

- a. Metode observasi digunakan untuk mendapatkan data yang terkait dengan objek penelitian. Metode observasi ini bermanfaat bagi peneliti karena peneliti akan lebih mampu memahami konteks data dalam keseluruhan situasi sosial, jadi akan diperoleh pandangan yang holistik atau menyeluruh serta metode observasi ini peneliti dapat menemukan hal-hal yang belum terungkap oleh responden dalam wawancara. Objek observasi dalam penelitian ini adalah: 1) ruang kelas, 2) guru kelas II, dan 3) kegiatan pembelajaran Matematika kelas II dengan menggunakan media montessori materials educational dengan pendekatan konstruktivistik yang

merupakan situasi sosial yang sedang berlangsung.

- b. Wawancara merupakan suatu proses interaksi dan komunikasi verbal dengan tujuan mendapatkan informasi penting yang diinginkan. Wawancara adalah alat pengumpul informasi dengan cara mengajukan sejumlah pertanyaan secara lisan untuk dijawab secara lisan pula. Wawancara ini digunakan untuk memperoleh informasi yang tepat dan objektif. Dalam penelitian ini peneliti mewawancarai guru, siswa, kepala sekolah dan pihak lain terkait yang dapat memberikan informasi dalam penelitian ini.
- c. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Adapun tujuan penggunaan angket yaitu untuk memperoleh informasi yang relevan dengan tujuan penelitian, memperoleh informasi dengan reabilitas dan validitas setinggi mungkin. Dalam penelitian ini angket digunakan untuk mengumpulkan data tentang bagaimana motivasi belajar peserta didik dalam mata Pelajaran Matematika dengan menggunakan media Montessori Materials Educational dengan Pendekatan Konstruktivistik dengan menggunakan pedoman skala Likert dalam penyusunannya.
- d. Studi dokumen yaitu suatu cara mengumpulkan data melalui peninggalan tertulis, seperti arsip-arsip dan termasuk juga buku-buku tentang pendapat, teori, dalil atau hukum-hukum, yang berhubungan dengan masalah penelitian. Metode dokumentasi ini digunakan untuk memperoleh data-data yang tidak diperoleh dari data-data wawancara atau observasi serta angket. Metode ini digunakan untuk melengkapi metode pengumpulan data yang pertama, kedua dan ketiga. Jenis dokumentasi ini dapat berupa foto, *recording*, buku-buku dan lain sebagainya.

Teknik analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan mana yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga dapat dipahami diri sendiri dan orang lain.

Analisis data kualitatif adalah bersifat induktif, yaitu suatu analisis berangkat dari fakta-fakta khusus, peristiwa-peristiwa yang kongkrit, kemudian dari fakta-fakta atau peristiwa-peristiwa yang khusus dan kongkrit itu di generalisasikan yang mempunyai sifat umum. Namun dalam penelitian ini teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deduktif- induktif karena pada penelitian ini dalam proses display data menggunakan hasil persentase angket yang berupa angka.

Aktifitas dalam analisis data kualitatif meliputi: 1) Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu. Dengan demikian data yang direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya. 2) Penyajian data adalah mendisplaykan data. Melalui display data tersebut maka data terorganisasikan, tersusun dalam pola hubungan, sehingga akan mudah dipahami. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dengan bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif. Pada penelitian kualitatif ini peneliti menggunakan display data berupa teks naratif yang didukung dengan hasil prosentase angket yang telah diuji cobakan di lapangan. 3) Langkah terakhir dalam analisis data kualitatif adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan dalam penelitian kualitatif mungkin dapat menjawab rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal (Mansur, Utama, & Irianti, 2019). Tetapi mungkin saja tidak, sebagaimana kita ketahui bahwa penelitian kualitatif masih bersifat sementara dan akan berkembang setelah berada di lapangan. Kesimpulan dalam

penelitian kualitatif diharapkan merupakan sebuah temuan baru yang sebelumnya memang belum pernah ada.

Hasil Penelitian Dan Pembahasan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat akhir-akhir ini membawa dampak positif bagi dunia pendidikan, khususnya di SDN Amawang Kiri Muka. Dalam proses kegiatan belajar sekolah ini sudah menggunakan Media Montessori Materials sebagai salah satu media pembelajarannya. Hal ini terlihat jelas pada beberapa ruangan kelas sudah mempunyai media tersebut.

Media Montessori mempunyai karakteristik tersendiri yang berbeda, unik dan tidak dimiliki oleh media pada umumnya. Tujuan dipilihnya media montessori sebagai salah satu media pembelajaran karena:

1. Menarik

Setiap media Montessori harus mampu menarik perhatian anak, sehingga secara spontan anak ingin menyentuh, meraba, memegang, merasakan, dan menggunakannya (Montessori, 2002, pp. 174-175). Media yang menarik adalah yang memiliki keindahan dari segi warna dan kecerahannya. Warna yang digunakan merupakan warna yang lembut dan terang.

2. Bergradasi

Salah satu ciri media pada Montessori adalah bergradasi. Bergradasi yang dimaksudkan adalah rangsangan yang rasional tentang suatu gradasi (Montessori, 2002, p.175). Unsur bergradasi pada umumnya tampak pada segi warna dan bentuk.

3. Auto-correction

Mempunyai Pengendali Kesalahan. Media pada Montessori pengendali kesalahan, maksudnya melalui media tersebut anak dapat mengetahui sendiri setiap kesalahan yang dilakukan sehingga dengan sendirinya anak tahu jika ia melakukan kekeliruan.

4. Auto-education

Pembelajaran Mandiri. Seluruh media pembelajaran Montessori dibuat sedemikian rupa sehingga memungkinkan anak melakukan

pendidikan diri auto-education. Hal tersebut akan meningkatkan kemandirian anak dalam belajar dan campur tangan pendidik semakin diminimalisir. Peran pendidik dalam kelas Montessori adalah sebagai pengamat. Oleh sebab itu, Montessori tidak lagi menggunakan istilah “guru” tetapi “direktris” bagi pendidik, sebab direktris bertugas untuk mengarahkan aktivitas psikis anak dan perkembangan fisiologisnya yaitu hidup dan jiwanya. Banyak alasan mengapa Media Montessori Materials Educational ini dijadikan sebagai media pembelajaran, karena memiliki beberapa kelebihan, yaitu: 1) Tampilan bendanya yang menarik sehingga menarik perhatian siswa, 2) Dapat membangkitkan motivasi peserta didik dalam belajar, 3) Lebih efektif dan efisien. 4) Meningkatkan kualitas pembelajaran.

Menurut Penuturan dari guru kelas yang mengajar Mata Pelajaran Matematika kelas II ada perbedaan yang menonjol antara sebelum dan sesudah menggunakan Media Montessori Materials Educational. Sebelum menggunakan Media *Montessori Materials Educational* guru sangat sulit untuk mengkondisikan kelas, suasana gaduh dan susah dikendalikan. Suasana kelas yang tidak hidup karena aktifitas peserta didik terlihat pasif. Interaksi guru dengan peserta didik tidak terjalin dengan baik, daya serap peserta didik akan materi pembelajaran kurang sehingga tidak ada *feedback* dari peserta didik, guru khawatir tidak dapat menuntaskan materi pelajaran. Kondisi ini berbeda setelah menggunakan Media *Montessori Materials Educational*, kelas lebih mudah dikondisikan, suasana kelas yang lebih afektif dan kondusif, KBM yang hidup dengan aktivitas peserta didik lebih aktif, interaksi yang baik antara peserta didik dengan guru, daya serap peserta didik terhadap materi yang disampaikan oleh guru lebih tinggi sehingga ada *feat back* dari peserta didik, dan efisiensi waktu terkendali sehingga materi pelajaran tertuntaskan.

Media *Montessori Materials Educational* efektif digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran karena media ini sangat efisien. Dengan Media *Montessori*

Materials Educational guru tidak perlu banyak mencatat materi pelajaran pada saat jam pelajaran berlangsung karena hal ini menyita banyak waktu yang seharusnya dipakai untuk menerangkan dan berinteraksi dengan peserta didik. Proses pembelajaran lebih menyenangkan dan efektif, sehingga siswa tidak hanya mampu menghafal konsep-konsep matematika, tetapi juga dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Tujuan pembelajaran tercapai dengan menggunakan Media *Montessori Materials Educational*, bisa dilihat dari tuntasnya materi pelajaran, suasana pembelajaran yang kondusif dan aktif, daya serap peserta didik akan materi pelajaran lebih tinggi, peserta didik lebih giat dalam belajar mata pelajaran matematika, serta guru lebih kreatif dalam memilih dan mendesain media yang akan dipakai sebagai sarana menyampaikan materi pelajaran.

Penggunaan Media *Montessori Materials Educational* dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar mata pelajaran matematika. Hal ini bisa digambarkan dengan fokusnya siswa memperhatikan media pembelajaran yang digunakan dan mendengarkan penjelasan guru dengan seksama. Hal ini membuktikan bahwa peserta didik merasa senang dan tertarik karena Media *Montessori Materials Educational* dapat membangkitkan motivasi dan merangsang peserta didik untuk belajar matematika lebih giat.

Bagi guru tidak mudah untuk menguasai kelas dan menciptakan iklim yang kondusif, tetapi dengan menggunakan Media *Montessori Materials Educational* peserta didik mudah dikendalikan serta iklim kondusif bisa terwujud. Hal ini terbukti dengan peserta didik merasa nyaman dalam belajar, tidak terlihat peserta didik yang mengantuk ataupun berbicara dengan teman sebangku. Selain itu tercipta suasana pembelajaran yang aktif yang di mana peserta didik sebagai pusat pembelajaran dan berperan sebagai fasilitator. Penggunaan Media *Montessori Materials Educational* membuat peserta didik banyak bertanya dan mengemukakan pendapat. Hal ini menandakan bahwa peserta didik semakin memahami materi yang disampaikan oleh guru

Media *Montessori Materials Educational* dapat menanamkan konsep dasar yang benar, kongkrit dan realistik hal ini dapat mempengaruhi daya serap peserta didik akan materi yang disampaikan. Peserta didik tidak hanya mengetahui konsep dasarnya saja tetapi melalui media ini peserta didik dapat mengetahui hal yang kongkrit serta realitas sebenarnya.

Penggunaan Media *Montessori Materials Educational* membawa dampak positif bagi psikologi guru. Secara kognitif guru banyak memperoleh informasi tentang kemajuan perkembangan media teknologi pembelajaran, segi efektif guru merasa tenang ketika menyampaikan materi pelajaran dengan menggunakan Media *Montessori Materials Educational* tidak terbayang-bayangi akan kekurangan waktu, disamping itu juga secara psikomotorik guru semakin terampil dalam memilih dan mendesain media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Dengan dampak positif inilah Media *Montessori Materials Educational* digunakan sebagai media pembelajaran.

Berbagai kelebihan yang dimiliki Media *Montessori Materials Educational* tidak terlepas dari kekurangan. Adapun kekurangan dari Media *Montessori Materials Educational* ini adalah keterbatasan dana dan sulitnya menemukan barang karena tidak semua toko atau penjual menyediakan barang yang dimaksud. Untuk membeli satu set media tersebut tidak sedikit uang yang harus dikeluarkan dan juga harus melalui pesanan dalam waktu yang cukup lama karena pemesanannya bahkan sampai harus ke luar negeri. Hal ini yang membuat banyak sekolah belum memiliki Media *Montessori Materials Educational* yang dijadikan sebagai media pembelajaran.

Peserta didik menyatakan, sebelum menggunakan Media *Montessori Materials Educational* pembelajaran matematika terkesan membosankan apalagi peserta didik harus mendengarkan ceramah guru, membuat peserta didik tidak nyaman berada di dalam kelas dan menginginkan pelajaran tersebut cepat selesai. Hal ini mengakibatkan peserta didik tidak termotivasi belajar dampaknya mereka tidak paham atas materi matematika yang disampaikan oleh guru. Hal ini berbeda setelah menggunakan Media *Montessori*

Materials Educational, bahwa media ini cukup menarik perhatian peserta didik sehingga menggerakkan motivasi mereka untuk mengikuti pembelajaran lebih fokus dan lebih aktif, tidak hanya itu peserta didik lebih nyaman berada di dalam kelas karena suasana kelas lebih kondusif. Hal ini berpengaruh terhadap daya serap mereka akan materi yang sedang diajarkan.

SDN Amawang Kiri Muka dalam proses pembelajarannya khususnya pada mata pelajaran matematika menggunakan Media *Montessori Materials Educational* Dengan Pendekatan Konstruktivistik. Hal ini nampak pada setiap ruangan kelas dilengkapi media tersebut sebagai salah satu media pembelajaran.

Media *Montessori Materials Educational* ini dipandang efektif sebagai media pembelajaran. Keefektifitasan suatu media pembelajaran bisa dilihat dari kadar kegiatan siswa dalam belajar. Makin tinggi kegiatan belajar peserta didik, makin tinggi peluang besarnya pengajaran. Kegiatan belajar peserta didik bisa terwujud karena adanya motivasi yang tinggi dari peserta didik.

Ada peningkatan yang signifikan dalam kegiatan belajar peserta didik setelah menggunakan Media *Montessori Materials Educational*, hal ini terlihat jelas pada proses pembelajaran, peserta didik lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. hampir tidak ada peserta didik yang ngobrol sendiri atau mengantuk ketika mengikuti pembelajaran. Hal ini menyebabkan suasana kelas yang mudah dikendalikan dan terciptalah iklim yang kondusif.

Suasana kondusif membuat peserta didik nyaman belajar di kelas hal ini berpengaruh terhadap kegiatan peserta didik di dalam kelas yang semakin aktif. Hal ini terlihat dengan peserta didik yang banyak bertanya dan mengeluarkan pendapat. Hal ini mengindikasikan adanya peningkatan daya serap peserta didik terhadap materi yang diajarkan oleh guru.

Simpulan dan Saran

Kesimpulan

Media *Montessori Materials Educational* yang digunakan oleh guru mata pelajaran matematika kelas II efektif sebagai media pembelajaran adalah rangka

memotivasi belajar peserta didik, hal ini terbukti dengan aktifitas belajar peserta didik di dalam kelas lebih aktif, suasana kelas yang kondusif, daya serap peserta didik akan materi yang disampaikan oleh guru lebih tinggi, peserta didik lebih giat dalam belajar mata pelajaran matematika, materi pelajaran tertuntaskan, serta guru matematika lebih kreatif dalam memilih dan mendesain media yang akan dipakai sebagai sarana menyampaikan materi mata pelajaran matematika.

Saran

- a. Bagi guru, seiring perkembangan zaman guru dituntut untuk lebih meningkatkan kreativitas dalam memilih, mendesain dan memanfaatkan media pembelajaran dalam setiap proses belajar mengajar matematika, sehingga peserta didik akan termotivasi dalam belajar.
- b. Bagi sekolah, adanya perkembangan media teknologi yang semakin pesat, untuk itu pihak sekolah seharusnya mengadakan workshop atau pelatihan bagi guru-guru tentang media teknologi pembelajaran, agar para guru dapat menggunakannya.
- c. Bagi peserta didik, di era globalisasi saat ini menuntut kita untuk memiliki *skill*, untuk itu peserta didik harus belajar lebih giat dimana dan kapan saja, sebagai bekal hidup dalam persaingan global.

DAFTAR PUSTAKA

Bogdan & Taylor. (2001). *Designing for Learning: six Elements in Constructivist Classroom*. California: Corwin Pres Inc

Gumilang, G. S. (2016). Metode penelitian kualitatif dalam bidang bimbingan dan konseling. *Jurnal Fokus Konseling*, 2(2).

Mansur, H., 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.

Jaeng in Education. (2004). A Paper presented in the International Seminar on Instructional Technology. Universitas Negeri Sebelas Maret, Surakarta.

Mendikbud. (2012). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Montessori, V., Woods, R., & Thompson, C. R. (2002). Factors other than the Duke criteria associated with infective endocarditis among injection drug users. *Clinical and investigative medicine*. 25(4). 118-126.

Prawiradilaga, Salma. (2007). *Administrasi Dan Supervisi Pendidikan*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Sudjana & Rivai. (1992). *Teori Pembelajaran 2. Program Magister Manajemen Pendidikan Universitas Terbuka*. Malang

Susetyo. (2012). *(Didaktik Asas-asas Mengajar)*. Jakarta: Bumi Aksara.

**DEVELOPMENT OF HIJAIYAH LETTERS LEARNING MEDIA IN THE LEARNING
SUBJECT OF READING AND WRITING THE QUR'AN TO INCREASE THE INTEREST
IN LEARNING IN SDN SEMANGAT DALAM 3 BATOLA**

Muhammad Firmansyah Maulana, Agus Salim, Adrie Satrio
Universitas Lambung Mangkurat
firmans0599@gmail.com, agus.salim@ulm.ac.id, adrie.satrio@ulm.ac.id

Abstract

Lack of use of learning media results in students' lack of attention to learning. The problems obtained made researchers look for solutions by presenting learning media which is very necessary in ongoing learning activities to create innovative learning. Through the development of learning media Hijaiyah letters can be a solution to this problem. The objectives of this research are (1) Developing Hijaiyah Letter learning media in the Al-Quran Reading and Writing learning material Hijaiyah letters in class VI SDN Semangat Dalam 3 Batola, (2) Knowing the learning interest in class VI students at SDN Semangat Dalam 3 Batola after using the Hijaiyah Letter learning media in the Reading and Writing Al-Qur'an learning material with Hijaiyah letters.

This type of research is development research using the Research and Development (R&D) model. Using 4-D procedural stages define, design, develop, and dissemination according to needs. This research involved 2 media experts and 2 material experts. The results from the validation of media experts and material experts can be obtained that the learning media has the criteria for being suitable for use.

Keywords: *Hijaiyah letters, reading and writing the Qur'an, interest in learning*

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN HURUF HIJAIYAH PADA MATA
PEMBELAJARAN BACA TULIS AL-QUR'AN UNTUK MENINGKATKAN MINAT
BELAJAR SISWA SDN SEMANGAT DALAM 3 BATOLA**

Muhammad Firmansyah Maulana, Agus Salim, Adrie Satrio
Universitas Lambung Mangkurat
Firmans0599@gmail.com, agus.salim@ulm.ac.id, adrie.satrio@ulm.ac.id

Abstrak

Kurangnya dalam memanfaatkan media pembelajaran mengakibatkan kurangnya perhatian siswa terhadap pembelajaran. Permasalahan yang didapat membuat peneliti mencari solusi dengan menghadirkan media pembelajaran sangat diperlukan dalam kegiatan pembelajaran berlangsung untuk terciptanya pembelajaran yang berinovasi. Melalui pengembangan media pembelajaran Huruf Hijaiyah dapat menjadi solusi permasalahan tersebut. Tujuan penelitian ini adalah (1) Mengembangkan media pembelajaran Huruf Hijaiyah pada mata pembelajaran Baca Tulis Al-Qur'an materi huruf hijaiyah kelas VI SDN Semangat Dalam 3 Batola, (2) Mengetahui minat belajar peserta didik kelas VI SDN Semangat Dalam 3 Batola setelah menggunakan media pembelajaran Huruf Hijaiyah pada mata pembelajaran Baca Tulis Al-Qur'an materi huruf hijaiyah.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan model *Research and Development* (R&D). Menggunakan tahapan prosuder 4-D yaitu mendefinisikan, merancang, mengembangkan, dan mendistribusikan dibuat sesuai kebutuhan. Penelitian ini melibatkan 2 ahli media dan 2 ahli materi. Hasil dari validasi ahli media dan ahli materi dapat diperoleh bahwa media pembelajaran mendapatkan kriteria layak digunakan.

Kata Kunci: Huruf Hijaiyah, baca tulis Al-qur'an, minat belajar

Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar dan sengaja untuk mengubah tingkah laku manusia baik secara individu maupun kelompok untuk mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan latihan. Berbagai usaha ditempuh untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan dengan tujuan mengimbangi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pembelajaran pun mengalami perkembangan, dimana tenaga pengajar menggunakan alat bantu ajar atau media pembelajaran sebagai pelengkap dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa.

Pembelajaran yang efektif dan efisien dapat dicapai dengan pemanfaatan media belajar Mansur, dkk (2020). Dalam proses belajar mengajar agar pembelajaran efektif maka diperlukan suatu media yang sesuai dengan karakter siswa, mata pelajaran yang disampaikan, suasana dan prasarana penunjang. Dengan perangkat pembelajaran yang baik akan menuntun siswa untuk dapat meningkatkan hasil belajar dengan baik.

Media pembelajaran memiliki jenis yang bermacam-macam, sehingga menyesuaikan perkembangan zaman dan teknologi dalam peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian dari penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan khususnya proses pembelajaran. Saat melakukan survei lapangan di SDN Semangat Dalam 3 Batola belum terdapat media yang membantu proses pada mata pembelajaran Baca Tulis Al-Qur'an, guru hanya menggunakan metode ceramah dan buku pembelajaran yang disediakan sekolah.

Terdapat permasalahan yang ada dalam sekolah SDN Semangat Dalam 3 Batola yaitu kurangnya perhatian siswa terhadap pembelajaran. Sehingga pembelajaran kurang dipahami oleh siswa. Hal ini dikarenakan belum adanya media yang digunakan oleh guru untuk melafalkan huruf hijaiyah dengan jelas. Oleh karena itu, media pembelajaran sangat diperlukan dalam

kegiatan pembelajaran berlangsung. Media yang digunakan yaitu berupa media pembelajaran huruf hijaiyah. Kemudian, permasalahan yang terjadi di sekolah seperti kurangnya penjelasan dari guru mengenai pelafalan huruf hijaiyah seperti bacaan yang kurang tepat, panjang pendeknya yang tidak sesuai dengan harakatnya dan sebagiannya sehingga membingungkan siswa untuk belajar secara mandiri.

Media yang dibuat dengan tujuan dapat meningkatkan minat belajar siswa dan mempermudah siswa memahami dan mengerti bagaimana bacaan huruf hijaiyah yang benar serta siswa dapat membaca Al-Qur'an baik dan benar. Dengan harapan dapat menjadi inovasi bagi pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah khususnya pada mata pelajaran Baca Tulis Al-Qur'an. Media pembelajaran huruf hijaiyah menjadikan siswa aktif untuk berpartisipasi dalam pembelajaran langsung sehingga membuat siswa lebih mudah dan memahami pelajaran.

Kajian Pustaka

1. Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan dalam istilah lain disebut *research and development*. Menurut Sugiyono (2006:407) Metode penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk membuat produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Sedangkan Menurut Mulyatiningsih (2011) Research and development (R&D) bertujuan untuk menciptakan produk baru melalui proses pengembangan. Dapat disimpulkan dengan adanya pengembangan media pembelajaran mampu untuk mengembangkan dan memvalidasi sebuah produk belajar mengajar untuk bertujuan meningkatkan kualitas pengajaran serta meningkatkan dan mengembangkan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan

2. Mata Pembelajaran Baca Tulis Al-qur'an
Baca Tulis Al-Qur'an adalah sebuah kegiatan seseorang yang beragama Islam dalam melisankan atau membacakan huruf-huruf Al-Qur'an. Kompetensi Baca Tulis Al-Qur'an adalah melisankan dan membunyikan serta melambangkan sebuah huruf-huruf Al-Qur'an. Dalam jurnal Sumarji menyebutkan definisi al-Qur'an menurut Subhi alSalih yakni secara bahasa al-Qur'an adalah lafal al-Qur'an bentuk masdar dan muradif (sinonim) dengan lafal qiro'ah (Sumarji, dkk, 2018, p.64). Dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Al-Qur'an adalah materi atau bahan pembelajaran untuk pendidikan Agama Islam yang mengarahkan siswa kepada kemampuan membaca, menulis, memahami dan menghayati Al-Qur'an sehingga menjadikannya sebagai pedoman hidupnya.

3. Minat Belajar

Menurut (Hurlock 2000:34) minat merupakan hasil dari pengalaman atau proses belajar. Minat adalah kecenderungan untuk selalu memperhatikan dan mengingat sesuatu secara terus menerus, minat ini erat kaitannya dengan perasaan senang, karena itu dapat dikatakan minat itu terjadi karena sikap senang kepada sesuatu, orang yang berminat kepada sesuatu berarti ia sikapnya senang kepada sesuatu (Sabri M, 2005).

Dari penjelasan tentang minat tersebut dapat disimpulkan bahwa minat akan timbul apabila mendapatkan rangsangan dari luar. Dan kecenderungan untuk merasa tertarik pada suatu bidang bersifat menetap dan merasakan perasaan yang senang apabila ia terlibat aktif didalamnya. Dan perasaan senang ini timbul dari lingkungan atau berasal dari objek yang menarik. Jika seorang guru ingin berhasil dalam melakukan kegiatan belajar mengajar maka guru dapat memberikan rangsangan kepada murid untuk dapat meningkatkan minat dalam

mengikuti proses belajar mengajar dikelas. Apabila murid mulai merasa berminat untuk mengikuti pembelajaran, maka murid mulai mengerti dengan mudah, sebaliknya jika murid merasakan tidak berminat untuk melakukan pembelajaran murid tersebut akan merasa tersiksa mengikuti pelajaran.

Minat belajar diperoleh melalui suatu proses belajar yang dikembangkan melalui proses menilai suatu objek yang dapat menghasilkan suatu penilaian. Penilaian ini akan mendapatkan objek yang menimbulkan minat belajar peserta didik. Hasil dari penilaian terhadap objek yang diperoleh dengan adanya proses belajar maka kemudian menghasilkan suatu keputusan yaitu mengenal adanya ketertarikan atau juga ketidaktertarikan seseorang peserta didik terhadap objek yang dilakukannya .

Metode Penelitian

Penelitian yang akan digunakan yaitu *Research and Development* (R&D) dan menggunakan model pengembangan 4D (*four-D*). Model pengembangan 4D (*four-D*) adalah model pengembangan yang terdiri atas 4 tahapan, yaitu Pendefinisian (*Define*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), dan Penyebaran (*Dissemination*) Thiagarajan & dkk (1974)

Penelitian pengembangan ini dilakukan di kelas VI SD Negeri Semangat Dalam 3 Batola. Total peserta yaitu 20 orang pada mata pelajaran Baca Tulis Al-qur'an. Konsep penelitian ini menggunakan tiga teknik dalam mengumpulkan data, yaitu observasi, wawancara, dan angket. Observasi dilakukan untuk melihat bagaimana proses pembelajaran berlangsung dan menemukan permasalahan yang perlu diselesaikan. Wawancara dilakukan kepada guru mata pelajaran Baca Tulis Al-qur'an dan juga sebagai guru wali kelas di kelas VI B. Angket atau kuisioner dilakukan untuk tahap validasi dan menguji media pembelajaran

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar validasi penilaian produk yang dapat dinilai oleh ahli media dan ahli materi. Validasi yang digunakan terhadap lembar validasi untuk perangkat pembelajaran yang terdiri dari RPP, media pembelajaran dan perangkat evaluasi melalui dua tahap, yaitu uji validitas secara kuantitatif dan uji coba secara kualitatif. Hasil validasi berupa skor dikonversikan ke dalam skala lima kualitatif. Hasil dari validasi tersebut berupa skor yang akan dikonversikan kedalam skala lima kualitatif

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran Huruf Hijaiyah pada mata pelajaran Baca Tulis Al-Qur'an untuk siswa kelas VI di SD Negeri Semangat Dalam 3. Pada penelitian ini digunakan dengan model pengembangan 4-D (*Four-D Models*) yaitu *define*, *design*, *develop* dan *disseminate*.

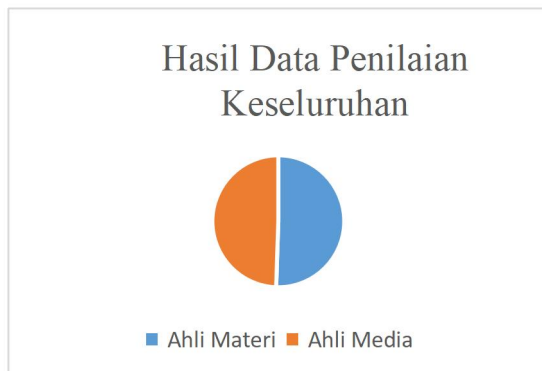
Tahap *Define* menentukan deskripsi pembelajaran yang sesuai dengan pengembangan media pembelajaran yang akan di buat. Setelah menentukan media seperti apa yang dibuat selanjutnya akan melakukan tahap *Design*. Tujuan pengembangan ini ialah untuk membuat sebuah media pembelajaran dengan melalui beberapa tahap revisi, dengan berdasarkan masukan dari para ahli materi dan ahli media.

Tahap selanjutnya adalah melakukan tahap *Develop*. Dalam melakukan pengembangan media berdasarkan masukan dari para ahli. Materi pembelajaran akan disesuaikan dengan media pembelajaran agar lebih efektif setelah media pembelajaran digunakan. Selanjutnya akan melakukan tahap *Disseminate* yaitu penyebaran media pembelajaran. Mempromosikan produk media yang tahap perkembangan untuk digunakan oleh pengguna dan dikemas dengan baik agar dapat disebarluaskan dan dapat melihat keefektivitasan media tersebut dalam digunakan untuk proses pembelajaran.

Hasil dari tahap media pembelajaran yang sudah dikembangkan maka dapat mendapatkan hasil dari media pembelajaran Huruf Hijaiyah. Media pembelajaran yang dibuat memiliki rata-rata skor 96% dari ahli materi dari nilai untuk maksimalnya adalah 100%. Total dari skor rata-rata yang diperoleh oleh ahli media adalah 94% dari nilai maksimalnya adalah 100%. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Huruf Hijaiyah telah dikembangkan termasuk dalam kategori "Sangat Layak".

Penjelasan lengkapnya dari hasil didapat bisa dilihat pada diagram berikut ini:

Diagram 1. Hasil Data Keseluruhan



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SD Negeri Semangat Dalam 3
Kelas / Semester : VI (Enam) / II (Dua)
Tema : Aku Cinta Al-Qur'an
Topik : Huruf Hijaiyah dan Harakatnya

A. KOMPETENSI INTI

- KI-1 Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
KI-2 Menahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

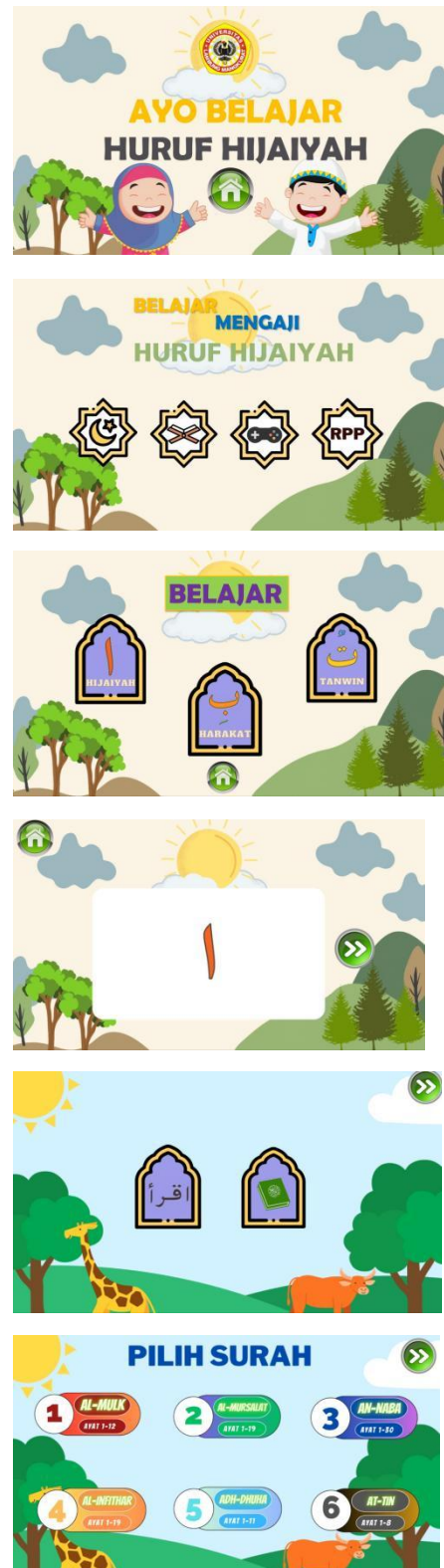
NO	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI
1	1.1 Terbiasa berdoa sebelum dan sesudah belajar sebagai bentuk pemahaman terhadap Q.S. Al-Fatihah	
2	2.1 Terbiasa membaca Basmalah setiap memulai aktivitas	
3	3.1 Mengetahui huruf-huruf hijaiyah dan harakatnya secara lengkap	3.1.1 Menyebutkan huruf-huruf hijaiyah dengan benar 3.1.2 Menunjukkan huruf-huruf hijaiyah dengan benar 3.1.3 Menunjukkan huruf-huruf hijaiyah berharakat dengan benar
4	4.1 Melafalkan huruf-huruf hijaiyah dan harakatnya secara lengkap	4.1.1 Mendemonstrasikan pelafalan huruf-huruf hijaiyah dengan benar

		4.1.2 Mendemonstrasikan pelafalan huruf hijaiyah berharakat dengan benar
--	--	--

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Melalui kegiatan mengamati huruf-huruf Hijaiyah peserta didik dapat mengenal huruf-huruf Hijaiyah dengan benar.
- Melalui kegiatan mendengarkan dan mengulangi bacaan huruf-huruf Hijaiyah peserta didik dapat melafalkan huruf-huruf Hijaiyah dengan tepat.
- Peserta didik mampu menyebutkan dan menunjukkan huruf-huruf Hijaiyah dengan tepat dan benar.

Gambar 1. RPP Materi Huruf Hijaiyah





Gambar 2. Media Pembelajaran Huruf Hijaiyah

Setelah media dikemas dan disebarakan kepada para peserta didik, peneliti juga melakukan uji coba media pembelajaran Huruf Hijaiyah terhadap siswa kelas VI di SD Negeri Semangat Dalam 3 untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Huruf Hijaiyah terhadap peningkatan minat belajar peserta didik di mata pelajaran Baca Tulis Al-Qur'an. Peneliti menggunakan lembar soal yang harus dikerjakan oleh peserta didik. Instrumen uji hasil belajar atau lembar soal tersebut dibuat dengan acuan RPP dan buku yang diberikan oleh pendidik serta telah didiskusikan bersama pendidik terkait kesesuaian soal yang akan digunakan. Soal yang diberikan berjumlah 20 butir pilihan ganda dengan skor 5 jawaban benar soal pretest dan 20 butir pilihan ganda dengan skor 5 untuk jawaban benar soal posttest.

Tabel 3. Pre-test dan Post-Test Minat Belajar Peserta Didik Kelas VI

No Peserta	Pretest	Posttest	Nilai Maksimal	N-Gain
1.	60	80	100	0,5
2.	50	70		0,4

3.	60	80	100	0,5
4.	40	70		0,5
5.	70	90		0,6
6.	60	90		0,7
7.	70	90		0,6
8.	50	80		0,6
9.	60	80		0,5
10.	40	70		0,5
11.	70	90		0,6
12.	80	100		1
13.	80	95		0,7
14.	50	70		0,4
15.	50	80		0,6
16.	70	90		0,6
17.	40	70		0,5
18.	60	80		0,5
19.	60	85		0,6
20.	70	90		0,6
Nilai Rata-Rata	59,5	82,5	100	0,59

Hasil dari tes awal (*Prestest*) dan hasil tes akhir (*Posttest*) didapatkan nilai rata-rata dari hasil awal 59,5 dari

nilai maksimal 100. Hasil tes akhir (*posttest*) didapatkan nilai rata-rata 82,5 dari nilai maksimal 100. Kemudian nilai rata-rata hasil awal dan hasil akhir dinormalisasikan menggunakan rumus $n\text{-gain}$ dan diinterpretasikan kedalam nilai $n\text{-gain}$. Hasil rata-rata tes awal dan tes akhir yang dinormalisasikan didapatkan nilai rata-rata $n\text{-gain}$ dengan nilai 0,59 termasuk kedalam kategori sedang. Hasil tes awal dan tes akhir tersebut mendapatkan peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran Huruf Hijaiyah pada mata pelajaran Baca Tulis Al-Qur'an yang diterapkan di SD Negeri Semangat Dalam 3 termasuk kedalam kategori sedang. Sehingga dikatakan media pembelajaran Huruf Hijaiyah dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam kategori sedang.

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian pengembangan media pembelajaran telah dilakukan, dapat disimpulkan penelitian menghasilkan produk akhir berupa media pembelajaran Huruf Hijaiyah untuk meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran Baca Tulis Al-Qur'an kelas VI SD Negeri Semangat Dalam 3. Media ini dikembangkan menggunakan jenis penelitian Research & Development (R&D). Tahapan dari pengembangan media ini menggunakan prosedur pengembangan 4-D yaitu perancangan, pendefinisian, pengembangan dan penyebaran.

Hasil dari validasi oleh ahli media dan materi disimpulkan pembelajaran ini sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil uji coba dilapangan terhadap peserta didik di SD Negeri Semangat Dalam 3, media pembelajaran Huruf Hijaiyah ini dapat meningkatkan minat belajar peserta didik

pada mata pembelajaran Baca Tulis Al-Qur'an.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka didapatkan saran sebagai berikut.

1. Bagi Penulis

Bagi Penulis setelah melakukan penelitian ini mampu lebih memperdalam kemampuan dan pengalaman peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran Huruf Hijaiyah. Hal ini dilakukan agar media pembelajaran Huruf Hijaiyah kedepannya dapat dihasilkan maksimal dan dapat dimanfaatkan sebaik mungkin baik bagi kepentingan pribadi maupun bersama.

2. Bagi Siswa

Siswa sebaiknya dapat menggunakan media ini bukan hanya disekolah tapi saat dirumah dapat menggunakan media ini. Agar mempermudah dalam memahami materi pelajaran, menambah pengalaman belajar, serta dapat meningkatkan minat belajar.

3. Bagi Guru

Hasil pengembangan produk media pembelajaran Huruf Hijaiyah dapat menjadikan sebagai alternatif media pembelajaran dalam materi huruf hijaiyah.

4. Bagi Sekolah

Sekolah dapat memfasilitasi guru untuk keperluan pengembangan media pembelajaran, dalam hal ini terkait dengan pengembangan media pembelajaran. Hal ini dilakukan dengan tujuan agar memaksimalkan kegiatan belajar mengajar yang berlangsung di sekolah tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Abuddin Nata, *Tafsir Ayat-Ayat Pendidikan (Tafsir al-Ayat Al-Tarbawiy)* (Jakarta : PT RajaGrafindo Persada, Agustus 2010), 43.
- Hurlock, *Psikologi Perkembangan*. (Jakarta: Erlangga, 2000), hal. 34.
- Mansur, H. & Rafiudin. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Infografis Untuk Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*. Jurnal Komunikasi Pendidikan, 4(1),38-39
- Sabri M, Alisuf, *Psikologi Pendidikan* Cet. Ke-11. (Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya, 2005)
- Sugiharto, Kartika N.F. Farida Harahap. Dkk. *Psikologi Pendidikan*. (Yogyakarta: UNY Press, 2007), hlm. 18
- Sugiyono, (2012). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumarji dan Rahmatullah, “*Inovasi Pembelajaran al-Qur'an*“, Jurnal Ta'limuna, 1 (Maret 2018), 64.
- Sukmadinata, (2006). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Remaja Rosda Karya.
- Thiagarajan, S., & dkk. (1974). *Instructional Development for Training Teacher of Exceptional Childrren: A Sourcebook*. Minneapolis, Minnesota: Leadership Training Institute/Special Education, University of Minnesota.

EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN DARING PADA PROGRAM MERDEKA BELAJAR KAMPUS MERDEKA DI MITRA YAYASAN SEKOLAH EKSPOR NASIONAL

Siti Dina Hidayati¹, Hamsi Mansur², Zaudah Cyly Arrum Dalu³

¹²³Universitas Lambung Mangkurat

¹1910130220017@mhs.ulm.ac.id, ²hamsi.mansur@ulm.ac.id, ³zaudah.dalu@ulm.ac.id

Abstrak

Pembelajaran daring merujuk pada proses pembelajaran yang menggunakan *platform online* atau melalui internet. Jika pelaksanaannya sesuai standar, pembelajaran daring akan mampu meningkatkan keefektifan pembelajaran karena dapat memudahkan penyampaian materi pembelajaran yang dilakukan secara jarak jauh. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui keefektifan pembelajaran daring di Mitra Yayasan Sekolah Ekspor Nasional. Pada mitra tersebut terdapat sebanyak 800 partisipan dari seluruh Indonesia dan penelitian ini melibatkan 30 peserta sebagai sampel penelitian. Pada penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara dan angket, untuk pengukuran data menggunakan skala likert. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *random sampling*. Berdasarkan hasil keseluruhan dari 4 aspek yaitu ketuntasan belajar, aktivitas belajar, kemampuan pendidik dalam mengelola pembelajaran, dan prasarana yang menunjang pembelajaran dengan hasil "Baik". Hasil penelitian ini diketahui bahwa efektivitas pembelajaran daring sangat dipengaruhi oleh sarana dan prasarana, karena hal tersebut merupakan hal utama dalam mendukung proses pembelajaran. Maka dari itu dapat dinyatakan bahwa keefektifan pembelajaran daring di Mitra Yayasan Sekolah Ekspor Nasional baik.

Kata Kunci: Efektivitas, pembelajaran daring, evaluasi

Abstract

Online learning refers to the learning process that uses online platforms or via the internet. If the implementation is according to standards, online learning will be able to increase the effectiveness of learning because it can facilitate the delivery of learning material that is carried out remotely. The purpose of this study is to determine the effectiveness of online learning at the National Export School Foundation Partners. There were 800 participants from these partners from all over Indonesia and this study involved 30 participants as research samples. This study used a qualitative descriptive approach with data collection techniques used namely observation, interviews and questionnaires, for data measurement using a Likert scale. The sampling technique used random sampling technique. Based on the overall results of the 4 aspects, namely learning completeness, learning activities, the ability of educators to manage learning, and infrastructure that supports learning with "good" results. The results of this study note that the effectiveness of online learning is greatly influenced by facilities and infrastructure, because this is the main thing in supporting the learning process. Therefore it can be stated that the effectiveness of online learning at the National Export School Foundation Partners is good.

Keywords: Effectiveness, online learning, evaluation

Pendahuluan

Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB) merupakan salah satu program utama kemendikbudristek yang ditawarkan kepada mahasiswa melalui Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM), yang mana memberikan kesempatan untuk mengasah kemampuan sesuai bakat dan minat dengan terjun langsung ke dunia kerja sebagai persiapan karier masa depan. Juga ruang bagi mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman dalam mengetahui dunia profesi dan menciptakan tenaga kerja yang profesional. Program ini bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada mahasiswa dengan menentukan jalur pembelajaran sendiri seperti kebebasan untuk memilih mata kuliah, mengikuti program pengalaman belajar di luar kampus, dan menggabungkan berbagai disiplin ilmu sesuai minat dan kebutuhan. Pada program Merdeka Belajar Kampus Merdeka tidak hanya diberi pengetahuan teoritis, tetapi juga didorong untuk mengembangkan keterampilan praktis dan profesional yang relevan dengan bidang studi. Program ini berupaya mempersiapkan lulusan yang mampu beradaptasi dengan cepat, memiliki kreativitas, kemampuan berpikir kritis, dan jiwa wirausaha.

Seiring dengan perkembangan globalisasi dan revolusi industri 4.0, dunia pendidikan menghadapi tantangan baru. Para lulusan diharapkan memiliki keterampilan yang relevan dan siap menghadapi persaingan dalam pasar kerja yang semakin kompetitif dan dinamis. Oleh karena itu, perlu adanya transformasi dalam pendekatan pembelajaran untuk mempersiapkan mahasiswa dengan lebih baik. Dengan demikian, Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka menjadi tonggak penting dalam menghadapi tantangan pendidikan di era modern dan mempersiapkan generasi muda Indonesia untuk masa depan yang lebih baik. Selain itu, kolaborasi yang diperkuat antara universitas dan dunia industri akan memfasilitasi penyebaran pengetahuan, inovasi, dan pengembangan ekonomi yang berkelanjutan. Salah satu mitra yang bekerjasama untuk mensukseskan program ini adalah Yayasan Sekolah Ekspor Nasional.

Yayasan Sekolah Ekspor Nasional merupakan mitra yang bekerjasama dengan kemendikbudristek dengan proses pembelajaran dilaksanakan secara daring. Pada bidang *Digital Export cycle 2* terdapat 800 peserta dari seluruh Indonesia yang mana pembelajaran dibagi menjadi dua sesi, yaitu kelas pagi dan malam. Ada 3 *track* yang ditawarkan sekolah ekspor salah satunya Fasilitator UKM Ekspor (FUE), yang mana pada *track* ini diajarkan tentang memfasilitasi atau bekerjasama dengan UKM untuk memajukan UKM tersebut. Ada 5 klaster modul yang didapatkan, yaitu *digital global business*, *digital marketing*, *digital communication*, *digital payment* dan *e-commerce*, yang mana hal tersebut sepenuhnya menggunakan atau memanfaatkan teknologi digital. Kegiatan pembelajaran Sekolah Ekspor menghadirkan pemateri-pemateri yang *expert* dibidangnya, seperti pimpinan perusahaan, duta besar, konjen, atase perdagangan, kepala ITPC luar negeri, ekportir sukses, dan lainnya. Pembelajaran yang dilaksanakan secara daring menggunakan *platform zoom meeting*, *Learning Management System (LMS)*, *youtube*, dan juga video pembelajaran berbasis *podcast*. Setelah mendapatkan materi peserta menerapkan materi tersebut kepada mitra/ukm yang telah bekerjasama. Salah satu kegiatan yang pernah dilakukan ialah pendampingan pemanfaatan teknologi informasi atau teknologi *digital* berupa media sosial.

Perkembangan teknologi di era 4.0 memberikan dampak yang signifikan terhadap pembelajaran. Dengan adanya perkembangan teknologi bisa memberikan kemudahan dan perubahan pada proses pembelajaran serta dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Pada pembelajaran sekarang ini pendidik dan peserta didik dituntut mengikuti perkembangan zaman, seperti halnya mampu meningkatkan keterampilan dalam menggunakan teknologi pada pembelajaran agar mampu bertahan di era transformasi teknologi. Penggunaan teknologi juga memiliki dampak buruk pada pendidikan jika penggunaannya tidak tepat. Seperti halnya menurut (Putrawangsa & Hasanah, 2018, pp.

42-54) menyatakan memahami prinsip dan faktor yang mempengaruhi keberhasilan teknologi digital menjadi kunci penting dalam mengoptimalkan keefektifan bagi seorang pendidik pada proses pembelajaran. Dalam (Putrawangsa & Hasanah, 2018, pp. 42-54) juga menyatakan bahwa teknologi digital memiliki pengaruh besar terhadap sistem pendidikan. Hal tersebut dikarenakan kemampuan dalam meningkatkan efektivitas, efisiensi, dan daya tarik pembelajaran melalui pendekatan berbasis teknologi digital.

Di era sekarang ini pembelajaran bisa dilaksanakan secara tatap muka di dalam kelas dan juga bisa dilaksanakan secara daring melalui *platform* apapun. Salah satu mitra yang proses pembelajarannya dilaksanakan secara daring ialah Yayasan Sekolah Ekspor Nasional. Pembelajaran daring, juga dikenal sebagai pembelajaran jarak jauh atau pembelajaran *online*, telah menjadi fenomena yang semakin populer dalam beberapa tahun terakhir. Dalam pembelajaran daring, interaksi peserta dan mentor melalui *platform digital* berupa video konferensi, forum diskusi, atau *platform* pembelajaran berbasis *web*. Meskipun pembelajaran daring telah ada sejak lama, perkembangan teknologi dan ketersediaan akses internet yang lebih baik telah mengubahnya menjadi pilihan yang lebih umum dan dapat diakses oleh lebih banyak orang. Dalam (Dewi, Sumarno, & Susarno, 2022, pp. 1-14) Pembelajaran daring merupakan pembelajaran transformatif untuk mendorong peserta didik berpikir kritis, mengetahui masalah sosial dan terlibat dalam aksi sosial.

Pembelajaran daring ialah pembelajaran yang menggunakan komputer dan akses internet yang mana pada proses pembelajaran dapat bertukar informasi meskipun dengan keadaan jarak jauh. Pembelajaran daring merupakan tantangan baru bagi peserta didik, dimulai dari harus bisa memanfaatkan teknologi, interaksi dan komunikasi melalui dunia maya. Pembelajaran daring juga merupakan transformasi dari pembelajaran secara konvensional dalam kelas secara tatap muka langsung menjadi pembelajaran secara digital

menggunakan teknologi ditempat yang terpisah. Seperti halnya menurut (Budhianto, 2020, pp. 11-29) pada pembelajaran konvensional penyedia pembelajaran memiliki kontrol penuh terhadap lingkungannya sedangkan daring memisahkan peserta dan penyedia melalui dunia maya.

Pembelajaran daring dapat mendorong peserta didik tertantang dengan hal baru, seperti pada penggunaan media atau *platform* pada saat pembelajaran. Namun pada saat pembelajaran daring tentunya ada komponen yang dapat mendukung proses pembelajaran tersebut seperti halnya menurut (Sudarsana, 2020) yaitu: fasilitas elektronik yang digunakan peserta didik, sistem aplikasi berupa internet dan sebagainya, konten berupa materi atau informasi yang dibuat pendidik, serta operator dan orang yang menjalankan sistem dan aplikasi. Kegiatan pembelajaran daring bisa dilaksanakan dimana saja dan bisa mempermudah peserta didik, seperti halnya pembelajaran daring bisa menggunakan *platform* apa saja yang bisa diakses melalui telepon genggam maupun laptop, yang mana teknologi tersebut tidak lepas dari kehidupan. Namun dengan pembelajaran daring pendidik tidak dapat mengamati keterlibatan belajar peserta didik pada saat pembelajaran.

Pada saat proses pembelajaran daring tentunya ada metode pembelajaran yang digunakan. Metode yang digunakan saat pembelajaran ialah metode *synchronous* dan *asynchronous*. Pada pembelajaran *synchronous* merupakan pembelajaran tatap muka melalui dunia maya seperti video *conference* sedangkan *asynchronous* pembelajaran yang bebas tidak terikat waktu. Metode tersebut tentunya memiliki kekurangan dan kelebihan, seperti halnya menurut (Narayana, 2016, pp. 139-144) kelebihan dari *synchronous* ialah peserta didik dapat mengajukan pertanyaan dan langsung dijawab oleh tutor, dan keaktifan dalam pembelajaran terlihat. Kekurangannya ialah harus memiliki akses internet yang cepat, dan bersifat *realtime*. Sedangkan *asynchronous* kelebihannya ialah dapat memilih waktu pembelajaran, dan lebih lama memikirkan apa yang akan disampaikan. Kekurangannya ialah

adanya komunikasi yang kurang, dan membutuhkan koneksi internet.

Pada Mitra Sekolah Ekspor proses pembelajaran dilaksanakan secara daring menggunakan metode *synchronous* dan *asynchronous*. *Synchronous* menggunakan video *conference* melalui *zoom meeting* yang mana langsung bertatap muka dengan mentor dan teman dikelas. Sedangkan secara *asynchronous* melalui video pembelajaran yang dikirimkan menggunakan *google drive*, *youtube*, dan *e-learning*. Namun tentunya proses pembelajaran tidak sepenuhnya berjalan dengan lancar, dikarenakan adanya kekurangan-kekurangan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan (Farell, et al., 2021, pp. 1186-1190) menunjukkan bahwa dengan metode *asynchronous* menggunakan teknologi *e-learning* memiliki efektivitas yang rendah dibandingkan dengan metode *synchronous* menggunakan video *conference*. Melalui video *conference* peserta dapat berinteraksi langsung dalam bentuk tatap muka virtual serta mentor dapat memberikan pembelajaran yang efektif. Menurut (Rahmania & Royanto, 2021, pp. 173-185) survei yang dilakukan oleh Lembaga Komunikasi Perguruan Tinggi (LKPT) Pimpinan Pusat Ikatan Pelajar Nahdlatul Ulama (PP IPNU) terhadap 419 mahasiswa perguruan tinggi di Indonesia mengenai pembelajaran daring, mayoritas menjawab bahwa metode pembelajaran tersebut dirasa tidak efektif, yakni sebesar 69,45% dari total responden. Salah satu penyebab rendahnya efektivitas pembelajaran adalah rendahnya keterlibatan peserta dalam pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring memiliki potensi untuk meningkatkan akses dan fleksibilitas pendidikan. Namun, tantangan seperti akses terbatas ke internet, interaksi sosial yang terbatas, dan keterampilan menggunakan teknologi masih perlu diperhatikan. Maka dari itu penelitian ini bertujuan untuk mengetahui respon peserta terhadap pembelajaran daring apakah sudah efektif pada Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka di Mitra Yayasan Sekolah Ekspor Nasional.

Review Literatur

A. Evaluasi

Evaluasi merupakan proses mengukur sejauh mana kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Seperti halnya menurut (Ambiyar & Muharika, 2019, p. 9) evaluasi ialah suatu kegiatan untuk mengukur keadaan sehingga menghasilkan informasi sebagai alternatif untuk mengambil keputusan. (Arifin, 2016, p. 14) Tujuan dari evaluasi pembelajaran ialah untuk mengukur keefektifan dan efisiensi sistem pembelajaran yang mencakup tujuan, materi, metode, media, sumber belajar, lingkungan maupun sistem penilaian yang diterapkan.

Dengan adanya evaluasi dapat mengetahui keberhasilan dalam pembelajaran dan dapat memberikan dampak atau motivasi kepada peserta untuk meningkatkan prestasi. Evaluasi sendiri mempunyai tujuan seperti halnya dalam (L, 2019, pp. 920-935) yang mana evaluasi bertujuan untuk mendapatkan kepastian terhadap keberhasilan belajar peserta dan memberikan masukan kepada pendidik mengenai kegiatan pengajaran.

Menurut (Worthen & Sanders, 2017) kawasan evaluasi terdiri dari (1) evaluasi program, untuk mengevaluasi kegiatan pendidikan yang memberikan pelayanan secara berkelanjutan dan aktif terlibat dalam menyusun kurikulum, (2) evaluasi proyek, ialah menganalisis kegiatan yang didanai secara khusus untuk melakukan tugas tertentu dengan periode waktu yang ditentukan (3) evaluasi produk, ialah menganalisis isi yang menyangkut benda-benda fisik termasuk buku pedoman kurikulum, film, rekaman dan produk kegiatan lainnya.

Evaluasi sendiri ada evaluasi formatif dan sumatif, (Ambiyar & Muharika, 2019) evaluasi formatif dilaksanakan ketika program sedang berlangsung. Evaluasi formatif dilakukan guna mengumpulkan informasi tentang kecukupan media yang nantinya dilakukan perbaikan sesuai dengan saran dari hasil informasi. Sedangkan evaluasi

sumatif dilakukan ketika program sudah selesai.

B. Efektivitas

Efektivitas pembelajaran ialah sejauh mana tujuan pembelajaran dicapai dan siswa dapat mendapatkan manfaat pada pembelajaran tersebut. (Limbong & Simarmata, 2020) Efektivitas merupakan suatu ukuran sejauh mana target atau persentase yang ingin dicapai, semakin tinggi persentase, maka makin tinggi tingkat efektivitasnya. Seperti halnya juga menurut (Rohmawati, 2015) pembelajaran efektif merupakan kombinasi yang tersusun meliputi manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur untuk mengubah perilaku siswa ke arah yang lebih baik atau sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Dalam efektivitas pembelajaran ada indikatornya seperti menurut (Saadi, 2013) ialah (1) ketuntasan belajar, (2) aktivitas belajar, yang mana proses komunikasi dikelas, (3) kemampuan pendidik dalam mengelola pembelajaran, memiliki pengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran, (4) respon peserta didik terhadap pembelajaran yang positif. Adapun keberhasilan program pembelajaran dengan ciri sebagai berikut: (1) berhasil mengantarkan siswa mencapai tujuan yang ditetapkan, (2) memberikan pengalaman belajar atraktif, (3) memiliki sarana yang menunjang pembelajaran. Untuk mencapai pembelajaran yang efektif perlu adanya hubungan timbal balik antara peserta dan pendidik dalam mencapai tujuan yang diinginkan.

Sedangkan dalam (Vivian, 2021, p. 41) efektivitas pembelajaran berhubungan dengan tingkat keberhasilan suatu pembelajaran. Kriteria efektivitas meliputi: (1) ketuntasan belajar, dianggap tercapai jika peserta memahami materi dan menyelesaikan tugas dengan baik, (2) aktivitas belajar, mengindikasikan tingkat keterlibatan peserta selama pembelajaran dikelas, (3) kemampuan pendidik dalam mengelola pembelajaran, dapat membuat suasana yang menyenangkan selama

pembelajaran, (4) sarana dan prasarana yang menunjang proses pembelajaran, termasuk ketersediaan beragam sumber belajar sehingga mempunyai referensi lebih.

Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa efektivitas pembelajaran ialah keadaan yang menunjukkan sejauh mana pembelajaran tercapai. Hasil belajar

C. Indikator Efektivitas

Indikator efektivitas pembelajaran merujuk pada parameter atau tanda-tanda yang digunakan untuk mengevaluasi sejauh mana proses pembelajaran atau kegiatan belajar mengajar telah berhasil mencapai tujuan yang ditetapkan. Indikator ini memberikan petunjuk atau ukuran konkret tentang kemajuan dan hasil pembelajaran siswa. Penggunaan indikator efektivitas pembelajaran membantu pendidik dalam mengukur pencapaian tujuan pembelajaran, memantau perkembangan siswa, mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran yang perlu ditingkatkan, dan memperbaiki proses pembelajaran agar lebih efektif dan efisien.

Dalam (Yusuf, 2017) menyebutkan ada lima indikator pembelajaran efektif, yaitu: (1) pengelolaan pelaksanaan pembelajaran, pada proses pembelajaran diperlukan adanya pendahuluan, pelaksanaan, kegiatan inti dan penutup pada proses pembelajaran. (2) Proses komunikatif, sistem pembelajaran ini menekankan pentingnya komunikasi, interaksi, dan pengembangan kompetensi kebahasaan serta keterampilan berbahasa (menyimak, membaca, menulis dan berbicara) sebagai tujuan utama dalam pembelajaran dan mengakui bahwa pembelajaran bahasa memiliki hubungan erat dengan kegiatan komunikasi dalam kehidupan sehari-hari. (3) Respon peserta didik, untuk menghadirkan respon yang positif, pengajar bisa menciptakan atau memberikan kesan yang menarik selama pembelajaran. (4) Aktivitas belajar, kegiatan belajar mengajar yang dilakukan pengajar kepada peserta, dengan memanfaatkan panca indera, mental dan

intelektual. (5) Hasil belajar, hasil belajar peserta dari kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor setelah mengalami proses pembelajaran.

D. Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring sangat dirasakan ketika adanya pandemi *covid-19* yang mana berdampak pada kegiatan pembelajaran yang biasanya dilaksanakan secara tatap muka langsung mengharuskan tatap muka secara maya menggunakan *platform online* yang terhubung dengan internet. Pembelajaran daring tentunya sudah tidak asing lagi di era 4.0 ini, apalagi pada program Studi Independen. Seperti halnya menurut (Hidayah, Adawiyah, & Mahanani, 2020, pp. 53-56) pembelajaran daring dapat digunakan untuk mengakses informasi kapan dan dimana saja dengan dukungan perangkat yang mumpuni.

Dengan hadirnya pembelajaran daring dapat memudahkan pembelajaran dan dapat berinteraksi menggunakan komputer serta akses internet. Pembelajaran daring merupakan bentuk implementasi dari proses belajar mengajar yang menggunakan jaringan internet untuk mencapai target yang lebih luas. (Bilfaqih & Qomarudin, 2015). Melalui pemanfaatan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, sistem pembelajaran secara *online* menjadi alternatif utama dalam menjaga kelangsungan pembelajaran tanpa mengabaikan jarak jauh. Pembelajaran daring melalui internet dapat diakses secara gratis atau dengan biaya tertentu.

pembelajaran daring memiliki perbedaan dengan pembelajaran konvensional. Pembelajaran konvensional melibatkan penggabungan satu atau lebih metode pembelajaran dengan peran penting dari seorang pendidik, termasuk penjelasan tatap muka, pemberian tugas, dan interaksi tanya jawab. Sedangkan pembelajaran daring ialah pembelajaran berbasis teknologi dengan bahan ajar yang dikirim secara elektronik ke peserta didik menggunakan jaringan dan media

berbasis komputer (Stockley, 2003) dalam (Budhianto, 2020, pp. 11-29).

Metode Penelitian

Pada penelitian ini untuk mengetahui respon peserta terhadap pembelajaran daring dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. (Salim, Mansur, & Utama, 2020) observasi untuk mendapatkan informasi mengenai media pembelajaran yang digunakan, wawancara untuk mengetahui lebih lanjut tentang kegiatan dan media pembelajaran yang diimplementasikan. Angket untuk mengetahui respon peserta dan dokumentasi untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan data peserta.

Untuk mengetahui respon peserta dilakukan penyebaran angket secara *online* yang melibatkan 30 peserta sebagai sampel dari 800 peserta yang mengikuti kegiatan tersebut. Dalam pengambilan sampel peneliti menggunakan teknik *sampling probability sampling* yaitu *simple random sampling*. Pengambilan sampel tersebut dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi. Adapun pengukuran respon peserta menggunakan skala likert. (Sugiono, 2015) skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Rumus yang digunakan untuk menghitung presentase yang diperoleh dari angket peserta sebagai berikut:

$$Presentase = \frac{\text{Skor diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

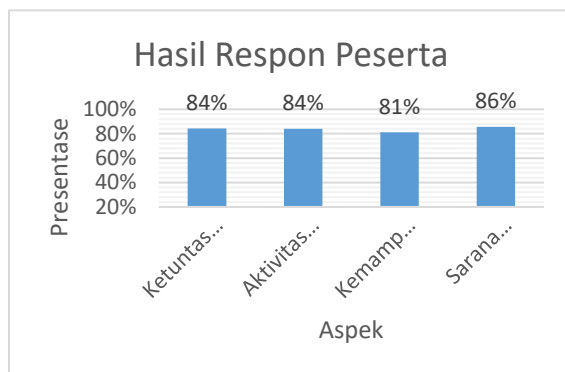
Hasil dan Pembahasan

A. Hasil Penelitian

Pengumpulan data dilakukan dengan observasi di mitra Yayasan Sekolah Ekspor Nasional yang mana bertujuan untuk mendapatkan informasi terkait kondisi pembelajaran yang dilaksanakan secara daring. Selain observasi peneliti juga menyebarkan angket kepada peserta

untuk mengetahui keefektifan pembelajaran.

Data penelitian didapatkan dari hasil angket yang telah disebar kepada 30 peserta yang mengikuti Studi Independen di Yayasan Sekolah Ekspor Nasional dengan menyesuaikan aspek yang ada. Adapun data yang dihasilkan dari penyebaran angket tersebut sebagai berikut:



Berdasarkan data tersebut terdapat 4 aspek dari efektivitas pembelajaran dengan hasil sebagai berikut:

a. Ketuntasan Belajar

Pada aspek ini peneliti mencari data terkait seberapa besar persepsi peserta terhadap efektivitas pembelajaran daring selama mengikuti Studi Independen di Mitra Yayasan Sekolah Ekspor Nasional. Dalam aspek ini meliputi indikator kemudahan dalam memahami materi dan menyelesaikan tugas dengan baik. Dari hasil tersebut masih ada peserta yang kesulitan dalam memahami materi. Dari pernyataan tersebut diperoleh skor 84% yang mana masuk dalam kategori “Baik”.

b. Aktivitas Belajar

Pada bagian ini peneliti mengumpulkan data terkait sejauh mana persepsi peserta terhadap efektivitas pembelajaran daring selama mengikuti Studi Independen di Mitra Yayasan Sekolah Ekspor Nasional. Dalam aspek ini meliputi indikator keaktifan bertanya,

keaktifan mengeluarkan pendapat, kedisiplinan waktu belajar, dan kedisiplinan menyelesaikan tugas. Dalam hal tersebut masih ada peserta yang tidak aktif dikelas. Dari pernyataan tersebut diperoleh skor 84% yang mana masuk dalam kategori “Baik”.

c. Kemampuan Pendidik Dalam Mengelola Pembelajaran

Pada bagian ini peneliti mengumpulkan data terkait seberapa besar persepsi peserta terhadap efektivitas pembelajaran daring selama mengikuti Studi Independen di Mitra Yayasan Sekolah Ekspor Nasional. Dalam aspek ini meliputi indikator metode yang diajarkan, bahan ajar yang diberikan, serta pemberian dan penilaian tugas. Pada hal tersebut masih ada peserta yang kesulitan dalam memahami tugas yang diberikan. Dari pernyataan tersebut diperoleh skor 81% yang mana masuk dalam kategori “Baik”.

d. Sarana dan Prasarana yang Menunjang Pembelajaran

Pada bagian ini peneliti mengumpulkan data terkait seberapa besar persepsi peserta terhadap efektivitas pembelajaran daring selama mengikuti Studi Independen di Mitra Yayasan Sekolah Ekspor Nasional. Dalam aspek ini meliputi indikator sumber belajar, fasilitas belajar dan kemudahan dalam mengakses. Dari pernyataan tersebut diperoleh skor 86% yang mana masuk dalam kategori “Sangat Baik”.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penyebaran angket kepada 30 peserta terkait efektivitas pembelajaran daring yang dilaksanakan oleh Yayasan Sekolah Ekspor Nasional yang disajikan dalam bentuk diagram diketahui pada aspek sarana dan prasarana memperoleh nilai tertinggi dari 4 aspek yang menjadi indikator efektivitas pembelajaran daring. Berdasarkan skor yang diperoleh dari keseluruhan aspek tersebut maka diperoleh skor sebesar 84% atau masuk dalam kategori “Baik”.

B. Pembahasan

a. Ketuntasan Belajar

Pada hal ini dikatakan tuntas jika peserta dapat memahami materi dan menyelesaikan tugas dengan baik. Dalam hal ini mentor menjelaskan materi dengan baik dan peserta dapat mengerjakan serta menyelesaikan tugas secara mandiri. Dari beberapa pertanyaan yang disajikan pada aspek ketuntasan belajar dapat dikatakan efektif, namun masih ada peserta yang masih kesulitan memahami materi, hal ini dibuktikan karena masih ada respon peserta yang masih rendah terkait pemahaman materi.

Dalam penelitian (Vivian, 2021) ketuntasan belajar, pelaksanaan pembelajaran daring berjalan dengan lancar, namun dirasa masih kurang ideal dibandingkan pembelajaran tatap muka, karena membutuhkan interaksi langsung dengan dosen agar materi tersampaikan dengan baik.

b. Aktivitas Belajar

Pembelajaran daring dapat mengantarkan peserta aktif selama pembelajaran dikelas, karena mentor memberikan kesempatan berdiskusi terkait materi yang dijelaskan sehingga banyak peserta dikelas aktif bertanya selama pembelajaran. Diskusi tidak hanya dibatasi ketika jam pelajaran berlangsung, namun diskusi bisa kapan saja diluar jam pembelajaran ketika peserta masih ada yang belum memahami apa yang dijelaskan atau ketika masih belum memahami dari tugas yang diberikan. Dalam hal kedisiplinan waktu baik mentor maupun peserta sudah bagus atau tepat waktu untuk memulai pembelajaran dan mengumpulkan tugas sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Namun tidak dipungkiri dari banyaknya peserta masih ada yang tidak aktif, hal tersebut dibuktikan dari adanya respon peserta yang masih kesulitan untuk aktif dikelas.

Pada penelitian (Vivian, 2021) aktivitas belajar memungkinkan

terjadinya interaksi yang lebih banyak antara dosen dan mahasiswa baik secara langsung maupun tidak. Keaktifan peserta dapat dipengaruhi oleh faktor psikologis, karena ada peserta yang segan atau tidak aktif bertanya dan sulit mengeluarkan pendapat. Ada juga peserta yang aktif ketika pembelajaran tatap muka namun tidak aktif ketika pembelajaran daring, begitu pula sebaliknya. Peserta juga hadir tepat waktu ketika pembelajaran daring.

c. Kemampuan Pendidik Dalam Mengelola Pembelajaran

Dalam hal ini mentor merupakan kunci utama dalam proses pembelajaran. Mentor menjelaskan materi dengan baik dan mudah dipahami, bahkan mentor sering memberikan contoh secara langsung sehingga pembelajaran terkesan menyenangkan. Bahan ajar kembali dikirimkan ke sistem *e-learnig* sehingga peserta dapat melihat kembali materi yang disampaikan mentor. Mentor juga memberikan tugas sesuai dengan yang dijelaskan, namun masih ada peserta yang kesulitan dalam memahami tugas dan ujian yang diberikan dikarenakan latar belakang pendidikan atau jurusan yang diambil selama perkuliahan berbeda dengan program yang diikuti.

Menurut (Vivian, 2021) pada kemampuan pendidik dalam mengelola pembelajaran, dosen merupakan kunci utama dalam upaya peningkatan mutu, relevansi, dan efisiensi pendidikan. Dan dalam penelitian tersebut menyatakan bahwa materi lebih efisien jika diterapkan dengan adanya interaksi langsung antara pendidik dan peserta selain itu juga bahan ajar juga merupakan pokok utama saat pembelajaran.

d. Sarana dan Prasarana yang Menunjang Pembelajaran

Referensi atau sumber belajar merupakan hal yang penting untuk

menunjang pembelajaran agar lebih memahami materi yang diberikan. Dalam hal ini referensi atau sumber belajar cukup mudah didapatkan, fasilitas juga mendukung untuk mengikuti pembelajaran daring serta aplikasi yang digunakan untuk mengikuti kegiatan pembelajaran mudah di akses, kendala dari sarana dan prasarana tersebut ialah keterbatasan kuota dan jaringan bagi beberapa peserta.

Seperti pada penelitian (Vivian, 2021) sarana dan prasarana yang menunjang pembelajaran, dengan penerapan *e-learning* sumber belajar dapat diakses dengan mudah dan lebih luas. Materi yang diberikan bisa dipelajari atau dipahami lebih mendalam namun ada kendala seperti keterbatasan kuota dan jaringan.

Kesimpulan

Dalam penelitian ini peneliti membagikan angket secara *online* kepada 30 peserta yang dijadikan sampel dari 800 peserta yang mengikuti Studi Independen di Mitra Yayasan Sekolah Ekspor Nasional Batch 2 untuk mengetahui keefektifan pembelajaran daring di mitra tersebut. Pengambilan sampel menggunakan teknik sampling *probability sampling* yaitu *simple random sampling*. Hasil penghitungan data menggunakan skala likert. Berdasarkan hasil data yang diperoleh dari keseluruhan aspek tentang efektivitas pembelajaran daring yaitu aspek ketuntasan belajar, aktivitas belajar, kemampuan pendidik dalam mengelola pembelajaran, serta sarana dan prasarana yang menunjang pembelajaran dengan hasil “Baik”. Dalam hal tersebut sarana dan prasarana yang menunjang pembelajaran merupakan hal yang penting saat pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui bahwa keefektifan pembelajaran daring di mitra Yayasan Sekolah Ekspor Nasional dinyatakan “Baik”.

Saran

Untuk mitra Studi Independen bisa lebih memperhatikan proses pembelajaran

daring yang dilaksanakan agar kedepannya pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar dan peserta lebih aktif sehingga pembelajaran bisa lebih efektif lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambiyar, & Muharika. (2019). *Metodologi Penelitian Evaluasi Program*. Bandung: Alfabeta.
- Arifin, Z. (2016). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Bilfaqih, Y., & Qomarudin, M. N. (2015). *Esensi Penyusunan Materi Pembelajaran Daring*. Yogyakarta: Deepublish.
- Budhianto, B. (2020). Analisis Perkembangan dan Faktor yang Mempengaruhi Keberhasilan Pembelajaran Daring (E-LEARNING). *AgriWidya*, 11-29.
- Dewi, U., Sumarno, A., & Susarno, L. H. (2022). Pembelajaran Daring Untuk Mendukung Implementasi Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM). *Teknologi Pendidikan*, 1-14.
- Farell, G., Ambiyar, Simatupang, W., Giatman, M., Syahril, & Farell. (2021). Analisis Efektivitas Pembelajaran Daring pada SMK dengan Metode Asynchronous dan Synchronous. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1186-1190.
- Hidayah, A. A., Adawiyah, R. A., & Mahanani, P. A. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 53-56.
- L, I. (2019). Evaluasi Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 920-935.
- Limbong, T., & Simarmata, J. (2020). Menentukan Mata Kuliah yang Efektif Belajar Daring (Belajar dan Ujian) dengan Metode Multi Attribute Utility Theory (MAUT). *Rekayasa Sistem dan Teknologi Informasi*.

- Mansur, H. (2021). *Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah*. Banjarmasin: Nizamia Learning Center.
- Narayana, I. W. (2016). Analisis Terhadap Hasil Penggunaan Metode Pembelajaran Synchronous dan Asynchronous. 139-144.
- Putrawangsa, S., & Hasanah, U. (2018). Integrasi Teknologi Digital Dalam Pembelajaran Di Era Industri 4.0. *Tatsqif*, 42-54.
- Rahmania, S., & Royanto, L. R. (2021). Adaptasi Alat Ukur Keterlibatan Pembelajaran Daring Pada Mahasiswa di Indonesia. *Kajian Teknologi Pendidikan*, 173-185.
- Rohmawati, A. (2015). Efektivitas Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*.
- Saadi, F. (2013). Peningkatan Efektivitas Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Menggunakan Media Tepat Guna di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 02 Toho.
- Salim, A., Mansur, H., & Utama, A. H. (2020). Evaluasi Ketepatan Pemilihan Media Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Keislaman dan Kemasyarakatan*, 102-116.
- Stockley, D. (2003). E-Learning Definition and Explanation.
- Sudarsana, I. K. (2020). *Covid-19: Perspektif Pendidikan*. Yayasan Kita Menulis.
- Sugiono. (2015). Pendekatan Kuantitatif. *Metode Pendidikan*.
- Vivian, F. A. (2021). Persepsi Mahasiswa Terhadap Efektivitas Pembelajaran Daring Pada Mata Kuliah Statistika Matematika Selama Masa Pandemi Covid-19.
- Yusuf, B. B. (2017). Konsep Dan Indikator Pembelajaran Efektif. *Jurnal Kajian Pembelajaran Dan keilmuan*, 13-20.

**DEVELOPMENT OF ELECTRONIC BOOKS BASED ON FLIP BOOKS
FOR STUDYING THE CLASSIFICATION OF LIVING THINGS
IN CLASS VII SMPN 4 BANJARMASIN**

Andi Pratama Putra, Hamsi Mansur, Arif Sholahuddin

Program Studi Teknologi Pendidikan FKIP, Universitas Lambung Mangkurat
andipratama@gmail.com , hamsi.mansur@ulm.ac.id , arif.science.edu@ulm.ac.id

ABSTRACT

The research presented here is based on real-life problems with how scientific instruction is being implemented at SMPN 4 Banjarmasin. Teachers still employ visual materials like books, worksheets, and modules to facilitate learning. The concept of the topic is just briefly explained by the teacher, and then the pupils do worksheets to practice. The purpose of this study is to create e-book teaching resources to aid instructors in the classroom learning process and assess the product's level of validity. The four components of the 4-D research model are define, design, develop, and give away. E-books are developed by researchers as an educational tool. The capacity to put developed e-books on electronic devices makes the potential for students to learn whenever and wherever they choose. Experts have validated the research findings related to the building of the E-Book Classification of Living Things. The results of material expert validation met the "very valid" criteria with an average percentage of 85.6%, and the results of media expert validation met the criteria with an average percentage of 83.7%. The Development of E-Book Learning Media Classification of Living Things for Class VII SMPN 4 Banjarmasin is therefore determined to be extremely valid.

Keyword : E-book, Research and Development, 4-D

**PENGEMBANGAN BUKU ELEKTRONIK BERBASIS FLIP BOOK
UNTUK PEMBELAJARAN MATERI KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP
DI KELAS VII SMPN 4 BANJARMASIN**

Andi Pratama Putra, Hamsi Mansur, Arif Sholahuddin

Program Studi Teknologi Pendidikan FKIP, Universitas Lambung Mangkurat
andipratama@gmail.com, hamsi.mansur@ulm.ac.id, arif.science.edu@ulm.ac.id

Abstrak

Penelitian yang disajikan di sini didasarkan pada permasalahan kehidupan nyata mengenai bagaimana pembelajaran sains diterapkan di SMPN 4 Banjarmasin. Guru masih menggunakan materi visual seperti buku, lembar kerja, dan modul untuk memfasilitasi pembelajaran. Konsep topik hanya dijelaskan sekilas oleh guru, kemudian siswa mengerjakan LKS untuk praktek. Tujuan penelitian ini adalah membuat sumber ajar e-book untuk membantu instruktur dalam proses pembelajaran di kelas dan menilai tingkat validitas produk. Empat komponen model penelitian 4-D adalah mendefinisikan, merancang, mengembangkan, dan mendistribusikan. E-book dikembangkan oleh para peneliti sebagai alat pendidikan. Kemampuan untuk menempatkan e-book yang dikembangkan pada perangkat elektronik menjadikan potensi bagi siswa untuk belajar kapanpun dan dimanapun mereka memilih. Para ahli telah memvalidasi temuan penelitian terkait pembuatan E-Book Klasifikasi Makhluk Hidup. Hasil validasi ahli materi memenuhi kriteria “sangat valid” dengan rata-rata persentase 85,6%, dan hasil validasi ahli media memenuhi kriteria dengan rata-rata persentase 83,7%. Oleh karena itu, Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas VII SMPN 4 Banjarmasin dinyatakan sangat valid.

Kata kunci: EBook, klasifikasi makhluk hidup, 4-D, IPA

Pendahuluan

Perkembangan teknologi di era saat ini tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Tuntutan global dalam dunia pendidikan senantiasa menyesuaikan pesatnya perkembangan teknologi dalam usaha terhadap peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaannya bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran (Budiman, 2017).

Belajar adalah suatu peningkatan kepribadian yang terbentuk sebagai akibat dari pola-pola respon baru yang dinyatakan dalam bentuk keterampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan, dan kemampuan. (Rusman dkk, 2012). Sedangkan Tata cara penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu kepada penerima yang dituju merupakan inti dari proses belajar mengajar. Proses komunikasi terdiri dari pesan, sumber pesan, saluran Penelitian ini didasarkan pada permasalahan dunia nyata mengenai bagaimana pembelajaran sains diterapkan di SMP N 4 Banjarmasin. Guru masih menggunakan bahan visual seperti buku, lembar kerja, dan modul untuk memudahkan pembelajaran. Selain itu, peneliti juga menemukan bahwa guru hanya menjelaskan konsep materi sebelum memberikan praktik kepada siswa melalui LKS. Hal ini mengakibatkan siswa kurang efektif dalam proses pembelajaran, selain terbatasnya media yang tersedia untuk memotivasi siswa dalam belajar. Mampu menyajikan beragam konten dalam bentuk media mandiri yang sesuai teori dan mengembangkan media sesuai kebutuhan siswa dan karakteristik siswa merupakan hal penting dalam proses pembelajaran. atau media pesan, dan penerima pesan. Pelajaran atau pendidikan yang tercakup dalam kurikulum berfungsi sebagai pesan yang ingin dikomunikasikan (Sadiman, dkk, 2007).

Apabila suatu proses belajar mengajar menggunakan media yang sesuai dengan karakteristik siswa, mata pelajaran yang diajarkan, struktur dan pendukungnya maka menjadi efektif. memanfaatkan perangkat pendidikan yang akan meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan memanfaatkan media pembelajaran dapat menghasilkan pembelajaran yang efektif dan menarik. (Mansur & Rafiudin, 2020).

Saat ini, siswa dapat memanfaatkan teknologi sebagai sumber, media, dan alat belajar. Teknologi dapat dijadikan sebagai sumber belajar untuk membantu siswa belajar lebih menarik dan mencapai hasil belajar yang sesuai dengan harapannya. Media e-book merupakan salah satu dari sekian banyak teknologi pendidikan yang ada saat ini. yang memiliki beberapa keuntungan signifikan untuk menerapkan pembelajaran (Sanjaya, 2015).

Buku elektronik dikenal sebagai E-book. E-Book juga berisi informasi digital dengan teks, gambar, dan video jika buku biasanya dibuat dari kumpulan kertas dengan teks dan gambar. Buku cetak yang biasa kita baca sehari-hari telah berkembang menjadi buku elektronik atau dikenal dengan buku digital (Subiyantoro, 2018).

E-book merupakan gabungan perangkat lunak dan perangkat keras yang dapat diakses di komputer, laptop, ponsel pintar, dan tablet. E-book dapat dibuat dengan audio, video, gambar, animasi, dan teks selain teks. Oleh karena itu, e-book lebih menarik dan mudah beradaptasi dibandingkan panduan belajar tradisional. Manfaat eBook akan membuat siswa sangat termotivasi untuk belajar (Sadiman & Arief, 2003).

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti ini berupaya untuk mengembangkan media E-book untuk materi Klasifikasi Makhluk Hidup, yang diharapkan dapat menjadi media yang dapat

membantu guru dalam proses pembelajaran. Penelitian ini diharapkan dapat mengetahui ke validi media E-book yang dikembangkan. E-book berisi ringkasan materi, gambar, dan video yang akan menarik perhatian peserta didik untuk belajar dimana saja, kapan saja, dan dengan siapa saja.

Kajian Pustaka

1. Penelitian pengembangan

Penelitian dan pengembangan merupakan nama lain dari penelitian pengembangan. Sugiyono (2006:407) mendefinisikan metode penelitian pengembangan sebagai teknik penelitian yang digunakan untuk menciptakan produk tertentu dan mengevaluasi keampuannya. Sedangkan penelitian dan pengembangan (R&D) bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan, menurut Mulyatiningsih (2011).

Sukmadinata (2009: 164) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah yang digunakan untuk menciptakan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada, baik berupa model, buku, modul, perangkat keras, materi pendidikan, atau alat untuk laboratorium atau dalam ruang kelas. pengajaran, pembelajaran, pengajaran, pengajaran, evaluasi, administrasi, dll. Pengembangan, juga dikenal sebagai penelitian dan pengembangan dalam bahasa Inggris, adalah teknik penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji kemanjurannya.

Berdasarkan ketiga pendapat ahli tersebut di atas, penelitian dan pengembangan (R&D) bertujuan untuk membuat dan memvalidasi bahan belajar mengajar dengan tujuan untuk meningkatkan efektivitas pengajaran dan mengembangkan pembelajaran yang lebih

efisien. Hasil dari model penelitian ini digunakan untuk meningkatkan standar pengajaran dan pembelajaran (Hamalik, 2005).

2. Elektronik Book (E Book)

E-book, disebut juga buku digital, pada awalnya diciptakan sebagai sumber pengajaran (Ambhara et al., 2017). Bagi pengguna yang tidak terlalu suka membaca buku cetak, e-book menjadi salah satu kemudahan pengembangan ilmu pengetahuan yang dapat meningkatkan minat membaca (Yusnimar, 2014). E-book adalah teknologi yang menggunakan komputer untuk menyajikan data multimedia dengan cara yang ringkas dan menarik. Informasi yang disajikan dalam e-book lebih kaya dibandingkan buku tradisional karena dapat menggabungkan suara, grafik, gambar, animasi, dan film (Yenni, 2020). E-book memiliki sejumlah manfaat bagi pembacanya, termasuk penggunaan fitur simulasi, audio, dan video yang akan membantu pembaca memahami materi pelajaran dengan lebih baik. Selain itu, dibandingkan hanya membaca teks, hal ini memberikan siswa kesempatan untuk memperdalam pemahaman mereka tentang topik yang dibahas (Mumu dkk., 2017).

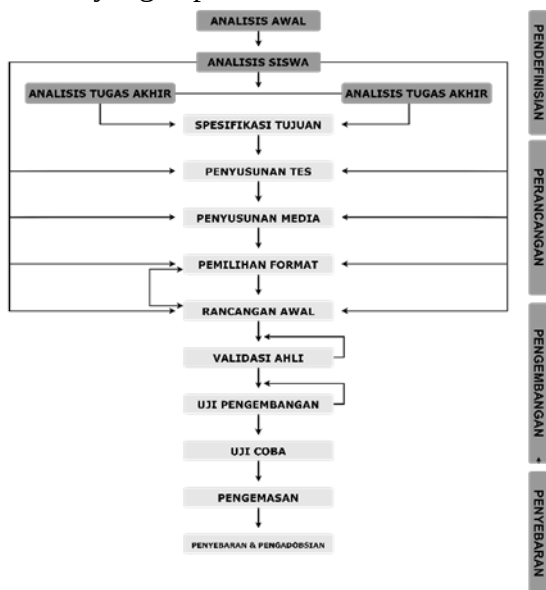
Buku elektronik menghilangkan kebutuhan akan kertas dalam produksi bahan bacaan, memungkinkan siswa untuk belajar kapan saja, di mana saja, dan dari siapa saja. E-book hadir dalam beberapa format, termasuk: HTML, PDF, TXT, XML, PDF.

Metode Penelitian

Penelitian dan pengembangan (R&D) sedang dilaksanakan. Teknik penelitian dan pengembangan digunakan untuk menciptakan produk tertentu dan menilai efektivitasnya (Sugiyono, 2013). Agar dapat berfungsi di masyarakat,

khususnya di bidang pendidikan, suatu produk yang dihasilkan perlu diteliti dalam bentuk analisis kebutuhan dan diuji efektivitasnya. Pengembangan dan validasi produk berdasarkan penelitian merupakan tujuan penelitian dan pengembangan (Borg dan Gall, 2018, p. 118). Model pengembangan 4-D yang dibuat dengan menyertakan teknik atau strategi penelitian dalam penelitian ini. Model 4-D, sesuai dengan judulnya, memiliki empat fase. definisi, penciptaan, perbaikan, dan distribusi

Pada tahap Define, pertanyaan dan pesan ditentukan, dan diamati untuk menentukan apa yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah. Berikutnya adalah tahap desain, di mana sebuah produk dibuat untuk mengatasi masalah tersebut dan sebuah konsep atau item dibuat yang dapat dirilis di lain waktu.



Partisipan dalam penelitian ini adalah tenaga pendidik Departemen Teknologi Pendidikan, ahli media dari FKIP ULM, dan guru SMP kelas VII dari SMP N 4 Banjarmasin. Pengembangan media pembelajaran berupa e-book pembelajaran menjadi tujuan penelitian ini. SMP N 4 Banjarmasin yang beralamatkan Jl. Teluk Tiram Darat No 01, Teluk Tiram, Kecamatan Banjarmasin

Barat, Kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan 70113.

Dalam penelitian ini, data dikumpulkan dengan menggunakan tiga metode berbeda: wawancara, kuesioner, dan observasi. Observasi dilakukan untuk mempelajari lebih lanjut tentang bagaimana pembelajaran terjadi dan untuk mengidentifikasi permasalahan yang perlu diperbaiki. Di SMPN 4 Banjarmasin, guru kelas VII ditanyai. Tahap validasi dan uji coba media pembelajaran dilanjutkan dengan penggunaan angket. Selanjutnya memeriksa data validasi dan melakukan pengujian dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menerapkan skala Likert untuk menghitung nilai setiap indeks.
2. Gunakan rumus $T \times P_n$ untuk menentukan total skor setiap indikator kuesioner.
3. Temukan skor tertinggi (Y) dan terendah (X) setiap item evaluasi.
4. Gunakan rumus untuk menentukan nilai rentang untuk setiap skor.
5. Dengan menerapkan persyaratan pada tabel terlampir, evaluasi skornya:

Nilai. (Likert.)	Interval.	.Kriteria
1	0%-19,99%	Sangat Kurang Baik (Revisi Total.)
2	20%-39,99%	Kurang Baik (Revisi.)
3	40%-59,99%	Cukup Baik (Perlu Revisi.)
4	60%-79,99%	Baik (Tidak Revisi)
5	80%-100%	Sangat Baik (Tidak. Revisi)

6. Hasil nilai interpretasi kemudian dihitung menggunakan rumus indeks sebagai berikut Rumus Indeks : $\% = \frac{\text{Total Skor}}{Y} \times 100$

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan produk berupa E-book sumber belajar mata kuliah IPA klasifikasi makhluk hidup kelas VII.

Teknik penelitian ini memadukan model pengembangan 4D dengan penelitian R&D (study & Development). Penelitian dan pengembangan dilakukan untuk menciptakan barang dan mengevaluasi efektivitasnya (Sugiyono, 2015, p. 407).

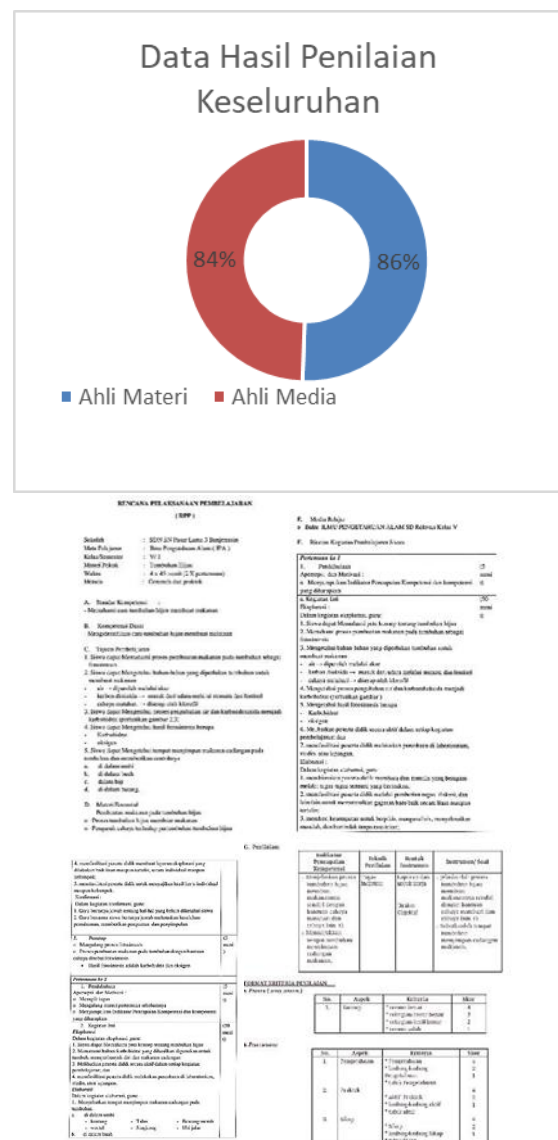
Deskripsi pembelajaran yang ideal akan dipilih berdasarkan tahap pendefinisian. Kemudian pada tahap desain, tujuan kita adalah membuat perangkat media pembelajaran. Pada tahap pengembangan ini dimaksudkan untuk dibuat suatu media atau perangkat pembelajaran melalui sejumlah revisi berdasarkan masukan dari para ahli dan praktisi serta informasi dari hasil uji coba.

Pembangunan adalah fase berikutnya. penciptaan produk yang mempertimbangkan saran ahli. Materi pembelajaran telah diperbarui untuk meningkatkan akurasi, efektivitas, kegunaan, dan keunggulan teknis. Tahap berikutnya, yang dikenal sebagai tahap penyebaran, mendorong konsumen produk yang sedang dikembangkan individu, kelompok, atau sistem untuk menggunakannya. Selektifitas diperlukan, dan produsen serta penjual harus bekerja sama untuk mengemas produk dengan benar. dapat disediakan untuk ruang kelas lain sehingga mereka dapat mengevaluasi seberapa baik teknologi membantu pembelajaran.

Metode sosialisasinya meliputi analisis pengguna. Pencarian atau identifikasi pengguna produk yang dikembangkan merupakan tahap awal dalam tahap diseminasi. Strategi penerapan adalah rencana untuk memastikan bahwa produk diterima oleh pelanggan di masa depan. Guru SMP N 4 Banjarmasin dan Program Studi Teknologi Pendidikan FKIP ULM akan mendapatkan materi pembelajaran E-book sebagai bagian dari pembagian.

Berdasarkan hasil tahap pengembangan yang telah dijelaskan sebelumnya, media E-book pembelajaran ini telah memperoleh skor rata-rata dari ahli materi pelajaran sebesar 85,6%, dengan skor maksimal sebesar 100%. Skor rata-rata keseluruhan dari para profesional media adalah 83,7% dari 100%, yang merupakan skor tertinggi. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa materi pembelajaran E-book yang dihasilkan masuk dalam kategori “Sangat Valid”. Diagram berikutnya dapat digunakan untuk memberikan penjelasan yang lebih menyeluruh.

Diagram1. Hasil Penilaian



Gambar2. RPP Klasifikasi Makhluk Hidup



Gambar 3. Media E-book

Simpulan

Dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan model pengembangan 4-D dengan melakukan 4 tahapan yaitu Define, Design, Development, dan Dissemination, berdasarkan hasil pengembangan media E-Book untuk materi pembelajaran IPA klasifikasi makhluk hidup untuk siswa kelas VII SMP N 4 Banjarmasin dan pembahasan hasil penelitian yang telah disajikan pada bab sebelumnya. Rata-rata persentase yang dihitung dengan menggunakan hasil pengajar mata pelajaran IPA sebagai ahli materi dan dosen sebagai ahli media yang merupakan hasil verifikasi ahli menempatkan hasil uji kelayakan pembelajaran E-book pada

kategori “Baik”. Media E-book pembelajaran saintifik kategorisasi makhluk hidup layak digunakan setelah mendapat hasil evaluasi dari uji validitas dan uji produk.

Berdasarkan temuan pembahasan penelitian dan kesimpulan di atas, dapat dikemukakan beberapa saran, antara lain sebagai berikut.

1. Saya berharap para pendidik di SMP N 4 Banjarmasin dapat memanfaatkan E-book pembelajaran ini secara maksimal agar siswa semakin bersemangat dan termotivasi dalam pembelajaran.
2. Bagi peneliti agar lebih memahami bagaimana cara membuat eBook pembelajaran yang efektif dengan memperhatikan tuntutan sekolah tempat media tersebut dibuat dan karakteristik siswa.
3. Siswa di SMP N 4 Banjarmasin harus berperan aktif dalam pengalaman pendidikannya karena tersedia sumber belajar yang dapat diakses dan disesuaikan dengan kebutuhannya.
4. Keberhasilan penggunaan produk ini dalam merangsang minat, motivasi, dan hasil belajar kemudian dapat diuji di lingkungan belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Badan Standar Nasional Pendidikan, (2006). Standar Isi. Badan Standar Nasional Pendidikan: Jakarta.
- Borg, W. R & Gall, M. D. 1983. *Educational research: An introduction*. New York: Longman.
- Hamalik, (2005) Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mansur & Dkk, 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Untuk Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas VII di SMP. J-INSTECH Vol. 2, No. 2, Juli 2021 (46-52)

- Mulyatiningsih, (2011). Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan. Yogyakarta: Alfabeta.
- Rusman, (2012). Model – Model Pembelajaran. Depok : PT Rajagrafindo Persada.
- Sadiman. & Arief, S. 2003. Media Pendidikan Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatan. Jakarta: PT.Rajawali Press.
- Samatowa, (2010). Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. Jakarta: PT Indeks.
- Sanjaya, W. 2015. Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono, (2012). Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, (2006). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Susanto. (2013). Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Thiagarajan, S.,& dkk. (1974). *Instructional Development for Training Teacher of Exceptional Children: A Sourcebook. Minneapolis, Minnesota: Leadership Training Institute/Special Education, University of Minnesota.*

PENGEMBANGAN MEDIA MOTION ANIMASI PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS VII UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DI SMPN 1 BANJARMASIN

Ibrahim¹, Agus Salim², Adrie Satrio³

¹²³Universitas Lambung Mangkurat

¹1910130210035@mhs.ulm.ac.id, ²agus.salim@ulm.ac.id, ³adrie.satrio@ulm.ac.id

Abstrak

Kurangnya hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik dengan metode dan media yang digunakan oleh guru, yang cenderung kurang bervariasi selama proses pembelajaran, peneliti telah mencari solusi untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif. Salah satu solusi yang diusulkan adalah pengembangan media motion animasi pembelajaran. Penelitian ini bertujuan (1) untuk membantu guru dalam mengembangkan motion animasi pada mata pelajaran IPA, khususnya materi Bumi dan Tata Surya di SMPN 1 Banjarmasin, serta (2) untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VII menggunakan motion animasi dalam mata pelajaran IPA, khususnya materi Bumi dan Tata Surya di SMPN 1 Banjarmasin. Penelitian ini menggunakan pendekatan R&D (Research and Development) dan mengadopsi model Borg and Gall yang telah dimodifikasi untuk memenuhi kebutuhan penelitian. Hasil penilaian dari ahli media menunjukkan bahwa media motion animasi ini memperoleh persentase validasi sebesar 97,22% dengan kategori "sangat layak." Selain itu, hasil penilaian dari ahli materi memberikan persentase validasi sebesar 95,33% dengan kategori "sangat layak." Dalam hal peningkatan hasil belajar peserta didik, ditemukan bahwa nilai N-gain sebesar 0,79 dengan kategori "tinggi." Berdasarkan data hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa motion animasi adalah media pembelajaran yang layak digunakan dalam pembelajaran peserta didik, terutama dalam konteks mata pelajaran IPA, khususnya materi Bumi dan Tata Surya di SMPN 1 Banjarmasin. Media ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci: pengembangan, motion animasi, hasil belajar.

Abstract

The lack of learning outcomes achieved by students with the methods and media used by teachers, which tend to be less varied during the learning process, researchers have looked for solutions to create innovative learning. One of the proposed solutions is the development of motion animation learning media. This research aims (1) to assist teachers in developing motion animation in science subjects, especially Earth and Solar System material at SMPN 1 Banjarmasin, and (2) to improve the learning outcomes of class VII students using motion animation in science subjects, especially Earth and Solar System material at SMPN 1 Banjarmasin. This research uses an R&D (Research and Development) approach and adopts the Borg and Gall model which has been modified to meet research needs. The assessment results from media experts show that this motion animation media received a validation percentage of 97.22% in the "very feasible" category. In addition, the assessment results from material experts provide a validation percentage of 95.33% with the category "very feasible." In terms of improving student learning outcomes, it was found that the N-gain value was 0.79 in the "high" category. Based on research data, it can be concluded that motion animation is a learning medium that is suitable for use in student learning, especially in the context of science subjects, especially Earth and Solar System material at SMPN 1 Banjarmasin. This media is expected to make a significant contribution in improving student learning outcomes..

Keywords: development, motion animation, learning outcomes.

Pendahuluan

Pembelajaran yang optimal adalah tujuan utama dalam sistem pendidikan. Untuk mencapai tujuan tersebut, diperlukan kerja sama harmonis dari semua komponen yang ada dalam sistem pembelajaran. Komponen-komponen tersebut termasuk manusia, teknologi media, strategi pembelajaran, lingkungan belajar, sumber belajar, dan pesan pembelajaran, seperti yang dijelaskan oleh Munandar (2017).

Penting untuk diingat bahwa pembelajaran yang optimal hanya dapat terjadi jika semua komponen ini berperan dengan baik. Siswa, guru, dan pihak-pihak terkait lainnya, teknologi media pembelajaran, strategi pembelajaran, lingkungan belajar, sumber belajar, dan pesan pembelajaran semuanya memiliki peran kunci dalam mencapai tujuan pembelajaran yang optimal. Kualitas setiap komponen ini sangat berpengaruh terhadap keseluruhan kualitas pembelajaran.

Oleh karena itu, penting untuk melakukan pengembangan media pembelajaran dengan cermat dan memperhatikan semua komponen ini. Dengan demikian, hasil belajar siswa dapat ditingkatkan secara maksimal, menciptakan pengalaman pembelajaran yang optimal.

Dalam perkembangan zaman yang semakin maju, teknologi menjadi salah satu aspek yang mengalami pertumbuhan paling pesat. Kemajuan teknologi ini telah merambah ke berbagai bidang kehidupan, termasuk pendidikan. Teknologi telah menjadi alat penting dalam menciptakan inovasi yang dapat mempermudah aktivitas sehari-hari dan memungkinkan kinerja manusia menjadi lebih efisien.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran yang belum optimal, terutama pada mata pelajaran IPA dengan fokus pada materi Bumi dan Tata Surya, di SMP Negeri 1 Banjarmasin. Hasil observasi dan wawancara dengan guru dan peserta didik menunjukkan bahwa banyak peserta didik belum mencapai

hasil belajar yang memuaskan, terutama dalam materi ini. Guru IPA, Bapak Sunardi, M.Pd., mencatat bahwa pembelajaran pada materi Bumi dan Tata Surya tidak berbeda dengan materi lainnya, dengan penggunaan media pembelajaran yang terbatas di kelas. Oleh karena itu, penelitian ini berusaha mengembangkan alternatif media pembelajaran berupa motion animasi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan hasil belajar peserta didik pada materi tersebut.

Hasil wawancara dengan peserta didik di SMP Negeri 1 Banjarmasin menunjukkan bahwa kurangnya pemahaman tentang pengertian dan fungsi benda-benda langit pada sistem tata surya menyebabkan kesulitan dalam mempelajari mata pelajaran IPA, terutama pada materi Bumi dan Tata Surya. Sebagai solusi, pengembangan *motion animasi* pembelajaran dapat menjadi alternatif pembelajaran yang membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik di SMP Negeri 1 Banjarmasin, terutama pada materi Bumi dan tata surya. Dengan *motion animasi* pembelajaran, peserta didik dapat memahami pengertian dan fungsi dari benda-benda langit pada sistem tata surya dengan lebih baik.

Sebelumnya penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Motion Graphic untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Pada Materi Pencemaran Lingkungan di SMP Negeri 6 Surakarta” telah dilakukan oleh Nurkholid, M. I. dan pada penelitian tersebut, media pembelajaran *motion graphic* mampu meningkatkan hasil belajar. Maka dari itu, media *motion animasi* pembelajaran dapat dijadikan alternatif solusi untuk menyelesaikan masalah yang ada di sekolah.

Berdasarkan beberapa hal tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa kurangnya media pembelajaran lain, selain yang ada di ruang kelas serta kurangnya pemahaman peserta didik tentang pengertian dan fungsi benda-benda langit pada sistem tata surya menyebabkan kurang maksimalnya hasil belajar peserta didik pada pelajaran IPA materi Bumi dan Tata Surya, sehingga peneliti ingin menyelesaikan masalah yang ada di

SMP Negeri 1 Banjarmasin dengan cara mengembangkan media pembelajaran motion animasi. Maka dari itu judul skripsi ini adalah pengembangan media motion animasi pada mata pelajaran IPA kelas VII untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di SMPN 1 Banjarmasin

Kajian Pustaka

1. Pengembangan

(AECT, 2021) telah mengemukakan definisi teknologi pendidikan yang diterjemahkan dalam bahasa Indonesia bahwa Teknologi Pendidikan adalah studi dan praktik merancang, mengimplementasikan, mengevaluasi, dan mengelola proses dan sumber daya untuk memfasilitasi pembelajaran melalui teknologi. Teknologi Pendidikan mencakup teknologi digital, multimedia, dan jaringan dalam berbagai bentuk dan cara, termasuk instruksional, administratif, dan sarana yang mendukung pembelajaran. Teknologi Pendidikan berfungsi sebagai alat untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, baik dalam konteks pendidikan formal maupun informal. Dengan demikian teknologi Pendidikan tidak hanya terkait dengan penggunaan teknologi digital, multimedia, dan jaringan dalam pembelajaran, tetapi juga mencakup proses dan sumber daya yang diperlukan untuk mengimplementasikan teknologi tersebut. Dalam era digital seperti sekarang, Teknologi Pendidikan dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran serta memberikan kemudahan akses untuk pembelajaran bagi semua kalangan, baik dalam konteks pendidikan formal maupun informal.

Menurut Borg and Gall (1983) sebagaimana yang dikutip oleh Fahrurrozi dan Mohzana (2020, pp.3-4), penelitian pengembangan adalah suatu tahap yang dilakukan dalam rangka mengembangkan atau menciptakan produk baru, memvalidasi produk yang sudah ada, atau meningkatkan produk yang sudah ada.

Penelitian pengembangan juga memiliki tujuan untuk mendapatkan pengetahuan baru atau memberikan solusi terhadap permasalahan yang ada.

Dalam konteks ini, penelitian pengembangan bukan digunakan untuk menguji teori, melainkan untuk menciptakan atau meningkatkan produk agar lebih efektif dan efisien berdasarkan tujuan penggunaan dan manfaat yang dihasilkan dari produk tersebut. Secara keseluruhan, pengembangan produk merupakan proses sistematis yang bertujuan menciptakan produk baru atau meningkatkan produk yang sudah ada, dengan fokus pada penggunaan dan manfaat yang akan diperoleh dari produk tersebut.

2. Model Borg and Gall

Untuk mengembangkan media motion animasi, digunakan model borg and gall sebagai pedoman dalam pengembangan media pembelajaran. Model ini memungkinkan peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran yang efektif dan berorientasi pada hasil belajar peserta didik. Model borg and gall terdiri dari beberapa tahap, yaitu perencanaan, tahap awal pengembangan, uji validasi, dan tahap akhir penyempurnaan.

3. Hasil belajar

Menurut Hamalik, sebagaimana dipaparkan dalam Mudjiono (2009: 15), hasil belajar adalah hasil dari perubahan perilaku individu yang dapat diobservasi dan diukur dalam dimensi pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Perubahan ini mencerminkan peningkatan dan perkembangan yang lebih baik dari kondisi sebelumnya, mengubah seseorang dari yang sebelumnya mungkin tidak memiliki pengetahuan tertentu menjadi lebih berpengetahuan.

Lebih lanjut, hasil belajar mengandung makna sebagai pencapaian terbesar yang dapat diraih oleh seorang peserta didik setelah melalui berbagai tahap pembelajaran dalam memahami suatu pelajaran. Penting untuk dicatat bahwa hasil belajar tidak selalu berhubungan dengan nilai saja; sebaliknya, itu juga

mencakup perubahan aspek-aspek lain, seperti peningkatan penalaran, peningkatan disiplin, penguasaan keterampilan, dan perubahan positif lainnya. Hasil belajar menunjukkan kemampuan sesungguhnya dari peserta didik yang telah melewati proses transmisi pengetahuan dari mereka yang dianggap sebagai pemegang pengetahuan atau pengajar. Oleh karena itu, hasil belajar dapat digunakan untuk mengukur sejauh mana peserta didik mampu menangkap, memahami, dan menguasai materi tertentu, dan ini memungkinkan pendidik untuk merancang strategi pembelajaran yang sesuai. Hasil belajar melibatkan tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Metode Penelitian

Penelitian ini hanya menggunakan 7 langkah prosedur Borg & Gall diantaranya: (1) Penelitian awal dan pengumpulan data; (2) Perencanaan; (3) Tahap awal pengembangan media; (4) Uji validasi media; (5) Uji kelompok kecil; (6) Uji kelompok besar; (7) Tahap akhir penyempurnaan media.

Subjek dalam penelitian ini adalah kelas VII SMPN 1 Banjarmasin Tahun Pelajaran 2023/2024 dengan jumlah peserta, yaitu 30 orang pada mata pelajaran pendidikan IPA. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain *pre-test post-test*.

Dalam penelitian pengembangan model pembelajaran inkuiri ini terdapat beberapa teknik pengumpulan data yang digunakan, yaitu wawancara, tes hasil belajar, dokumentasi dan studi literatur. Instrumen yang dipakai dalam penelitian ini adalah lembar validasi penilaian produk yang akan dinilai oleh ahli instrumen, ahli media, dan ahli materi. Validasi yang digunakan terhadap lembar validasi perangkat pembelajaran yang terdiri dari Desai, Kejelasan, Identitas, Kejelasan, Petunjuk, Kesesuaian, Bahasa. Hasil validasi berupa skor dikonversikan ke dalam skala lima kualitatif.

Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan uji skala *likert* untuk mengetahui skor serta kelayakan pada

media/produk. Setelah data diperoleh, untuk menghitung persentase skor dengan rumus sebagai berikut.

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

Keterangan:

P = Presentasi yang Dicari

$\sum X$ = Jumlah Nilai Jawaban Validator

$\sum XI$ = Jumlah Nilai Maksimum

Hasil perhitungan angket validasi oleh para ahli dianalisis secara deskriptif dengan mengacu pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Kriteria Kelayakan

Persentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup layak
21% - 40%	Kurang layak
<20%	Tidak layak

Sumber : Ernawati (2017: 207)

Pengembangan media pembelajaran ini termasuk jenis penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R&D). Menurut Sugiyono (2019), R&D adalah pendekatan ilmiah untuk merencanakan, mengembangkan dan menilai kelayakan suatu produk. Dan model pengembangan menggunakan 7 langkah prosedur Borg & Gall diantaranya: (1) Penelitian awal dan pengumpulan data; (2) Perencanaan; (3) Tahap awal pengembangan media; (4) Uji validasi media; (5) Uji kelompok kecil; (6) Uji kelompok besar; (7) Tahap akhir penyempurnaan media.

Dalam penelitian ini, teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif. Sugiyono (2019) menjelaskan bahwa analisis data deskriptif kuantitatif bertujuan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya, tanpa tujuan membuat kesimpulan yang bersifat umum. Teknik ini digunakan untuk menganalisis data kuantitatif yang diperoleh dari berbagai sumber, termasuk angket penilaian peserta, uji ahli

media, uji ahli materi, serta analisis data terkait peningkatan kompetensi peserta pelatihan setelah menggunakan media motion animasi.

Data dalam penelitian ini dikumpulkan menggunakan format skala Likert. Penilaian terhadap validitas video pembelajaran diekspresikan dalam kategori-kategori seperti sangat layak, layak, tidak layak, dan sangat tidak layak, sesuai dengan penilaian yang telah dijelaskan oleh Mansur et al. (2021). Teknik analisis deskriptif kuantitatif ini membantu dalam menggambarkan dan memberikan pemahaman yang lebih mendalam terkait dengan efektivitas video tutorial pembelajaran dalam meningkatkan kompetensi peserta pelatihan.

Tabel 1 skala Likert Penilaian validitas video pembelajaran

Bentuk Pernyataan	Skor
Sangat Layak	4
Layak	3
Tidak Layak	2
Sangat Tidak Layak	1

Sumber: Mansur, dkk (2021)
Untuk mendapatkan hasil dari nilai yang diperoleh dengan cara sebagai berikut:

$$P = \frac{n}{N} \times 100$$

Keterangan: P = Persentase penilaian

N = Jumlah skor maksimum

n = Jumlah skor yang diperoleh

Sumber: Latifah (2021:52)

Persentase penilaiannya kemudian akan diberi keterangan kategori sesuai dengan nilai interprestasinya.

Tabel 2 Interval Nilai Interpretasi dan Kategori Kelayakan

Interval Koefisien	Kategori
<21%	Sangat Tidak Layak
21% - 40%	Tidak Layak
41% - 60%	Cukup Layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

Sumber: Arikunto (Latifah, 2021:52)

Pada tahap analisis data kepraktisan media, dilakukan dengan format skala *Likert*.

Penentuan skor pada skala *Likert* ini lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3 Penentuan Skor Skala Likert Kepraktisan

Bentuk Pernyataan	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu-Ragu	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Sumber: Mansur, dkk (2021:138)

Untuk mendapatkan hasil dari nilai yang diperoleh dengan cara sebagai berikut:

$$\text{Rumus Indeks \%} = \frac{\text{Total Skor}}{Y} \times 100$$

Keterangan: Total Skor = Total skor

Y = Nilai tertinggi

100 = Nilai index maksimal

Sumber: Mansur, dkk (2021:138)

Persentase penilaiannya kemudian akan diberi keterangan kategori sesuai dengan nilai interprestasinya.

Tabel 4 Interval Nilai Interpretasi dan Kategori Kepraktisan Produk

Interval Koefisien	Kategori
<21%	Sangat Tidak Praktis
21% - 40%	Tidak Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
61% - 80%	Praktis
81% - 100%	Sangat Praktis

Sumber: Arikunto (Latifah, 2021:52)

Angket hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran akan dihitung hasilnya yang kemudian akan dikonversikan ke dalam rumus $N\text{-gain}$.

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

Keterangan:

$N\text{-gain (g)}$ = besar faktor *gain*

Skor posttest = hasil test akhir (sesudah)

Skor pretest = hasil test awal (sebelum)

Skor maksimal = nilai maksimal

Sumber: Melzer (Fadhilah, 2019)

Setelah hasil *N-gain* telah didapatkan, kemudian akan diberi keterangan sesuai dengan kriteria/kategori.

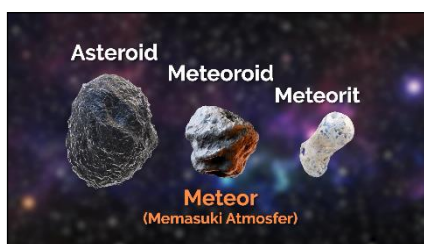
Tabel 5 Nilai Kriteria/kategori *N-gain*

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

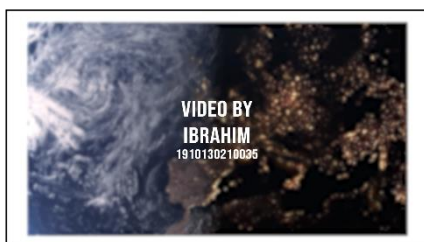
Sumber: Melzer (Fadhilah, 2019:53)

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan produk Media Pembelajaran media motion animasi adalah media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA kelas VII SMPN 1 Banjarmasin dengan materi bumi dan tata surya yang telah dikembangkan dengan model Borg and Gall terdiri dari 10 tahapan pengembangan yang telah dimodifikasi menjadi 7 tahapan pengembangan yaitu penelitian awal dan pengumpulan data, perencanaan, tahap awal pengembangan media, uji validasi ahli, uji kelompok kecil, uji kelompok besar, dan tahap akhir penyempurnaan media.



Gambar 1 Media motion animasi



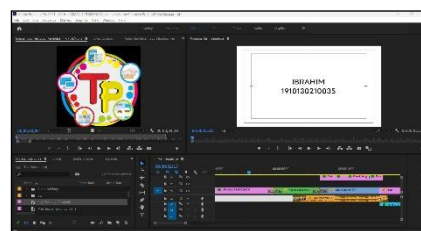
Gambar 2 Media motion animasi

1. Penelitian awal dan pengumpulan data

Dari hasil penelitian awal yang telah dilakukan, ditemukan beberapa permasalahan yang ada pada mata pelajaran IPA materi Bumi dan tata surya baik dalam proses pembelajaran di kelas maupun pada kegiatan praktik lapangan. Peneliti kemudian mencoba mencari alternatif solusi untuk memecahkan permasalahan tersebut yaitu dengan merancang sebuah media pembelajaran berupa motion animasi pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik yang dikembangkan dengan beberapa tahap perencanaan

2. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan alat dan bahan seperti menentukan software yang akan digunakan dalam mengembangkan motion animasi ini yaitu Premiere Pro untuk membuat motion animasi pembelajaran.



Gambar 3 Software Premiere Pro

3. Tahap awal pengembangan media

Kegiatan pada tahap awal pengembangan media ini adalah sebagai berikut:

- Penyusunan naskah motion animasi pembelajaran serta penyesuaian naskah dengan visualisasi yang akan ditampilkan.
- Perekaman audio narator peneliti lakukan mandiri dengan suara peneliti sendiri sesuai dengan naskah yang telah dibuat dan direkam menggunakan software Voice Memos.

Berdasarkan analisis data validasi oleh dosen ahli dan guru IPA di SMPN 1 Banjarmasin terhadap hasil pengembangan media pembelajaran motion animasi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik diperoleh bahwa produk yang telah

dikembangkan dinyatakan valid dan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Setelah pengembangan media pembelajaran motion animasi yang telah dianggap layak, langkah selanjutnya adalah mengujikannya dalam uji coba yang melibatkan peserta didik di kelas VII SMPN 1 Banjarmasin, dengan partisipasi sebanyak 30 orang. Sebelum uji coba, peserta didik diberikan pre-test untuk menilai pemahaman dan pengetahuan mereka terhadap materi IPA, khususnya tentang bumi dan tata surya. Hasil pre-test menunjukkan rata-rata nilai peserta didik sebesar 51.

Setelah melalui tahap uji coba menggunakan media motion animasi, didapatkan rata-rata nilai hasil belajar peserta didik sebesar 84,6. Dari perhitungan yang dilakukan, nilai N-gain diperoleh sebesar 0,79 dengan kategori tinggi. Dari hasil ini, dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan, media pembelajaran motion animasi memiliki dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik, dan dapat dianggap sebagai alat pembelajaran yang sangat efektif.

Dari 30 orang peserta didik, diberikan soal tes berupa pretest dan posttest. Hasil nilai rata-rata yang diperoleh dari peserta didik sebelum menggunakan media (pretest) adalah sebesar 51 dan nilai rata-rata peserta didik sesudah menggunakan media adalah sebesar 84,6 dengan skor maksimal 100. Sehingga, N-gain yang diperoleh masuk dalam kategori "Tinggi", dan dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan motion animasi pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan tingkat efektifitas tinggi.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan motion animasi pembelajaran yang telah dipaparkan, maka didapat kesimpulan:

1. Pengembangan motion animasi pembelajaran IPA materi bumi dan tata surya yang telah dikembangkan dengan model Borg and Gall terdiri dari 10 tahapan pengembangan yang

telah dimodifikasi menjadi 7 tahapan pengembangan yaitu penelitian awal dan pengumpulan data, perencanaan, tahap awal pengembangan media, uji validasi ahli, uji kelompok kecil, uji kelompok besar, dan tahap akhir penyempurnaan media.

2. Terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik dengan nilai rata-rata kelas dari 30 orang peserta didik sebelum menggunakan media sebesar 51 menjadi 84,6 setelah menggunakan motion animasi pembelajaran yang telah dikembangkan. Serta hasil perhitungan N-gain sebesar 0,79 dengan kategori "Tinggi". Dengan demikian, motion animasi pembelajaran yang telah dikembangkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran bagi peserta didik pada mata pelajaran IPA materi bumi dan tata surya untuk kelas VII.

DAFTAR PUSTAKA

- AECT. (2021). *Definition Of Educational Technology*.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Borg, W. R. (1983). *Educational Research: An Introduction (5th ed.)*. New York: Longman.
- Ernawati, .. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 204–210.
- Fadhilah. (2019). Analisis Tingkat Kemampuan Guru dalam Menyusun Soal pada Bank Soal Guru Menggunakan Tes Potensi Akademik dengan Nilai N-Gain di MTs Negeri Soppeng II. *Jurnal Pendidikan Pemikiran Ilmiah*, 49-56.
- Fahrurrozi, M. &. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran. *Tinjauan Teoretis dan Praktek (Vol. 51, Issue 1)*.

- Mansur, H. M. (2021). *Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah Prodi Teknologi Pendidikan*. Banjarmasin: Nizamia Learning Center.
- Mudjiono, D. d. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Munandar, U. (2017). *Pengembangan kurikulum berbasis kompetensi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

PENGELOLAAN PERPUSTAKAAN DESA SEBAGAI SUMBER BELAJAR DI DESA ANDAMAN II

(STUDI DESKRIPTIF DI DESA ANDAMAN II)

Muhammad Rezki Riadi, Mastur, Adrie Satrio

Universitas Lambung Mangkurat

rezkikandangan@gmail.com, mastur@ulm.ac.id, adrie.satrio@ulm.ac.id

Abstrak

Keterbatasan akses bahan bacaan relevan dan berkualitas mempengaruhi minat baca masyarakat, terutama di desa. Perpustakaan desa bertujuan memberikan akses langsung kepada masyarakat terhadap berbagai bahan bacaan dan sumber informasi yang relevan. Pengelolaan yang baik dan strategi promosi perpustakaan diperlukan dalam pembangunan perpustakaan desa. Dalam pengelolaannya, perpustakaan desa mengambil pendekatan berbasis kebutuhan masyarakat, sehingga koleksi buku dan media belajar yang disediakan sesuai dengan kebutuhan dan minat masyarakat. Penelitian ini menggunakan metode studi deskriptif untuk mengkaji pengelolaan perpustakaan di Desa Andaman II sebagai sumber belajar masyarakat. Langkah-langkah observasi dan dokumentasi dilakukan dengan tujuan utama untuk memberikan gambaran objektif tentang keadaan perpustakaan tersebut melalui deskripsi yang mendalam. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perpustakaan desa memiliki peran penting dalam meningkatkan literasi dan pengetahuan masyarakat di desa tersebut. Dengan pengelolaan yang baik, perpustakaan desa dapat memberikan akses mudah dan relevan terhadap bahan pustaka dan sumber informasi yang bermanfaat. Untuk optimalisasi perannya, perpustakaan desa Andaman II dapat mempertimbangkan langkah-langkah seperti memperkuat strategi promosi yang efektif, misalnya melalui sosialisasi, peningkatan aksesibilitas, dan kolaborasi dengan komunitas setempat. Perpustakaan Desa Andaman II memiliki peran penting dalam meningkatkan keterampilan dan pengetahuan anak-anak sekolah melalui program fun learning, les tambahan, dan lomba. Pengelolaan koleksi yang baik dan beragam memberikan akses mudah kepada pengunjung dan mendukung perkembangan masyarakat desa.

Kata Kunci: Pengelolaan Perpustakaan, Strategi Promosi, Studi Deskriptif

Abstract

The Limited access to relevant and quality reading materials affects people's interest in reading, especially in villages. The village library aims to provide direct access to the community to various reading materials and relevant information sources. Good management and library promotion strategies are needed in developing village libraries. In its management, the village library takes a community needs-based approach, so that the collection of books and learning media provided is in accordance with the community's needs and interests. This research uses a descriptive study method to examine library management in Andaman II Village as a community learning resource. Observation and documentation steps were carried out with the main aim of providing an objective picture of the state of the library through in-depth descriptions. The research results show that the village library has an important role in increasing the literacy and knowledge of the community in the village. With good management, village libraries can provide easy and relevant access to useful library materials and information sources. To optimize its role, the Andaman II village library can consider steps such as strengthening effective promotional strategies, for example through outreach, increasing accessibility, and collaborating with local communities. The Andaman II Village Library has an important role in improving the skills and knowledge of school children through fun learning programs, additional tutoring and competitions. Good and diverse collection management provides easy access for visitors and supports the development of village communities.

Keywords: Library Management, Promotion Strategies, Descriptive Study

Pendahuluan

Perpustakaan desa merupakan salah satu aset penting dalam pengembangan dan peningkatan literasi di tingkat lokal. Di Indonesia, masalah literasi masih menjadi tantangan yang signifikan. Berdasarkan Survei Literasi Nasional (SLN) tahun 2020, tingkat literasi masyarakat Indonesia masih rendah, terutama di daerah pedesaan.

Di Indonesia, masalah literasi masih menjadi tantangan yang signifikan jika dibandingkan dengan negara-negara seperti Singapura dan Malaysia. Singapura dan Malaysia memiliki tingkat literasi yang lebih tinggi dibandingkan dengan Indonesia. Menurut UNESCO Institute for Statistics pada tahun 2020, tingkat melek huruf dewasa di Indonesia hanya sekitar 94,3%, sedangkan di Singapura mencapai 97,7% dan di Malaysia sekitar 96,5%.

Tingkat literasi yang rendah di Indonesia memiliki dampak yang signifikan pada perkembangan sosial, ekonomi, dan pendidikan. Minimnya kesadaran akan pentingnya literasi serta kurangnya akses terhadap bahan bacaan berkualitas dan sumber informasi yang relevan menjadi faktor yang mempengaruhi rendahnya minat baca dan rendahnya tingkat literasi masyarakat Indonesia. Di sisi lain, Singapura dan Malaysia telah menunjukkan komitmen yang kuat dalam mengembangkan literasi di negara mereka. Keduanya memiliki infrastruktur perpustakaan yang baik, akses terhadap beragam bahan bacaan, dan program-program literasi yang didukung secara penuh oleh pemerintah dan masyarakat.

Keterbatasan akses terhadap bahan bacaan yang relevan dan berkualitas menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi rendahnya minat baca masyarakat, terutama di desa-desa. Perpustakaan desa memiliki peran penting dalam mengatasi masalah ini dengan menyediakan akses langsung kepada masyarakat terhadap beragam bahan bacaan dan sumber informasi yang relevan.

Presiden Joko Widodo dalam (Kuwado, 2017) menyatakan bahwa dana yang dialokasikan dalam program pembangunan desa perlu dimanfaatkan untuk pembangunan perpustakaan desa, dengan tujuan

meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan mendorong minat membaca di kalangan masyarakat desa. Sebagai suatu konsep, sumber belajar mencakup berbagai hal, mulai dari buku paket, modul, LKS, hingga elemen fisik seperti laboratorium, tempat praktik, museum, dan perpustakaan. Sumber belajar menjadi elemen kunci yang memengaruhi mutu proses dan hasil pembelajaran. Oleh karena itu, pengelolaan pusat sumber belajar, termasuk perpustakaan desa, perlu berperan aktif dalam menyusun, mengembangkan, dan melaksanakan kurikulum. Dalam konteks ini, pengintegrasian berbagai sumber belajar seperti laboratorium dan perpustakaan dalam manajemen yang terkoordinasi menjadi penting. (Sitepu, 2014: 79) mengungkapkan bahwa sumber pembelajaran merujuk pada segala bentuk yang berisi informasi dan dapat dimanfaatkan untuk kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, perlu adanya integrasi dan koordinasi yang efisien dalam pengembangan serta pengelolaan perpustakaan desa dalam konteks sistem pendidikan yang lebih luas untuk mencapai hasil optimal.

Dapat disimpulkan bahwa perpustakaan desa bukan hanya menjadi tempat penyimpanan buku semata, tetapi lebih dari itu, ia menjadi sumber belajar yang mengintegrasikan berbagai elemen pembelajaran untuk masyarakat desa. Oleh karena itu, pengelolaan yang baik dan strategi promosi yang efektif bagi perpustakaan desa menjadi kunci dalam membentuk peran perpustakaan sebagai pusat sumber belajar yang berkontribusi pada peningkatan literasi dan pengetahuan masyarakat desa.

Selain pengelolaan yang baik, strategi promosi perpustakaan juga perlu diperhatikan. Menurut (Ramayanti, 2021:27), promosi memiliki peran krusial dalam konteks perpustakaan, termasuk perpustakaan Desa/Kelurahan. Promosi dianggap sebagai langkah penting untuk mengenalkan perpustakaan Desa/Kelurahan kepada masyarakat dan sebagai strategi untuk meraih partisipasi aktif masyarakat desa dalam memberdayakan fasilitas perpustakaan yang tersedia. Promosi yang efektif dapat mencakup kegiatan sosialisasi kepada masyarakat tentang manfaat dan kegiatan yang disediakan oleh perpustakaan desa,

melalui promosi yang tepat, masyarakat Desa Andaman II dapat diberikan pemahaman yang lebih baik tentang peran penting perpustakaan dalam meningkatkan literasi dan akses informasi.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka perlu adanya pengelolaan perpustakaan di desa Adaman II yang efektif dengan melibatkan penyusunan kebijakan, perencanaan program, pengadaan dan pengelolaan koleksi, serta pelatihan pengelola perpustakaan. Dengan mengadopsi praktik pengelolaan terbaik yang telah terbukti berhasil di perpustakaan desa lainnya, Desa Andaman II dapat memastikan perpustakaan yang baru dibangun beroperasi dengan efisien dan memberikan layanan yang berkualitas kepada masyarakat.

Dalam konteks pengembangan perpustakaan desa, penelitian tentang pengelolaan dan strategi promosi perpustakaan di Desa Andaman II dapat memberikan wawasan yang berharga. Dengan mempelajari praktik terbaik dalam pengelolaan dan promosi perpustakaan desa di Indonesia, dapat ditemukan rekomendasi dan strategi yang efektif untuk memastikan bahwa perpustakaan desa di Desa Andaman II berfungsi sebagai sumber belajar dan memberikan manfaat bagi masyarakat desa secara luas.

Tujuan dari penulisan artikel ini adalah untuk menjelaskan bagaimana pengelolaan perpustakaan Desa Andaman II serta mendeskripsikan strategi promosi perpustakaan desa. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih komprehensif tentang pengelolaan perpustakaan di Desa Andaman II dan memberikan panduan mengenai strategi promosi yang efektif. Dengan demikian, diharapkan dapat meningkatkan kualitas pengelolaan perpustakaan desa dan minat serta partisipasi masyarakat dalam memanfaatkan perpustakaan sebagai sumber belajar yang bermanfaat.

Review Literatur

Pertumbuhan teknologi, informasi, dan komunikasi yang berkembang pesat mendorong masyarakat untuk menjadi lebih

pintar dalam memilih, mencari, dan mengelola beragam informasi yang tersebar di sekitarnya. Adanya lonjakan informasi ini memerlukan perpustakaan untuk menyediakan akses bacaan dan informasi yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat. Salah satu bentuk perpustakaan yang berada dekat dengan masyarakat adalah perpustakaan desa. Peran perpustakaan dapat dianggap sebagai bentuk pendidikan non formal yang memiliki kontribusi penting dalam meningkatkan tingkat pendidikan masyarakat dan mendukung upaya pemberantasan buta aksara melalui inisiatif pendidikan non formal, khususnya melalui program budaya baca dan pembinaan perpustakaan (Rita, 2018:273).

Berdasarkan Peraturan Kepala Perpustakaan Nasional Republik Indonesia Nomor 6 Tahun 2017 mengenai Standar Nasional Perpustakaan Desa/Kelurahan, perpustakaan desa adalah lembaga perpustakaan yang diinisiasi oleh pemerintah desa/kelurahan dengan tanggung jawab utama untuk mengembangkan perpustakaan di wilayah desa/kelurahan dan menyelenggarakan layanan perpustakaan kepada seluruh masyarakat tanpa membedakan faktor usia, ras, agama, status sosial ekonomi, dan gender. Tata kelola perpustakaan desa mencakup manajemen koleksi, fasilitas, pelayanan, sumber daya manusia, serta pelaksanaan dan pengelolaan keseluruhan aspek perpustakaan desa.

Menurut Hermawan dan Zen (2006:30), perpustakaan umum dapat didefinisikan sebagai institusi perpustakaan yang memberikan layanan kepada semua segmen masyarakat tanpa memandang latar belakang, status sosial, agama, suku, tingkat pendidikan, dan faktor lainnya. Dalam konteks ini, perpustakaan umum bertujuan untuk memberikan akses luas kepada informasi dan pengetahuan, menciptakan inklusivitas, serta merangsang minat membaca di kalangan masyarakat secara menyeluruh.

Peran perpustakaan desa dalam menyediakan informasi yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat setempat sangat signifikan. Koleksi yang dimiliki oleh perpustakaan desa harus dipilih dengan cermat untuk mendukung kemakmuran

masyarakat tersebut. Untuk memastikan kinerja optimal perpustakaan desa, penunjukan pengelola yang memiliki pemahaman mendalam mengenai perpustakaan oleh pihak pemerintah atau kelurahan sangat diperlukan. Hal ini bertujuan agar perpustakaan desa dapat berfungsi sesuai dengan standar yang telah ditetapkan oleh pemerintah, memastikan akses informasi yang berkualitas, dan memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan masyarakat setempat (Asnawi, 2015:42).

Perpustakaan desa dapat diartikan sebagai fasilitas masyarakat yang berperan sebagai alat pendukung dalam menyediakan pendidikan dan informasi bagi komunitas desa. Selain itu, perpustakaan desa juga menjadi bagian integral dari upaya meningkatkan progres pembangunan di wilayah tersebut (Domai, 2018:70).

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa Perpustakaan desa adalah salah satu perpustakaan yang bersifat umum yang dikembangkan dan dikelola oleh pemerintah desa untuk memberikan pelayanan terhadap kebutuhan informasi yang diperlukan oleh masyarakat desa.

Tujuan perpustakaan desa, seperti yang diuraikan oleh Ramadhani (2020:25-26), adalah untuk melayani kebutuhan informasi masyarakat desa dengan mengakomodasi beberapa aspek, antara lain:

1. Mendukung kegiatan wajib belajar.
2. Menyokong program pendidikan sepanjang hidup dan literasi informasi masyarakat.
3. Menyediakan buku pengetahuan dan keterampilan untuk mendukung keberhasilan kegiatan di berbagai sektor, seperti pertanian, peternakan, ekonomi kreatif, dan industri kecil.
4. Meningkatkan minat dan budaya baca masyarakat untuk menciptakan komunitas yang kreatif, dinamis, produktif, dan mandiri.
5. Menyimpan dan memanfaatkan dokumen kebudayaan sebagai sumber informasi dan peningkatan wawasan di pedesaan.
6. Memberikan hiburan sehat dan semangat positif dalam waktu senggang.

7. Mendidik masyarakat tentang pemeliharaan dan pemanfaatan bahan pustaka secara efektif dan efisien.

Pengelolaan merupakan terminologi yang digunakan dalam disiplin manajemen, secara etimologis berasal dari kata "kelola" (to manage), dan umumnya mengacu pada proses mengurus atau menangani suatu entitas dengan tujuan pencapaian tertentu. Seperti yang disebutkan oleh Rahadjo (2014:21), pengelolaan didefinisikan sebagai pengendalian dan optimalisasi pemanfaatan semua faktor sumber daya yang telah direncanakan untuk mencapai suatu tujuan kerja spesifik.

Pengelolaan menekankan pentingnya aspek perencanaan, pengorganisasian, penggerakan, dan pengawasan untuk mencapai suatu target kerja tertentu, sebagaimana dijelaskan oleh Laksmi dan rekan-rekan (2016:22). Tambahan, pengelolaan juga mencakup arahan dan optimalisasi pemanfaatan sumber daya manusia dan materi guna mencapai sasaran, sebagaimana disampaikan oleh Balderton dalam karya Rahadjo (2014:21).

Dalam pengelolaan perpustakaan, terdapat beberapa elemen atau faktor yang memerlukan perhatian khusus. Aspek-aspek seperti kebijakan dan prosedur, manajemen koleksi, pendanaan dan pengadaan, pengelolaan fasilitas, sumber daya manusia, dan perencanaan kegiatan, semuanya merupakan komponen penting dalam rangkaian proses pengelolaan perpustakaan (Rahman, 2015:191-195).

Dari beberapa pendapat ahli diatas maka dapat diambil kesimpulannya bahwa pengelolaan perpustakaan melibatkan berbagai aspek dan faktor yang harus dikelola secara efektif. Melalui perencanaan, pengorganisasian, penggerakan, dan pengawasan yang baik, perpustakaan dapat memanfaatkan sumber daya dengan efektif untuk mencapai tujuan dalam memberikan layanan yang bermanfaat bagi masyarakat pengguna.

Konsep belajar melibatkan berbagai elemen seperti mengingat, memahami, menerapkan, dan pengembangan diri. Perpustakaan desa menjadi sumber belajar yang krusial, bersama dengan laboratorium

dan kegiatan lainnya. Dalam era globalisasi, perpustakaan desa bukan hanya tempat membaca dan sumber belajar, melainkan juga berperan sebagai pusat pemberdayaan masyarakat. Untuk menjalankan perannya sebagai sarana pendidikan, perpustakaan perlu menyelenggarakan kegiatan pelatihan bagi pemustaka atau masyarakat dengan tujuan memberdayakan mereka (Fitriana, 2016).

Belajar merupakan proses individual dan kontekstual di mana peserta didik memperoleh pengetahuan dari berbagai sumber di sekitarnya, bukan hanya dari guru. Sumber belajar dapat mencakup data, individu, atau objek lain yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran (Sanjaya, 2017).

Dalam upaya pemberdayaan masyarakat, manajemen yang efisien perpustakaan desa dapat berperan sebagai pusat pembelajaran dan pengetahuan bagi warga desa. Dengan menggunakan koleksi bahan pustaka, dokumen resmi pemerintah desa, data statistik, serta materi visual seperti gambar, foto, dan grafik, perpustakaan desa mampu menyediakan informasi dan pengetahuan yang relevan (Asnawi, 2015:43). Evaluasi keberhasilan perpustakaan didasarkan pada kualitas layanan kepada masyarakat; layanan yang baik akan meningkatkan persepsi positif terhadap perpustakaan, sementara layanan yang kurang memuaskan dapat memberikan dampak negatif secara keseluruhan (Rohman, 2017:43).

Kesimpulannya, perpustakaan desa memiliki peran penting sebagai sumber belajar dan pusat informasi bagi masyarakat. Dalam mengembangkan perpustakaan desa, penting untuk memperhatikan kualitas layanan yang diberikan kepada pengguna. Dengan pengelolaan yang baik dan pemberian layanan yang terbaik, perpustakaan desa dapat berkontribusi dalam meningkatkan literasi dan pengetahuan masyarakat di wilayah desa tersebut.

Promosi, menurut Mustafa (2010:15), adalah suatu metode komunikatif persuasif dalam pemasaran yang menggunakan teknik hubungan masyarakat. Ini merupakan bentuk pertukaran informasi mengenai produk atau jasa organisasi, dengan tujuan membujuk agar masyarakat merespons positif terhadapnya.

(Widuri, 2000) menyatakan bahwa promosi adalah bentuk komunikasi untuk menyampaikan pesan atau informasi. Dengan demikian, dapat diartikan bahwa promosi perpustakaan adalah kegiatan yang bertujuan untuk memperkenalkan, memberikan informasi, memengaruhi, dan mengingatkan masyarakat tentang kepentingan perpustakaan, termasuk layanan dan koleksinya.

Menurut Mustafa (2010), tujuan promosi perpustakaan melibatkan:

- a. Memberikan kesadaran kepada masyarakat mengenai layanan perpustakaan.
- b. Mendorong minat masyarakat untuk memanfaatkan fasilitas perpustakaan.
- c. Mengembangkan pemahaman masyarakat agar mendukung kegiatan perpustakaan dan perannya dalam masyarakat.

Metode

Penelitian ini menerapkan metode deskriptif, yang menurut (Sugiono, 2009:21), merupakan "metode yang digunakan untuk menggambarkan atau menganalisis hasil penelitian tanpa bertujuan membuat kesimpulan yang lebih luas." Keputusan menggunakan penelitian deskriptif diambil karena peneliti akan melakukan observasi langsung untuk menganalisis dan menjelaskan pengelolaan perpustakaan desa sebagai sumber pembelajaran di desa Andaman II, termasuk strategi promosinya.

Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Menurut (Noor, 2011:34), metode kualitatif dijelaskan sebagai pendekatan yang memberikan gambaran kompleks, memeriksa kata-kata, mendokumentasikan pandangan responden secara rinci, dan melakukan studi dalam situasi yang alami. Keputusan menggunakan pendekatan kualitatif diambil karena metode ini lebih fleksibel dan subyektif. Pendekatan kualitatif terpilih karena fakta lapangan tidak terbatas pada wawancara dengan pihak terkait, tetapi juga melibatkan pengamatan langsung. Hasil penelitian akan dijelaskan oleh peneliti melalui narasi berdasarkan fakta-fakta yang diperoleh dari pengamatan tersebut.

Teknik pengumpulan data dilaksanakan melalui dua metode, yakni:

Nasution yang dikutip oleh Sugiyono (2012:226) menyatakan bahwa observasi merupakan dasar semua ilmu pengetahuan. Para ilmuwan bekerja dengan data, yaitu informasi tentang realitas yang diperoleh melalui observasi. Observasi dalam penelitian ini dilakukan dengan melakukan pengamatan langsung di lapangan. Peneliti melakukan peninjauan langsung ke lapangan untuk mengumpulkan data dan informasi. Jenis observasi yang digunakan adalah observasi aktif, yang melibatkan pengamatan langsung, pendengaran, pencatatan, dan analisis keadaan serta permasalahan di desa.

Sugiyono (2011:329) mendefinisikan dokumentasi sebagai catatan peristiwa yang telah terjadi. Dokumen dapat berupa tulisan, gambar, atau karya monumental dari seseorang. Dalam pengumpulan data, peneliti menggunakan metode dokumentasi, yang mencakup data sekunder yang tersimpan dalam bentuk dokumen atau file.

Proses analisis data melibatkan tahapan pengumpulan, reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan. Pengumpulan data dilakukan melalui teknik observasi dan dokumentasi di lapangan. Reduksi data, sebagaimana dijelaskan oleh (Rijali, 2018:83-84), merupakan langkah seleksi, penyederhanaan, abstraksi, dan transformasi data mentah yang dihimpun dari catatan lapangan. Penyajian data digunakan untuk menggambarkan temuan penelitian dari lapangan, dan menurut (Rijali, 2018:83-84), penyajian data memungkinkan untuk penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan saat informasi disusun. Penarikan kesimpulan dilakukan untuk memberikan arti pada data yang telah diperoleh dengan teliti, menyeluruh, dan mendalam, sehingga kesimpulan tersebut memiliki kevalidan yang kuat karena didukung oleh bukti yang sah.

Hasil Dan Pembahasan

A. Hasil

1. Deskripsi Desa Mitra

Desa Andaman II terletak di bagian selatan wilayah Kecamatan Anjir Pasar, dengan luas wilayah sekitar 950 Ha. Koordinat geografis Desa Andaman II adalah

Bujur 14.2718 dan Lintang -3.1143. Wilayah Desa Andaman II berbatasan dengan Desa Anjir Pasar Kota II di sebelah utara, Desa Anjir Seberang Pasar II di sebelah barat, Tamban Kalteng di sebelah selatan, dan Desa Andaman di sebelah timur.

Menurut Data Administrasi Pemerintahan Desa tahun 2021, penduduk Desa Andaman II berjumlah 1.062 jiwa yang terbagi dalam 11 RT, dengan 535 jiwa laki-laki dan 527 jiwa perempuan.

Tingkat pengangguran di Desa Andaman II cenderung mengalami fluktuasi dengan laju yang lambat. Upaya yang telah dilakukan untuk mengurangi angka pengangguran antara lain pendirian Badan Usaha Milik Desa (BUMDes) Andaman II pada tahun 2015. BUMDes tersebut telah menyerap tenaga kerja sekitar 5 orang dari masyarakat lokal Desa Andaman II. Meskipun terdapat kesempatan kerja yang cukup banyak di Desa Andaman II, seperti menjadi petani, dan pedagang, namun masih terdapat pengangguran karena kurangnya penguasaan ketrampilan spesifik yang dibutuhkan.

Tingkat kemiskinan di Desa Andaman II masih tinggi, terutama terkait dengan kekurangan rumah yang layak huni dan adanya satu rumah yang ditempati oleh lebih dari satu kepala keluarga. Untuk mengatasi masalah ini, dilakukan beberapa program seperti Program Bantuan PKK, Dinas Sosial, dan PUPR.

Sarana dan prasarana pendidikan di Desa Andaman II masih minim. Meskipun terdapat beberapa sekolah mulai dari tingkat PAUD hingga tingkat SMA/MA, namun belum dijelaskan secara rinci. Contohnya, terdapat PAUD Kenanga dengan 50 siswa, Madrasah Diniah 4 Marabahan dengan 202 siswa, SMP Ibtidaussalam dengan 354 siswa, dan SMA/MA Ibtidaussalam dengan 140 siswa.

Pengelolaan perpustakaan desa di Desa Andaman II menjadi sangat penting mengingat kondisi dan karakteristik masyarakat serta kebutuhan yang ada di desa tersebut. Pertama, dengan luas wilayah Desa Andaman II yang mencapai 950 Ha, perpustakaan desa dapat menjadi pusat pengetahuan dan informasi bagi penduduk desa yang tersebar di wilayah yang luas tersebut. Dengan adanya perpustakaan,

penduduk desa dapat mengakses berbagai jenis buku dan bahan bacaan tanpa harus melakukan perjalanan jauh ke kota atau pusat informasi lainnya.

Selain itu, melalui pengelolaan perpustakaan desa, diharapkan dapat meningkatkan minat baca dan literasi di kalangan penduduk Desa Andaman II. Dengan menyediakan akses mudah ke berbagai jenis buku, perpustakaan desa dapat membantu meningkatkan kebiasaan membaca dan kemampuan literasi masyarakat desa. Hal ini akan berdampak positif pada perkembangan intelektual dan pengetahuan penduduk desa.

Pengelolaan perpustakaan desa juga berperan penting dalam mendukung pendidikan di Desa Andaman II. Dengan menyediakan buku-buku pelajaran dan referensi, perpustakaan desa dapat membantu siswa dan pelajar dalam menunjang proses belajar mereka di sekolah.

Dengan adanya pengelolaan perpustakaan desa, Desa Andaman II dapat memanfaatkan potensi dan sumber daya yang ada untuk meningkatkan literasi, pendidikan, interaksi sosial, dan akses informasi teknologi bagi masyarakat desa. Hal ini akan memberikan manfaat jangka panjang dalam pengembangan individu dan komunitas serta mendukung kemajuan sosial dan ekonomi Desa Andaman II.

2. Perencanaan

a. Analisis Kebutuhan

Masyarakat lokal Desa Andaman II memiliki beragam pekerjaan, seperti petani, pedagang, dan karyawan. Namun, masalah yang dihadapi adalah lemahnya penguasaan keterampilan spesifik yang dibutuhkan, yang menyebabkan masih adanya tingkat pengangguran yang signifikan di desa tersebut. Upaya telah dilakukan untuk mengurangi angka pengangguran melalui program kerja sama antara pemerintah dan swasta dalam peningkatan Sumber Daya Manusia (SDM) serta perluasan lapangan kerja.

Dalam rangka mengatasi masalah ini, perpustakaan desa dapat menjadi salah satu solusi yang efektif. Perpustakaan desa dapat berperan sebagai sumber belajar yang memberikan akses kepada masyarakat untuk

meningkatkan keterampilan dan pengetahuan mereka. Dengan adanya perpustakaan desa yang lengkap dengan koleksi buku, majalah, dan media belajar lainnya, masyarakat Desa Andaman II dapat memperoleh informasi dan sumber daya yang diperlukan untuk meningkatkan keterampilan mereka sesuai dengan kebutuhan pekerjaan yang ada. Melalui perpustakaan desa, masyarakat dapat mengakses bahan bacaan yang terkait dengan bidang pekerjaan mereka, seperti buku pertanian, buku tentang pengelolaan usaha, atau literatur terkait dengan keterampilan pedagang.

Selain memenuhi kebutuhan pengembangan keterampilan dan pengetahuan masyarakat umum, perpustakaan desa juga memiliki peran penting dalam memenuhi kebutuhan anak-anak desa yang sedang bersekolah. Perpustakaan desa dapat menjadi sumber belajar yang memberikan akses ke materi pembelajaran yang mendukung anak-anak desa dalam memperluas pengetahuan mereka di luar lingkungan sekolah. Dengan koleksi buku yang relevan, perpustakaan desa membantu anak-anak desa meningkatkan pemahaman mereka dalam berbagai mata pelajaran.

Anak-anak desa juga membutuhkan dukungan dalam menyelesaikan tugas sekolah. Perpustakaan desa dapat menjadi tempat yang ideal bagi mereka untuk menemukan referensi, buku teks, atau sumber informasi lainnya yang dibutuhkan dalam menyelesaikan tugas-tugas mereka. Pustakawan atau staf perpustakaan desa juga dapat memberikan bantuan dalam mencari bahan yang relevan.

Dengan memenuhi kebutuhan masyarakat dan anak-anak desa terkait perpustakaan desa, perpustakaan desa tidak hanya berfungsi sebagai tempat penyimpanan buku, tetapi juga sebagai sumber belajar dan peningkatan keterampilan. Perpustakaan desa berperan dalam meningkatkan kualitas pendidikan di desa dan membuka peluang yang lebih baik bagi masa depan anak-anak desa. Dengan adanya perpustakaan desa yang terkelola dengan baik dan berperan aktif dalam mendukung pengembangan SDM, masyarakat Desa Andaman II dapat meningkatkan penguasaan keterampilan

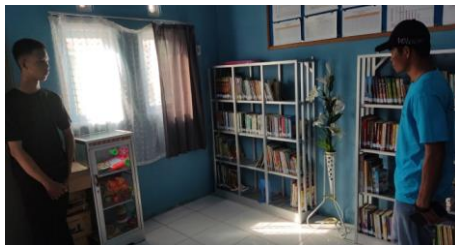
spesifik yang dibutuhkan dalam pekerjaan mereka. Ini akan membantu mengurangi angka pengangguran di desa dan mendorong pertumbuhan ekonomi lokal.

b. Perencanaan Ruang dan Fasilitas

Dalam tahap perencanaan, ruang dan fasilitas perpustakaan di Balai Desa Andaman direncanakan dengan memanfaatkan sisi ruangan yang sebelumnya digunakan untuk penyimpanan peralatan tak terpakai. Setelah melakukan survei, beberapa elemen penting yang ditambahkan termasuk rak buku, lemari penyimpanan koleksi media belajar anak-anak, dan meja belajar bundar untuk pembelajaran kelompok.

Ruang perpustakaan direncanakan untuk mengakomodasi rak buku yang disusun secara sistematis agar koleksi buku mudah dijangkau oleh pengunjung. Tujuan utamanya adalah memastikan efisiensi ruang dengan penempatan yang rapi dan mudah dipahami.

Lemari khusus disediakan untuk menyimpan media belajar anak-anak. Lemari ini dirancang agar koleksi media belajar seperti permainan, audiovisual, dan alat peraga anak-anak tetap terorganisir dan terlindungi dengan baik.



Gambar 1. Rak Buku dan Lemari Media Belajar

Meja belajar bundar juga dipilih sebagai fasilitas untuk kegiatan belajar kelompok. Meja ini didesain dengan ukuran yang memadai agar beberapa orang dapat duduk bersama. Dengan desain bundar, semua pengguna meja memiliki akses yang setara terhadap sumber belajar yang ditempatkan di tengah meja. Hal ini mendorong interaksi dan kolaborasi antar pengunjung dalam proses belajar. Selain itu, sebagai bagian dari perencanaan ruang dan fasilitas perpustakaan di Balai Desa Andaman, juga direncanakan pembuatan papan nama yang berfungsi sebagai tanda pengenalan perpustakaan. Papan

nama ini akan ditempatkan di pintu masuk perpustakaan dengan tujuan mempermudah pengunjung dalam mengidentifikasi lokasi perpustakaan.



Gambar 2. Desain Papan Nama

Papan nama tersebut akan dirancang dengan ukuran yang cukup besar agar mudah terlihat oleh pengunjung yang datang. Selain itu, akan digunakan huruf yang kontras dengan warna latar belakang papan nama, sehingga tulisannya mudah terbaca. Desain papan nama juga akan mencerminkan identitas perpustakaan, seperti menggunakan logo atau gambar yang terkait dengan dunia literasi. Pembuatan papan nama sebagai tanda perpustakaan merupakan langkah penting dalam memberikan identitas visual yang jelas bagi perpustakaan. Hal ini tidak hanya membantu pengunjung dalam menemukan lokasi perpustakaan, tetapi juga memberikan kesan profesional dan terorganisir pada perpustakaan tersebut.

Dalam tahap perencanaan ruang dan fasilitas perpustakaan di Balai Desa Andaman II, memperhatikan kebutuhan pengunjung dengan memberikan fasilitas penyimpanan dan akses koleksi perpustakaan yang sesuai. Rak buku dan lemari media belajar anak-anak telah disediakan untuk menyimpan koleksi dengan rapi dan mudah dijangkau.

Selain itu, meja belajar bundar juga telah disediakan untuk memfasilitasi pembelajaran bersama di lingkungan yang nyaman. Perpustakaan juga telah menambahkan papan nama yang terlihat jelas dan menarik. Papan nama tersebut bertujuan untuk memudahkan pengunjung dalam menemukan lokasi perpustakaan. Dengan adanya papan nama yang menarik, diharapkan perpustakaan di Balai Desa Andaman dapat menarik minat pengunjung untuk datang dan mengenal lebih dekat dengan fasilitas perpustakaan yang disediakan.

Dengan semua upaya tersebut, diharapkan perpustakaan di Balai Desa Andaman menjadi tempat yang nyaman, teratur, dan mendukung pembelajaran efektif bagi pengunjungnya.

c. Pengadaan Koleksi

Metode perolehan koleksi, sebagaimana disebutkan oleh (Rahayuningsih, 2007:15), dapat dilakukan dengan berbagai cara, seperti pembelian, penerimaan hadiah atau donasi, pengajuan permintaan, pertukaran koleksi dengan perpustakaan atau instansi lain, dan melalui keanggotaan dalam suatu organisasi.



Gambar 3. Poster Donasi Buku

Pengadaan koleksi buku dan media belajar yang beragam merupakan langkah penting dalam memenuhi kebutuhan masyarakat desa dan anak-anak sekolah.

Berikut hasil dari observasi penulis tentang berbagai jenis koleksi yang disediakan dalam perpustakaan desa Andaman II:

Buku Pelajaran: Koleksi buku pelajaran menjadi sangat penting bagi anak-anak sekolah di desa. Buku-buku pelajaran mencakup berbagai mata pelajaran, seperti matematika, bahasa Indonesia, IPA, IPS, dan sebagainya. Buku pelajaran membantu anak-anak mendapatkan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan dalam proses belajar mereka.

Buku Pengetahuan Umum: Buku-buku pengetahuan umum memberikan informasi luas tentang berbagai topik, seperti sejarah, geografi, budaya, sains, alam, dan lainnya. Koleksi buku pengetahuan umum ini memungkinkan masyarakat desa untuk memperluas wawasan dan pengetahuan mereka di luar kurikulum sekolah.

Buku Pertanian dan Peternakan: Desa Andaman II memiliki mayoritas penduduk yang berprofesi sebagai petani. Oleh karena itu, pengadaan buku tentang pertanian,

peternakan, dan teknik bercocok tanam sangat penting. Buku-buku ini memberikan panduan praktis dan pengetahuan yang diperlukan untuk meningkatkan produktivitas pertanian dan peternakan di desa.

Buku Resep Memasak: Buku resep memasak membantu masyarakat desa dalam mengembangkan keterampilan dalam memasak makanan yang sehat dan bergizi. Koleksi ini dapat mencakup resep lokal maupun internasional, memberikan variasi dalam penyajian makanan sehari-hari dan mendukung pengembangan usaha kuliner lokal.

Novel dan Komik: Koleksi novel dan komik merupakan sumber hiburan dan pengembangan imajinasi bagi anak-anak dan masyarakat desa. Membaca novel dan komik membantu meningkatkan kemampuan berbahasa, membaca, serta memperluas wawasan dan imajinasi pengguna.

Buku Agama: Buku-buku agama menjadi penting bagi masyarakat desa yang memiliki nilai-nilai keagamaan yang kuat. Koleksi ini mencakup kitab suci, buku-buku tafsir, buku ibadah, dan literatur agama lainnya. Buku-buku agama membantu meningkatkan pemahaman dan pengamalan agama dalam kehidupan sehari-hari.

Selain buku, pengadaan koleksi media belajar dan bermain untuk anak-anak juga penting. Puzzle, Rubik, dan buku mewarna sekali pakai adalah contoh media belajar dan bermain yang bisa meningkatkan keterampilan anak-anak dalam memecahkan masalah, melatih keterampilan motorik, dan merangsang kreativitas.

Dengan menyediakan koleksi buku dan media belajar yang beragam, perpustakaan desa dapat memenuhi kepentingan dalam meningkatkan keterampilan masyarakat desa dan pengetahuan anak-anak sekolah. Ini akan membantu masyarakat desa mengembangkan keterampilan praktis, memperluas wawasan, meningkatkan kualitas hidup, serta memberikan dasar yang kokoh bagi perkembangan anak-anak desa dalam pendidikan dan pengetahuan.

3. Pelaksanaan

a. Pengelolaan Koleksi

Pengelolaan koleksi merupakan salah satu aspek penting dalam mengelola

perpustakaan desa. Tugas pengelola koleksi meliputi pengaturan, pengelompokan, dan pengorganisasian buku serta materi lainnya agar dapat dengan mudah diakses oleh pengguna perpustakaan. Selain itu, pengelola juga bertanggung jawab dalam merawat koleksi agar tetap dalam kondisi baik dan terjaga keberlanjutannya.

Pengelolaan koleksi juga melakukan penomoran buku dan memberikan stempel perpustakaan pada setiap buku sebagai tanda identifikasi. Hal ini memudahkan pengelola dan pengguna perpustakaan dalam melacak dan mengidentifikasi buku yang dipinjam atau dikembalikan. Selain itu, pengelola koleksi juga terlibat dalam penambahan buku baru ke dalam koleksi perpustakaan. Proses ini melibatkan seleksi buku yang relevan dan bermanfaat untuk memenuhi kebutuhan pengguna perpustakaan, sehingga koleksi perpustakaan dapat diperkaya dan menjadi lebih beragam.

Selain buku, perpustakaan desa juga dapat memperluas koleksi dengan membeli poster edukasi dinding khusus untuk anak-anak. Poster ini menyajikan informasi, gambar, dan grafik yang menarik, serta mendukung pembelajaran dan pemahaman anak-anak dalam berbagai topik. Penggunaan poster edukasi dapat memberikan nilai tambah bagi perpustakaan desa dalam meningkatkan minat belajar anak-anak dan memberikan pengalaman belajar yang interaktif.

Dengan pengelolaan koleksi yang baik, perpustakaan desa dapat menyediakan akses yang mudah dan nyaman bagi masyarakat desa dan anak-anak sekolah untuk mengakses bahan bacaan yang bermanfaat. Ketersediaan koleksi yang teratur, baik, dan beragam juga mendorong peningkatan pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman di kalangan masyarakat desa. Melalui pengelolaan koleksi yang efektif, perpustakaan desa dapat menjadi pusat pengetahuan yang bermanfaat bagi perkembangan masyarakat desa dan pendidikan anak-anak.

b. Program dan Kegiatan

Pada tahapan pelaksanaan pengelolaan perpustakaan desa di Desa Andaman, terdapat dua program dan kegiatan yang mencakup layanan pendidikan dan promosi perpustakaan.

a) Layanan Pendidikan

Dalam layanan pendidikan perpustakaan desa di Desa Andaman, terdapat dua kegiatan utama yang saling terkait, yaitu fun learning dan les tambahan. Fun learning merupakan pendekatan pembelajaran yang menggabungkan unsur bermain dan belajar secara menyenangkan. Dalam kegiatan fun learning, anak-anak di Desa Andaman memiliki kesempatan untuk belajar sambil bermain melalui berbagai aktivitas interaktif, seperti permainan kelompok, eksperimen sederhana, dan kegiatan seni kreatif. Tujuan dari fun learning adalah menciptakan lingkungan yang menarik dan menyenangkan bagi anak-anak sehingga mereka dapat belajar dengan semangat dan antusias.

Selain fun learning, perpustakaan desa juga menyediakan les tambahan sebagai bagian dari layanan pendidikan. Les tambahan ini diberikan kepada anak-anak terkait pembelajaran di sekolah. Dalam sesi les tambahan, anak-anak mendapatkan bantuan dan dukungan tambahan dalam memahami materi pelajaran yang sulit atau memerlukan penjelasan lebih mendalam. Tutor yang berkompeten dan berpengalaman memberikan penjelasan, membantu menjawab pertanyaan, serta memberikan contoh dan latihan tambahan untuk memperkuat pemahaman anak-anak. Les tambahan ini dirancang untuk memberikan pendekatan personal dan mendukung kebutuhan belajar masing-masing anak.



Gambar 5. Fun Learning

Dengan mengintegrasikan fun learning dan les tambahan, perpustakaan desa di Desa Andaman dapat memenuhi kebutuhan belajar dan pengembangan anak-anak secara menyeluruh. Pendekatan ini tidak hanya membantu anak-anak dalam meningkatkan pencapaian akademik mereka, tetapi juga

membantu mengembangkan keterampilan sosial, kemampuan kerja sama, dan kreativitas mereka. Lebih dari itu, kombinasi fun learning dan les tambahan juga menciptakan lingkungan yang mendukung dan memotivasi anak-anak dalam perjalanan belajar mereka, menginspirasi mereka untuk terus mencari pengetahuan dan mengembangkan potensi mereka secara optimal.

b) Promosi Perpustakaan

Perpustakaan desa mengadakan berbagai lomba sebagai upaya untuk memperkenalkan perpustakaan kepada masyarakat lebih luas. Salah satu lomba yang diadakan adalah lomba cerdas cermat yang diikuti oleh anak-anak SD. Lomba ini dirancang untuk menguji pengetahuan dan kecerdasan mereka melalui pertanyaan-pertanyaan yang menantang. Lomba ini memacu anak-anak untuk mempelajari berbagai topik, baik yang terkait dengan pelajaran di sekolah maupun pengetahuan umum.



Gambar 6. Lomba Cerdas Cermat

Dengan mengikuti lomba cerdas cermat, anak-anak memiliki kesempatan untuk memperdalam pengetahuan mereka dan mengembangkan keterampilan kognitif seperti pemecahan masalah, pemikiran logis, dan penalaran. Selain lomba cerdas cermat itu diadakan juga lomba menggambar dan lomba mewarnai memberikan platform bagi anak-anak untuk menunjukkan kreativitas dan bakat seni mereka. Lomba ini memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk mengekspresikan imajinasi mereka melalui gambar-gambar yang mereka buat. Selain itu, lomba ini juga mengembangkan keterampilan visual anak-anak, seperti kemampuan mengamati, menggambarkan detail, menggunakan warna dengan cerdas, dan menghasilkan karya seni yang estetik.



Gambar 7. Lomba Menggambar dan Mewarnai

Melalui lomba-lomba ini, perpustakaan desa tidak hanya mengundang partisipasi aktif anak-anak, tetapi juga memberikan penghargaan dan pengakuan atas prestasi mereka. Lomba-lomba ini menciptakan lingkungan yang kompetitif namun tetap menyenangkan, di mana anak-anak dapat belajar dan tumbuh dalam suasana yang positif dan terinspirasi. Selain itu, lomba-lomba ini juga mendorong anak-anak untuk berkomunikasi, bekerja sama dalam tim, dan mengasah keterampilan sosial mereka.



Gambar 8. Penyerahan Hadiah Lomba

Dengan adanya lomba-lomba ini, perpustakaan desa berhasil membangun citra positif dan menarik minat anak-anak serta masyarakat umum untuk berpartisipasi dalam kegiatan perpustakaan. Lomba-lomba tersebut tidak hanya memberikan kesempatan untuk bersaing dan mengembangkan potensi anak-anak, tetapi juga sebagai sarana edukasi yang menarik dan menghibur. Melalui lomba-lomba ini, perpustakaan desa berperan aktif dalam mempromosikan pentingnya pendidikan, kreativitas, dan pengetahuan di kalangan anak-anak sekolah.

Berdasarkan hasil yang didapat, kriteria dari perpustakaan desa dapat diidentifikasi sebagai berikut:

Program Pendidikan: Menyelenggarakan program fun learning, les tambahan, dan berbagai lomba untuk meningkatkan minat belajar dan kreativitas anak-anak sekolah.

Koleksi yang Beragam: Memiliki koleksi buku yang beragam, mencakup buku pelajaran, pengetahuan umum, pertanian, dan bermain, untuk mendukung pengembangan potensi masyarakat desa.

Pengelolaan Koleksi yang Efisien: Menjalankan pengelolaan koleksi yang baik guna memberikan akses mudah dan efisien kepada pengunjung.

Keterlibatan Masyarakat: Melibatkan aktif partisipasi masyarakat, terutama anak-anak sekolah, dalam kegiatan perpustakaan seperti lomba dan program pendidikan.

Akses Mudah: Menyediakan akses yang mudah bagi pengunjung, menciptakan lingkungan yang ramah dan mendukung kegiatan belajar.

Pembinaan Minat Baca: Mendorong minat baca melalui program dan kegiatan yang menarik, seperti fun learning, untuk meningkatkan keterampilan literasi. Dengan memenuhi kriteria-kriteria ini, perpustakaan desa dapat menjadi pusat pendidikan dan pengetahuan yang efektif, berkontribusi pada perkembangan masyarakat desa secara keseluruhan.

Dengan memenuhi kriteria-kriteria tersebut, perpustakaan desa menjadi sarana yang efektif dalam mendukung pendidikan dan pengembangan masyarakat Desa Andaman II. Program pendidikan, koleksi buku yang beragam, pengelolaan koleksi yang efisien, keterlibatan masyarakat, akses mudah, dan pembinaan minat baca menjadi elemen kunci yang membantu perpustakaan menjadi pusat pengetahuan yang berperan aktif dalam perkembangan komunitas setempat. Melalui inisiatif ini, perpustakaan desa dapat berperan dalam mengurangi angka pengangguran, mendorong pertumbuhan ekonomi, dan memberikan kontribusi positif terhadap pendidikan anak-anak sekolah serta pengembangan potensi masyarakat desa secara menyeluruh.

B. Pembahasan

Menurut pandangan sosiologis yang disampaikan oleh Rahmawati (2012:17), kehadiran perpustakaan merupakan bagian

integral dari struktur sosial dalam suatu sistem masyarakat. Perpustakaan dianggap sebagai hasil interaksi berkelanjutan antara anggota masyarakat, sehingga membentuk pola yang teratur dan dianggap sebagai rutinitas. Di Desa Andaman II, perpustakaan desa memiliki peran krusial sebagai sumber pembelajaran bagi penduduk desa. Dengan pelaksanaan berbagai program dan kegiatan, perpustakaan desa menjadi pusat pengetahuan dan informasi yang memberikan manfaat signifikan bagi warga desa dan pelajar.

Perencanaan memiliki peran krusial dalam manajemen perpustakaan dan menjadi penentu kesuksesan operasionalnya. Sesuai dengan perspektif (Usman, 2009:61), perencanaan adalah suatu proses pengambilan keputusan yang melibatkan sejumlah alternatif terkait dengan tujuan dan metode pelaksanaan di masa mendatang, dengan tujuan mencapai target yang diinginkan. Proses ini juga mencakup pemantauan dan evaluasi hasil implementasinya. Perencanaan dilakukan secara terstruktur dan berkelanjutan. Dalam tahap perencanaan, perpustakaan desa di Desa Andaman II telah melakukan analisis kebutuhan masyarakat. Masyarakat setempat memiliki berbagai jenis pekerjaan, namun menghadapi masalah kurangnya penguasaan keterampilan spesifik yang menyebabkan tingkat pengangguran yang signifikan.

Untuk mengatasi tantangan ini, perpustakaan desa telah dirancang sebagai solusi yang efektif. Dalam proses perencanaannya, perpustakaan desa mengadopsi pendekatan berbasis kebutuhan masyarakat, sehingga koleksi buku dan materi pembelajaran yang disediakan dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan minat masyarakat setempat. Seperti yang ditegaskan oleh Darmono (2016:2), ada empat aspek kunci dalam penafsiran perpustakaan desa. Pertama, pengelolaan perpustakaan dilakukan berdasarkan kebutuhan masyarakat. Kedua, perpustakaan dianggap sebagai sarana untuk mendukung proses pembelajaran. Ketiga, perpustakaan berperan dalam mendukung dan meningkatkan kegiatan pendidikan masyarakat. Terakhir, keberadaan perpustakaan desa menjadi bagian tak

terpisahkan dari pembangunan, terutama pembangunan di tingkat desa.

Perpustakaan desa di Desa Andaman II menawarkan layanan pendidikan yang mencakup fun learning dan les tambahan. Fun learning merupakan pendekatan pembelajaran yang menggabungkan unsur bermain dan belajar secara menyenangkan. Dalam kegiatan fun learning, anak-anak di Desa Andaman II memiliki kesempatan untuk belajar sambil bermain melalui berbagai aktivitas interaktif. Sementara itu, les tambahan diberikan kepada anak-anak terkait pembelajaran di sekolah, dimana mereka mendapatkan bantuan dan dukungan tambahan dalam memahami materi pelajaran yang sulit. Dengan mengintegrasikan fun learning dan les tambahan, perpustakaan desa menciptakan lingkungan belajar yang holistik dan komprehensif.

Perpustakaan desa bukan hanya menjadi tempat pembelajaran untuk pelajar, tetapi juga memenuhi kebutuhan belajar masyarakat umum. Seperti yang dikemukakan oleh Darmono (2007:164), layanan perpustakaan mencakup penawaran seluruh koleksi yang dimilikinya kepada pengunjung yang datang dan meminta informasi yang mereka perlukan. Dengan ragam koleksi buku dan materi pembelajaran, warga Desa Andaman II dapat mengakses informasi dan sumber daya yang mendukung peningkatan keterampilan sesuai dengan tuntutan pekerjaan yang ada. Melalui perannya, perpustakaan desa turut berkontribusi dalam meningkatkan kualitas pendidikan di desa dan membuka peluang lebih baik untuk masa depan anak-anak desa.

Lebih dari itu, perpustakaan desa juga membantu anak-anak desa dalam mengerjakan tugas sekolah, menemukan referensi, buku teks, atau sumber informasi lainnya yang dibutuhkan dalam tugas-tugas mereka. Dengan demikian, perpustakaan desa tidak hanya berfungsi sebagai tempat penyimpanan buku, tetapi juga sebagai sumber belajar dan peningkatan keterampilan. Perpustakaan desa berperan dalam meningkatkan kualitas pendidikan di desa dan membuka peluang yang lebih baik bagi masa depan anak-anak desa.

Untuk menjalankan fungsi-fungsi perpustakaan secara efektif, diperlukan keberadaan sumber daya manusia, struktur organisasi yang baik, alokasi anggaran yang memadai, serta fasilitas yang memenuhi standar (Lasa, 2008). Sejalan dengan pandangan yang dikemukakan oleh (Priyono, 2020:40), dalam konteks perpustakaan, klasifikasi merujuk pada kegiatan pengelompokan bahan pustaka berdasarkan persamaan subyek judul, topik, atau tema tertentu, dengan menggunakan sistem atau metode tertentu. Dalam manajemen koleksi, penomoran buku dan penandaan dengan stempel perpustakaan pada setiap buku dianggap sebagai tahap yang krusial. Hal ini memberikan dukungan bagi pengelola dan pengguna perpustakaan dalam melacak dan mengidentifikasi buku yang sedang dipinjam atau dikembalikan. Selain itu, pengelola koleksi juga terlibat aktif dalam penambahan buku baru ke dalam perpustakaan dengan melibatkan proses seleksi buku yang relevan dan bermanfaat untuk memenuhi kebutuhan pengguna perpustakaan. Dengan demikian, koleksi perpustakaan dapat diperkaya dan menjadi lebih beragam.

Dengan adanya pengklasifikasian dan pengelolaan koleksi yang baik, perpustakaan desa di Desa Andaman II dapat menyediakan layanan yang efisien dan efektif bagi masyarakat desa dan pengunjung lainnya. Pengunjung perpustakaan dapat dengan mudah menemukan buku yang dibutuhkan, serta mendapatkan dukungan dalam mengakses koleksi yang relevan dan bermanfaat untuk meningkatkan keterampilan dan pengetahuan mereka. Dukungan dan peran aktif dari pengelola koleksi dalam menyediakan layanan yang terbaik juga menjadi salah satu faktor keberhasilan perpustakaan desa sebagai sumber belajar yang berdaya guna.

Menurut Lasa (2007:63), koleksi dapat dianggap sebagai jiwa perpustakaan, di mana semakin melimpah koleksinya, semakin banyak informasi yang dapat diakses oleh pengunjung. Perpustakaan desa berkomitmen menyediakan koleksi buku dan materi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat desa, mencakup topik seperti

pertanian, pengelolaan usaha, dan literatur yang berkaitan dengan keterampilan yang diperlukan oleh warga. Selain buku, perpustakaan desa juga menyajikan koleksi media pembelajaran dan hiburan, seperti puzzle, Rubik, dan buku mewarnai sekali pakai. Media pembelajaran ini tidak hanya berperan dalam meningkatkan keterampilan pemecahan masalah anak-anak, melatih keterampilan motorik, tetapi juga merangsang kreativitas mereka.

Dengan adanya perpustakaan desa yang terkelola dengan baik dan berperan aktif dalam mendukung pengembangan SDM, masyarakat Desa Andaman II dapat meningkatkan penguasaan keterampilan spesifik yang dibutuhkan dalam pekerjaan mereka. Ini akan membantu mengurangi angka pengangguran di desa dan mendorong pertumbuhan ekonomi lokal. Melalui berbagai program dan kegiatan yang diadakan, perpustakaan desa di Desa Andaman II berhasil menjadi sumber belajar yang bermanfaat bagi perkembangan masyarakat desa dan pendidikan anak-anak sekolah.

Kesimpulan

Perpustakaan Desa Andaman II sebagai sumber belajar memiliki peran penting dalam meningkatkan keterampilan dan pengetahuan masyarakat, khususnya anak-anak sekolah. Melalui program fun learning, les tambahan, dan berbagai lomba, perpustakaan membantu meningkatkan minat belajar dan kreativitas anak-anak. Pengelolaan koleksi yang baik memberikan akses mudah dan efisien kepada pengunjung. Koleksi yang beragam, termasuk buku pelajaran, pengetahuan umum, pertanian, dan bermain, membantu mengembangkan potensi masyarakat desa.

Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan untuk meningkatkan pengelolaan perpustakaan desa sebagai sumber belajar masyarakat: Perlu adanya perencanaan yang matang dalam pengelolaan perpustakaan desa, termasuk dalam pemilihan, pengadaan, dan pemeliharaan koleksi bahan pustaka. Pengelola perpustakaan perlu memperhatikan

kebutuhan dan minat masyarakat dalam memilih koleksi yang relevan dan berkualitas. Pentingnya meningkatkan layanan kepada pengguna perpustakaan. Mengembangkan strategi promosi yang efektif untuk meningkatkan kesadaran dan minat masyarakat terhadap perpustakaan desa sebagai sumber belajar.

Dengan mengimplementasikan saran-saran di atas, diharapkan pengelolaan perpustakaan desa Andaman II sebagai sumber belajar masyarakat dapat lebih efektif dan memberikan manfaat yang maksimal bagi masyarakat desa. Perpustakaan desa memiliki potensi besar sebagai pusat pembelajaran dan pengembangan diri bagi masyarakat desa, dan upaya terus menerus perlu dilakukan untuk memaksimalkan peran perpustakaan dalam meningkatkan literasi dan pengetahuan masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Adisasmita, R. (2014). *Pengelolaan Pendapatan & Anggaran Daerah*, Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Asnawi, A. (2015). *Perpustakaan desa sebagai sumber layanan informasi utama*. Media Pustakawan, 22(3), 34-40.
- Awalludin, A., & Ati, S. (2019). Analisis Pengelolaan Perpustakaan Desa Ujungnegero Kabupaten Batang. *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 6(3), 621-630.
- Ayub, D., Yulisman, A., & Jais, M. (2022). Partisipasi Pemuka Masyarakat Dalam Pengelolaan Perpustakaan Desa. *Jurnal Kepemimpinan dan Pengurusan Sekolah*, 7(2), 238-242.
- Badollahi, Mustafa. 2010. *Promosi Jasa Perpustakaan*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Darmanto, Priyono, 2020, *Manajemen Perpustakaan*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Darmono (2016). *Manajemen Pelayanan Desa*. Kegiatan Koordinas Pengembangan Budaya Baca – Bimtek Kader Pustaka Se Kabupaten Malang.
- Darmono. (2007). *Perpustakaan Sekolah*. Jakarta: Grasindo
- Domai, T., VA, N. L., Widiyawati, A. T., & Galih, A. P. (2018). Pelatihan pengolahan koleksi dalam mendukung pengembangan

- perpustakaan desa. *JPM PAMBUDI*, 2(1), 69-83.
- Fitriana, L., & Nasution, Z. (2018). Perpustakaan Desa Srikandi Sebagai Pusat Pemberdayaan Masyarakat Desa Kebonagung Kecamatan Pakisaji Kabupaten Malang (The Village Library Srikandi As The Centre Of Community Empowerment In Kebonagung Village, Pakisaji, Malang). *Jurnal Pendidikan Nonformal*, 11(1), 29-38.
- Hermawan, Rachman dan Zulfikar Zen. (2006). *Etika kepustakawanan*. Jakarta: Sagung Seto.
- Hudan Nur Albab, R. (2022). *Pengelolaan Perpustakaan Desa Bina Mandiri Oleh Pemerintah Desa Dalam Meningkatkan Minat Baca Masyarakat Di Desa Binangun Kecamatan Pataruman Kota Banjar*.
- Kuwado, F. J. (2017). *Jokowi Janji Dana Desa Dipakai untuk Perpustakaan*. Diakses dari <https://pemilu.kompas.com/read/2017/09/14/16072971/jokowi-janji-dana-desa-dipakai-untuk-perpustakaan>
- Laksmi. 2016, *Manajemen Perkantoran Modern*, Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- Lasa, Hs. 2007. *Manajemen Perpustakaan Sekolah*. Yogyakarta: Pinus Book Publisher.
- Lasa, Hs. 2008. *Management Perpustakaan*. Yogyakarta: Gama Media.
- Noor, Juliansyah. (2012). *Metode Penelitian*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Perpustakaan Nasional RI. (2017). *Standar nasional perpustakaan desa/kelurahan* Jakarta: Perpustakaan Nasional RI.
- Rahayuningsih, F. 2007. *Pengelolaan Perpustakaan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Rahman, M. M. (2015). Mengaktifkan perpustakaan sekolah. *LIBRARIA: Jurnal Perpustakaan*, 3(2), 181-199.
- Rahmawati, Ratih; Blasius Sudarsono. (2012). *Perpustakaan Untuk Rakyat: Dialog Anak dan Bapak Ratih Rahmawati, Blasius Sudarsono*. Jakarta: Sagung Seto.
- Ramadhani, P. (2020). Peran Pemerintah Desa Dalam Pengelolaan perpustakaan Desa Gampong Lambheu Kecamatan Darul Imarah Kabupaten Aceh Besar (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry Banda Aceh).
- Ramayanti, R. (2021). Strategi Pengembangan Perpustakaan Desa Pandan Baiduri” Dalam Meningkatkan Literasi Informasi Masyarakat. *Nazharat: Jurnal Kebudayaan*, 27(1), 20-32.
- Rijali, A. (2019). Analisis data kualitatif. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 17(33), 81-95.
- Rita, A. (2018). The Role Of Community Reading Park (TBM) Karang Putih To Improve Language Ability And The Interest Of Reading The Community Peran Taman Bacaan Masyarakat (TBM) Karang Putih Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Dan Minat Baca Masyarakat. *Gramatika*, 4(2).
- Rohman, A. S., & Sukaesih, S. (2017). *Transformasi Perpustakaan Desa Untuk Pemberdayaan Masyarakat: Studi Kasus Di Desa Margamukti-Pangalengan Bandung*.
- Sanjaya, Wina. (2017). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta. Kencana.
- Sitepu. (2014). *Pengembangan Sumber Belajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Usman, Husainin Akbar, Purnomo Setiady. (2009). *Metodologi Penelitian Sosila*. Jakarta.: Bumi Aksara.
- Widuri, Noorika Retno. (2000). Pemasaran Jasa Informasi di Perpustakaan. *Jurnal Baca Vol.25,3-4* September-Desember. Jakarta: PDII LIPI
- Winoto, Y. (2019). Studi Tentang Pemberdayaan Masyarakat Melalui Penyelenggaraan Perpustakaan Desa (Pusdes) dan Taman Bacaan Masyarakat (TBM). *Edulib*, 9(1), 79-94.

**EVALUASI KEBIJAKAN PEMBELAJARAN DARING MENGGUNAKAN MEDIA
PEMBELAJARAN ONLINE SELAMA MASA PANDEMI COVID-19 DENGAN
MODEL CIPP DI SMA NEGERI 2 BANJARMASIN**

Muhammad Ghifari, Hamsi Mansur, Agus Hadi Utama
Universitas Lambung Mangkurat
Email: farigiffar6@gmail.com, hamsi.mansur@ulm.ac.id, agus.utama@ulm.ac.id

Abstract

The COVID-19 pandemic has transformed the education landscape worldwide, including in Indonesia. The policy of online distance learning using online learning media has been implemented in various schools, including SMA Negeri 2 Banjarmasin. However, it is important to evaluate the effectiveness of this policy in achieving learning goals. This research aims to evaluate the policy of online distance learning using online learning media during the COVID-19 pandemic at SMA Negeri 2 Banjarmasin using the CIPP (Context, Input, Process, Product) model. The CIPP evaluation is a holistic evaluation framework that involves identifying the policy context, analyzing policy inputs, evaluating the implementation process, and assessing the products or outcomes of the policy. First, in the context stage, the environmental conditions that influence online distance learning policy at SMA Negeri 2 Banjarmasin will be examined, including technical challenges, infrastructure availability, and the readiness of students and teachers to adopt online learning. Next, the input stage will involve an analysis of policy planning, available resources, and teaching strategies implemented in online distance learning. The subsequent stage is the process, where the evaluation will focus on the implementation of the policy of online distance learning using online learning media. Aspects to be evaluated include the interaction between teachers and students, the use of online learning media, assessment and feedback, and technical support provided to teachers and students. Finally, the product stage will involve an assessment of the learning outcomes achieved through online distance learning policy. From the research data, it can be concluded that SMA Negeri 2 Banjarmasin has implemented online distance learning policy effectively and maximally, as evidenced by a high level of success..

Keywords: Development, smart apps creator, cooperative and MSME courses, interest in learning

Abstrak

Pandemi COVID-19 telah mengubah lanskap pendidikan di seluruh dunia, termasuk di Indonesia. Kebijakan pembelajaran daring menggunakan media pembelajaran online telah diimplementasikan di berbagai sekolah, termasuk di SMA Negeri 2 Banjarmasin. Namun, penting untuk mengevaluasi kebijakan tersebut guna memahami efektivitasnya dalam mencapai tujuan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi kebijakan pembelajaran daring menggunakan media pembelajaran online selama masa pandemi COVID-19 di SMA Negeri 2 Banjarmasin dengan menggunakan model CIPP (*Context, Input, Process, Product*). Evaluasi CIPP adalah kerangka evaluasi yang holistik, yang melibatkan identifikasi konteks kebijakan, analisis input kebijakan, evaluasi proses implementasi, dan penilaian terhadap produk atau hasil dari kebijakan tersebut. Pertama, dalam tahap konteks, akan dikaji kondisi lingkungan yang mempengaruhi kebijakan pembelajaran daring di SMA Negeri 2 Banjarmasin, termasuk tantangan teknis, ketersediaan infrastruktur, dan kesiapan siswa dan guru dalam mengadopsi pembelajaran online. Selanjutnya, tahap input akan melibatkan analisis terhadap perencanaan kebijakan, sumber daya yang tersedia, dan strategi pengajaran yang diimplementasikan dalam pembelajaran daring. Tahap selanjutnya adalah proses, di mana evaluasi akan difokuskan pada pelaksanaan kebijakan pembelajaran daring menggunakan media pembelajaran online. Aspek yang akan dievaluasi mencakup interaksi antara guru dan siswa, penggunaan media pembelajaran online, penilaian dan umpan balik, serta dukungan teknis yang diberikan kepada guru dan siswa. Terakhir, tahap produk akan melibatkan penilaian terhadap hasil pembelajaran yang dicapai melalui kebijakan pembelajaran daring. Dari hasil penelitian data disimpulkan bahwa SMAN 2 Banjarmasin telah melaksanakan kebijakan pembelajaran daring secara baik dan maksimal dilihat dari tingkat keberhasilan yang tinggi.

Kata Kunci: evaluasi kebijakan, pembelajaran daring, pandemi COVID-19, model CIPP

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 telah mengharuskan seluruh masyarakat tidak meninggalkan rumah. Salah satu sektor yang sangat terpengaruh oleh pandemi ini adalah pendidikan, di mana pemerintah Indonesia telah mengambil berbagai tindakan untuk mengatasi dampak yang ditimbulkan oleh penyebaran penyakit ini. Tujuannya agar proses pendidikan tidak terputus total oleh Coronavirus-19. Sesuai dengan SE Mendikbud nomor 36962/MPK.A/HK/2020 peserta didik secara khusus dihimbau untuk melanjutkan pembelajaran di rumah. Pemerintah akhirnya mengambil keputusan untuk melakukan proses pembelajaran yang dilakukan pendidik dengan peserta didik saat mereka tidak hadir secara langsung di kelas dan dikenal sebagai pembelajaran daring.

Pembelajaran daring merupakan program pelaksana kelas belajar untuk mencapai kelompok yang kuat dan luas melalui jaringan internet dengan jumlah peserta yang tidak terbatas dan pembelajaran dapat dilaksanakan secara kuat dan dapat dilakukan secara gratis maupun berbayar Bilfaqih & Qomarudin (2015:1). Pendidikan berbasis daring ini secara prinsipnya cocok dengan era di mana komunikasi dan teknologi telah berkembang pesat dan mudah dijangkau. Melalui kemajuan teknologi dan inovasi, pemanfaatan media daring telah menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik, dan memungkinkan siswa untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran tanpa harus berinteraksi secara langsung. Keputusan pemerintah tersebut menyelenggarakan pembelajaran secara bersamaan dengan memanfaatkan teknologi inovatif sebagai platform pembelajaran daring. Seluruh instansi sekolah atau perguruan tinggi berhak bebas menggunakan media pembelajaran apa saja yang mereka gunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran sesuai dengan pendapat (Santya, 2007:3) yang menyatakan

bahwa 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 belajar. Sehingga apapun media pembelajaran yang digunakan akan tetap bisa menyampaikan sebuah informasi.

Meskipun demikian, banyak faktor yang menjadi hambatan dalam pandangan masyarakat, seperti kebutuhan akan perangkat Android yang lebih canggih untuk menjalankan beberapa aplikasi pembelajaran, serta kenyataan bahwa beberapa peserta didik masih belum terbiasa menggunakan perangkat Android dengan baik sesuai dengan maksudnya. Penyesuaian terhadap perubahan dalam gaya pembelajaran ini mendorong berbagai pihak untuk menyesuaikan dengan perkembangan ini sehingga pembelajaran dalam semua konteks tetap dapat berlangsung. Beberapa masalah akhirnya mulai bermunculan selama proses pembelajaran daring berlangsung. Salah satunya tantangan dalam pembelajaran daring bagi peserta didik adalah kurangnya minat mereka untuk aktif berpartisipasi, yang disebabkan oleh banyak faktor seperti waktu yang terlalu lama dihabiskan di rumah, keterbatasan akses internet yang memadai, pemahaman yang kurang terhadap materi pembelajaran, kurangnya daya tarik materi dan media pembelajaran, serta beban tugas yang berlebihan. Hal ini berakibat menghasilkan rasa bosan karena kurangnya interaksi dengan guru dan teman-teman, serta lingkungan rumah yang tidak mendukung, yang pada akhirnya memengaruhi terhadap kualitas hasil belajar peserta didik. Baber (2021) menjelaskan bahwa, pembelajaran bermutu bergantung pada keahlian seorang guru dalam menarik perhatian peserta didik saat menyampaikan materi sehingga memudahkan pemahaman mereka. Fauziah (2020) mengatakan hal

yang sesuai bahwa peserta didik di Indonesia memiliki karakteristik yang suka berinteraksi kepada orang lain secara langsung seperti guru dan teman-teman, dengan situasi yang mengharuskan peserta didik belajar secara mandiri hal ini berakibat adanya perubahan daya serap materi yang dialami oleh peserta didik yang menurun.

Masalah-masalah tersebut menjadi salah satu bahan yang perlu dievaluasi sehingga dapat ditinjau apakah sesuai dengan standar dari pembelajaran daring itu sendiri sehingga perlu adanya evaluasi terhadap implementasi kebijakan pembelajaran daring di Indonesia termasuk salah satu sekolah SMAN 2 Banjarmasin yang juga melaksanakan pembelajaran daring. Peninjauan kembali tersebut dilakukan meliputi perencanaan, pelaksanaan, penilaian, dan hasil dari pembelajaran. Untuk mencapai hal tersebut model evaluasi yang sesuai untuk digunakan adalah model evaluasi context, input, process, dan product (CIPP) yang telah dikenal dan dikembangkan pada tahun 1971 oleh Stufflebeam. Penerapan model CIPP dalam pembelajaran daring telah disesuaikan dengan situasi dan kebutuhan yang muncul selama pandemi Covid-19, tetapi terdapat permasalahan teknis, seperti kendala pada konektivitas internet dan biaya, yang menghambat efektivitas pembelajaran daring (Yudiawan, 2020).

Berdasarkan wawancara dengan Bapak Fauzi Rahman M.Pd, selaku wakasek bagian kurikulum, beliau menyatakan bahwa pada saat awal pembelajaran daring berlangsung SMAN 2 Banjarmasin menggunakan aplikasi yang bernama LMS Ruang Guru yang bekerja sama dengan sekolah sehingga seluruh aktivitas pembelajaran dilakukan pada aplikasi tersebut dan hingga saat ini SMAN 2 Banjarmasin masih menerapkan blended learning, yang merupakan kombinasi antara pembelajaran tatap muka dan pembelajaran daring. Cara pembelajarannya peserta didik akan tetap melanjutkan pembelajaran daring di

rumah seperti tugas di rumah dengan menggunakan LMS Ruang Guru. Tujuan dari pendekatan ini adalah untuk mengganti atau memulihkan materi pembelajaran yang belum dikuasai selama periode pembelajaran daring sebelumnya. Dari hasil wawancara tersebut peneliti merasa perlunya evaluasi dari sebuah kebijakan pembelajaran daring tersebut sehingga penelitian ini berjudul **“Evaluasi Pembelajaran Daring Menggunakan Media Pembelajaran Online dengan Model Evaluasi CIPP di SMA Negeri 2 Banjarmasin”** dengan tujuan hasil dari evaluasi ini akan menjadi acuan untuk memperbaiki sistem pembelajaran daring yang akan dilakukan dimasa mendatang.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan metode deskriptif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang memiliki tujuan untuk memahami fenomena apa yang ditemui oleh subjek penelitian, seperti perilaku, persepsi, motivasi, dan tindakan, secara holistik dan mendeskripsikannya dalam bentuk melalui interaksi lisan dan verbal Moleong (2011:6). Sugiyono (2007: 1) menjelaskan bahwa metode penelitian kualitatif merupakan pendekatan yang digunakan untuk menginvestigasi objek alamiah, dengan peneliti berperan sebagai instrumen utama, pengumpulan data dilakukan melalui beragam teknik, analisis data dilakukan secara induktif, dan penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi. Artinya Secara umum, penelitian dengan pendekatan kualitatif mengacu pada analisis fakta di lapangan yang bersifat alamiah, subjektif, dan non-formal. Penelitian kualitatif bertujuan untuk mempertahankan bentuk dan konten perilaku manusia serta menganalisis kualitasnya, daripada mengubahnya menjadi variabel kuantitatif (Mulyana, 2008: 150). Sementara tujuan dari penelitian deskriptif adalah untuk menyusun

deskripsi, gambaran, atau representasi sistematis, fakta, sifat, dan hubungan antara fenomena yang sedang diteliti dengan cara yang faktual dan akurat. Dengan model evaluasi CIPP (*Context, Input, Process, Product*) dari Daniel Stufflebeam.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan melakukan observasi, wawancara, dan studi dokumentasi.

1) Observasi

Observasi yang dilakukan peneliti adalah dengan melakukan observasi yang tersusun, terencana dan terkoordinasi dengan memperhatikan pengalaman pembelajaran daring di SMAN 2 Banjarmasin sehingga diperoleh gambaran tentang kegiatan pembelajaran daring yang dilakukan di sekolah tersebut.

2) Wawancara

Metode wawancara dilakukan oleh peneliti yaitu dengan wawancara semi terstruktur. Wawancara semi terstruktur memiliki ciri yakni pertanyaan terbuka namun memiliki batasan tema dan alur pembicaraan, fleksibel tapi terkontrol, terdapat pedoman wawancara yang menjadi patokan alur pembicaraan, berurutan, dan cara penggunaan kata dan bertujuan untuk memahami suatu fenomena. Peneliti mewawancarai Kepala Sekolah atau yang mewakili, dan juga guru di SMAN 2 Banjarmasin.

3) Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi dalam penelitian ini diperlukan untuk mempertajam analisis penelitian yang berkaitan dengan pembelajaran daring seperti literature laporan, tulisan, buku, dan lain-lain yang memiliki relevansi dengan fokus permasalahan penelitian, (Iskandar, 2013: 221). Yang ada di SMAN 2 Banjarmasin.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan wawancara dan observasi yang telah dilakukan penulis dapat menguraikan mengenai pembelajaran daring di SMAN 2 Banjarmasin. Peneliti mendeskripsikan data berdasarkan Model Evaluasi CIPP (*Context, input, process, dan product*) untuk membantu pemahaman saat menganalisis pembelajaran daring di SMAN 2 Banjarmasin :

1) Context Evaluation

Data yang diperoleh yaitu berupa hasil dari wawancara, yaitu dengan Bapak H. Mukeniansyah, S.Pd., M.I. selaku kepala sekolah SMAN 2 Banjarmasin. Beliau menjelaskan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran daring di SMAN 2 Banjarmasin menggunakan Kurikulum Pendidikan Darurat yaitu dimana dalam kurikulum ini guru dipersilahkan untuk menyesuaikan materi materi yang esensial yang harus diberikan pada peserta didik sedangkan untuk materi nonessensial cukup dengan memberikan video pembelajaran. Dibantu dengan kerja sama antara sekolah dengan sebuah flatfrom aplikasi android ruang guru, SMAN 2 Banjarmasin menggunakan sebuah aplikasi Learning Management System (LMS) dari ruang guru.

Beberapa program sekolah yang menjadi unggulan yaitu mulai dari Kelas Khusus Olahraga, Prakarya dan Kewirausahaan yang dimana sekolah memberikan langsung modal kepada peserta didik yang ingin mengembangkan potensinya dalam bidang sasirangan terutama pada bidang pewarna alami selain itu juga terdapat kegiatan ekstrakurikuler unggulan seperti Paskibra, Basket putra dan putri, Bahasa dan juga Jepang. Selain itu ada program peminatan yang terdiri dari IPA, IPS , dan Bahasa sehingga peserta didik diharapkan dapat mengembangkan potensi diri serta minat dan bakat yang ada.

Pada aspek context data yang diterima

peneliti melalui wawancara tentang pembelajaran daring di SMAN 2 Banjarmasin dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1. Aspek Context

Data yang dikumpulkan dari Aspek Context	
1. Kegiatan pengembangan diri pada saat pandemi.	Kelas Khusus Olahraga, Prakarya dan Kewirausahaan, dan Bahasa Jepang, program peminatan
2. Kurikulum yang dipergunakan saat pembelajaran daring	Kurikulum Pendidikan Darurat
3. Kompetensi Pendidik	76 tenaga pengajar. Mereka mengajar sesuai dengan bidang kompetensi masing masing. Dengan berlatar belakang minimal S1 sesuai dengan peraturan perundang undangan
4. Sarana dan Prasarana selama pembelajaran daring	Platform LMS Ruang Guru dan Vidio Conference App Zoom Meeting dan Google Meet

Berdasarkan hasil wawancara dari Bapak H. Mukeniansyah, S.Pd., M.I. selaku kepala sekolah SMAN 2 Banjarmasin maka peneliti menyimpulkan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran daring di SMAN 2 Banjarmasin sekolah mempunyai beberapa program yang dapat dilaksanakan selama pembelajaran daring berlangsung dan kurikulum yang digunakan selama pembelajaran daring

merupakan kurikulum pendidikan darurat sesuai arahan dari pemerintah, dimana pembelajaran lebih banyak dilakukan melalui LMS Ruang Guru namun jika diperlukan sesuai dengan kebutuhan guru Zoom meeting dan Google Meet tetap digunakan untuk video conference untuk materi pokok atau dasar, sedangkan untuk diluar materi pokok atau dasar diberikan sebuah media yang dapat digunakan berulang-ulang seperti video pembelajaran dan juga catatan digital sehingga semua aspek dalam pembelajaran dapat tercapai.

2) *Input Evaluation*

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, pada hasil observasi didapat bahwa setiap pendidik telah menyiapkan rencana pembelajaran atau yang disebut dengan RPP beserta bahan ajar yang akan di gunakan saat pembelajaran dimulai. Selanjutnya pendidik juga akan memberitahukan jadwal belajar yang akan dilaksanakan kepada peserta didik dan orang tua dari peserta didik melalui grup whatsapp orang tua peserta didik dengan tidak langsung secara langsung bertemu. Selanjutnya wawancara dengan Bapak H. Mukeniansyah, S.Pd., M.I. selaku kepala sekolah SMAN 2 Banjarmasin berdasarkan wawancara tersebut beliau mengatakan bahwa Program Kerja dan Standar Operasional Procedure (SOP) dalam penyelenggaraan Pembelajaran daring dari tingkat pimpinan menetapkan pembelajaran dimulai pukul 07.30 sampai dengan 14.00 yang dimana mengurangi satu jam pembelajaran setiap mata pelajarannya yang sebelumnya satu jam pelajaran 40 menit disaat pembelajaran daring hanya 30 menit dalam satu jam pelajaran dengan menggunakan aplikasi LMS Ruang Guru dan dalam membantu proses pembelajaran berlangsung tentunya perlu sarana dan prasarana, SMAN 2 Banjarmasin memfasilitasi peserta didik dengan meminjamkan ponsel android, serta membagikan kuota internet dan

semua fasilitas tersebut diambil dari dana BOS serta mengait orang tua peserta didik untuk melakukan parenting kepada anaknya dengan mengirimkan edaran setiap minggu atau bulannya yang berisi jam pelajaran peserta didik dan juga apabila ada perubahan belajar kemudian meminta bapak ibu untuk mendampingi anaknya, memastikan anaknya belajar membangunkan anaknya ketika 7:30 dengan membentuk jejaring melalui grup whatsapp orangtua serta whatsapp kelas anaknya yang akan dipantau secara terus menerus untuk mengoptimalkan pembelajaran secara daring

Selanjutnya wawancara dilakukan kepada bapak Fauzi Rahman M.Pd selaku wakasek bagian kurikulum sekaligus guru kimia SMAN 2 Banjarmasin beliau mengatakan dalam pembelajaran daring para peserta didik akan menumbuhkan karakteristiknya yang berbeda dengan pembelajaran tatap muka. Sehingga pada aspek input dapat dijabarkan pada tabel berikut :

Tabel 2. Aspek Input

Data yang dikumpulkan dari Aspek Input	
1. Program Kerja dan Standar Operasional Procedure (SOP) penyelenggaraan pembelajaran daring	Menggunakan LMS Ruang Guru
2. Sarana dan prasarana pendukung pembelajaran daring	Dengan meminjamkan ponsel android kepada peserta didik yang tidak dapat mengikuti pembelajaran secara daring.
3. Program pengasuhan untuk mendukung orang tua/wali.	Dengan memberikan surat edaran kepada orang tua/wali melalui grup whatsapp untuk selalu

	mengingatkan anaknya untuk melakukan pembelajaran secara daring.
--	--

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dapat menarik kesimpulan dalam aspek input ini bagaimana program kerja maupun Standard Operating Procedure (SOP) dalam Implementasi Pembelajaran daring dilakukan, Ketersediaan sarana dan prasarana dalam mendukung pembelajaran daring serta program pembinaan untuk membantu orang tua/wali untuk ikut serta mendampingi anaknya selama pembelajaran daring dapat dikatakan berjalan sesuai dengan tujuannya dan dilaksanakan secara semaksimal mungkin serta karakteristik peserta didik yang berbeda-beda dan berubah akan terus dipantau agar pembelajaran tidak terganggu.

3) *Process Evaluation*

Dalam tahap ini mencakup berbagai macam aspek mulai dari bagaimana proses dari pelaksanaan pembelajaran secara daring di SMAN 2 Banjarmasin, kegiatan pembelajaran oleh tenaga pendidik, kegiatan peserta didik, penggunaan sarana dan prasarana, pemberian tugas, administrasi guru, strategi mengajar bagi pendidik, sumber belajar, dan kendala dalam menerapkan pembelajaran daring. Pada proses pembelajaran daring sesuai dengan hasil wawancara bapak Fauzi Rahman M.Pd selaku wakasek bagian kurikulum sekaligus guru kimia SMAN 2 Banjarmasin beliau mengatakan bahwa pembelajaran dilaksanakan secara full daring dan dikabarkan kepada orang tua peserta didik bahwa pembelajaran dilakukan melalui grup WhatsApp orang tua peserta didik. Peserta didik melakukan absen di aplikasi LMS Ruang Guru sebelum pembelajaran dimulai pukul 07:30 dengan absen foto selfie dan hashtag yang berbeda setiap harinya. Setiap sesi

dimulai dengan guru menyapa siswa, menentukan tujuan, dan menyampaikan materi permasalahan. Dalam pembelajaran daring di era pandemi covid-19 durasi dari waktu pembelajaran dipersingkat untuk memahami kondisi antara peserta didik dan juga pendidik. Para tenaga pendidik dibebaskan untuk memakai berbagai macam media pembelajaran sesuai dengan kebutuhannya, namun kebanyakan memakai LMS Ruang Guru sebagai media dikarenakan aplikasi tersebut kompleks mencakup seluruh proses pembelajaran mulai dari proses pembelajaran, materi, tugas, hingga evaluasi. Tenaga pendidik juga berperan penting baik dalam pembelajaran maupun diluar pembelajaran.

Tabel 3.Aspek Proses

Data yang dikumpulkan dari Aspek Process	
1. Pelaksanaan pembelajaran daring	Pembelajaran dilakukan dengan daring secara penuh.
2. Penggunaan media pembelajaran daring.	Pendidik dibebaskan memilih media pembelajarannya masing-masing sesuai kebutuhannya, lebih banyak pendidik dalam pelaksanaannya menggunakan aplikasi LMS Ruang Guru, namun ada juga beberapa pendidik yang menggunakan media lain
3. Pemberian Tugas	Pemberian tugas harian dilakukan setelah pembelajaran telah memasuki

	sesi akhir pendidik akan memberikan tugas dan dikumpulkan melalui aplikasi LMS Ruang Guru sesuai batas waktu yang telah ditentukan dan penilaian seluruhnya dilakukan di LMS Ruang Guru.
4. Kesiapan Administrasi Guru	Pendidik menyebarkan edaran yang berupa jam pelajaran selama pembelajaran daring kedalam grup whatsapp orang tua peserta didik beserta pengingat agar untuk selalu mengawasi anaknya baik sebelum pembelajaran dimulai atau saat pembelajaran dimulai. Dan penilaian dilakukan dengan melihat hasil dari tugas harian yang diberikan serta adanya ulangan tengah semester dan akhir semester.

4) Product Evaluation

Peneliti menjadikan beberapa aspek yang menjadi tolak ukur keberhasilan yaitu ketercapaian tujuan dari pembelajaran serta pengambilan langkah terhadap hasil belajar peserta didik dalam menerima pembelajaran daring.

Berdasarkan hasil wawancara dari Bapak H. Mukeniansyah, S.Pd., M.I. selaku Kepala Sekolah SMAN 2 Banjarmasin pada beliau mengatakan bahwa program pembelajaran daring yang dilakukan di SMAN 2 Banjarmasin secara umum dikatakan berhasil sebagai indikasinya sekolah telah bekerja sama dengan LMS Ruang Guru sebagai media pembelajaran yang digunakan saat pembelajaran daring dengan hal ini pembelajaran dapat terlaksana dengan baik. Sekolah juga telah mendapatkan penghargaan dari LPMP Kalimantan Selatan 2021 yang menyatakan bahwa SMAN 2 Banjarmasin merupakan sekolah penyelenggara pembelajaran daring terbaik satu provinsi Kalimantan Selatan.

Selama pelaksanaan pembelajaran secara daring yang telah dilaksanakan, setiap pendidik memiliki laporan pembelajarannya dan setiap minggu para pendidik membuat sebuah jurnal yang berisikan progres pembelajarannya yang kemudian diserahkan kepada wakasek kurikulum. Untuk penilaian yang diberikan akan bertolak ukur pada aspek nilai kehadiran, tugas, keaktifan peserta didik serta ujian yang dilakukan ditengah semester dan akhir semester selama mengikuti pembelajaran daring. Selain itu juga sekolah melakukan home visit atau kunjungan rumah kepada peserta didik yang mengalami banyak kendala selama pembelajaran dan memberikan tindak lanjut jalan keluar untuk mengatasi masalah tersebut.

Data yang dikumpulkan dari aspek produk	
1. Ketercapaian Program Pembelajaran.	Dari segi pembelajaran dinyatakan berhasil karena para pendidik mengajar sesuai dengan waktu jam pelajarannya dengan menggunakan

	LMS Ruang Guru. Dari segi ranah pengetahuan dan keterampilan peserta didik dinyatakan 75% persem berhasil dan untuk pembinaan karakter dikatakan 70% persen. Dengan ini menjadikan SMAN 2 Banjarmasin sebagai penyelenggara pembelajaran daring terbaik seprovinsi Kalimantan Selatan.
2. Pengambilan Keputusan terhadap hasil belajar.	Untuk peserta didik yang mendapatkan hasil akhir dengan nilai rendah tidak sesuai kompetensi maka pendidik akan memberikan kesempatan untuk memperbaiki nilai sesuai dengan keputusan pendidik yang mengampu mata pelajaran tersebut baik berupa tugas tambahan atau ujian ulang. Bagi peserta didik yang mengalami masalah saat pembelajaran wali kelas akan melakukan konsultasi langsung kepada orang tua peserta

	didik untuk bersama-sama menemukan jalan keluarnya. Bagi peserta didik yang berprestasi pada saat pembagian rapot akan diberikan sebuah penghargaan
--	---

SIMPULAN DAN SARAN

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

1. Aspek *Context*, Pembelajaran daring di SMAN 2 Banjarmasin terlaksana akibat dari pandemi Covid-19 yang mengharuskan pembelajaran tetap berjalan tanpa adanya tatap muka secara langsung. Kurikulum yang digunakan selama pembelajaran daring menggunakan kurikulum Pendidikan Darurat dengan menjadikan LMS Ruang Guru menjadi media utama selama pembelajaran daring dan sekolah membebaskan para pendidik menggunakan media apa saja untuk menyesuaikan kebutuhannya.
2. Aspek *Input*, Sarana dan prasarana yang diberikan SMAN 2 Banjarmasin kepada para tenaga pendidik dan peserta didik diberikan sesuai dengan kebutuhan untuk tetap melaksanakan pembelajaran daring. Tenaga pendidik di SMAN 2 Banjarmasin juga memiliki kesiapan penuh dalam melaksanakan pembelajaran daring dengan dibekali pembinaan tentang pelaksanaan pembelajaran secara daring dan juga supervisi yang dilakukan kepala sekolah dan wakilnya untuk dapat menyesuaikan

dengan peserta didik yang memiliki karakteristik berbeda-beda baik itu negatif atau positif yang tidak ditemukan selama pembelajaran tatap muka serta Standar Operasional Procedure (SOP) yang digunakan di SMAN 2 Banjarmasin selama pelaksanaan pembelajaran daring telah menyesuaikan dengan kurikulum yang digunakan dengan melakukan pembelajaran daring secara full selama masa pandemi Covid-19.

3. Aspek *Process*, Dalam prosesnya yang secara penuh melakukan pembelajaran daring, SMAN 2 Banjarmasin lebih banyak menggunakan LMS Ruang Guru sebagai media pembelajaran karena dalam aplikasi tersebut mencakup seluruh aktivitas yang diperlukan selama pembelajaran daring seperti video conference, chatting, diskusi, pengiriman tugas, pemberian materi serta penginputan nilai seluruhnya dilakukan dalam satu aplikasi tersebut.
4. Aspek *Product*, Sebagai hasil akhir dari pelaksanaan pembelajaran daring di SMAN 2 Banjarmasin sekolah memiliki tingkat keberhasilan yang tinggi dalam ranah pengetahuan dan keterampilan sehingga menjadikannya sekolah dengan pelaksana pembelajaran daring terbaik satu provinsi Kalimantan Selatan, namun untuk ranah pembinaan karakter peserta didik sekolah masih kesulitan dalam mengembangkannya.

Saran yang dapat disampaikan peneliti berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan sebagai berikut:

1. Terdapat banyak sekali media pembelajaran yang dapat digunakan pendidik dalam

pembelajaran daring sehingga tidak hanya menggunakan LMS Ruang Guru saja agar peserta didik terhindar dari rasa malas dan bosan selama mengikuti pembelajaran

2. Untuk meningkatkan kreatifitas guru dalam mengajar secara daring sekolah dapat membuat sebuah program pelatihan terhadap para pendidik untuk mencoba dengan cara mengajar yang baru dan dengan media yang menarik.
3. Selalu memperhatikan perkembangan dan permasalahan yang terjadi pada pendidik dan peserta didik agar tidak terjadinya penurunan kualitas.
4. Hendaknya sekolah dapat mengembangkan sebuah program pembinaan karakter peserta didik agar pencapaian sekolah semakin meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Bilfagih, Y., & Qomarudin, M. N. (2015). *Esensi Penyusunan Materi Pembelajaran Daring*. Yogyakarta: Deepublish
- Baber, H. (2021). Social interaction and effectiveness of the online learning – A moderating role of maintaining social distance during the pandemic COVID-19. *Asian Education and Development Studies*. <https://doi.org/10.1108/AEDS-09-2020-0209>
- Fauziyah, N. (2020). Dampak Covid-19 Terhadap Efektivitas Pembelajaran Daring Pendidikan Islam. *Al-Mau'izhoh*, 2(2), 1–11.
- Moleong, 2011. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : Rosda
- Mulyana, Deddy. (2008). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Santyasa, I. W. (2007). Landasan Konseptual Media Pembelajaran. *Prosiding Workshop Media Pembelajaran*. Bali: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Yudiawan, A. (2020). *BELAJAR BERSAMA COVID 19 : Evaluasi Pembelajaran Daring Era Pandemi di Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Negeri , Papua Barat*. 6(1), 10–16.

PEMANFAATAN MEDIA INFOGRAFIS DALAM Mendukung PEMBELAJARAN ORANG Dewasa

Nor Baiti¹, Agus Salim², Mastur³
¹²³ Universitas Lambung Mangkurat

¹1910130220031@mhs.ulm.ac.id, ²agus.salim@ulm.ac.id, ³mastur@ulm.ac.id

Abstrak

Metode ceramah tidak cukup efektif dalam menyampaikan materi pelatihan yang sifatnya mengajarkan suatu keterampilan, maka fungsi media sangat dibutuhkan. Penulisan jurnal ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan pelatihan sebagai bentuk pembelajaran orang dewasa, (2) mendeskripsikan pemanfaatan media infografis dalam mendukung kegiatan pelatihan, dan (3) mendeskripsikan langkah perancangan media infografis berbantuan aplikasi Canva. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan studi pustaka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa infografis merupakan jenis media visualisasi data yang efektif digunakan dalam pembelajaran orang dewasa, terutama untuk kegiatan pelatihan. Infografis berperan penting dalam proses penyederhanaan data dan informasi yang kompleks menjadi grafik yang mudah dipahami dan menarik secara visual. Untuk dapat menghasilkan media infografis yang baik, maka media infografis perlu dirancang mengikuti prosedur perancangan media pembelajaran, yaitu: (a) analisis kebutuhan dan karakteristik pemelajar (b) merumuskan tujuan pembelajaran, (c) merumuskan butir-butir materi, (d) menyusun naskah/draft media, dan (e) produksi media. Mempertimbangkan berbagai keunggulan infografis, maka dapat disimpulkan bahwa infografis merupakan media yang tepat digunakan dalam kegiatan pelatihan karena media infografis mampu mempermudah orang dewasa dalam memproses materi pelatihan secara lebih maksimal sehingga tujuan pelatihan dapat tercapai sesuai yang diharapkan.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Infografis, Pembelajaran Orang Dewasa.

Abstract

The lecture method is not effective enough in conveying training material that teaches a skill, so the function of the media is urgently needed. Writing in this journal aims to: (1) describe training as a form of adult learning, (2) describe the use of infographic media to support training activities, and (3) describe the steps for designing infographic media using the Canva application. The research method used is a qualitative method with a descriptive approach. Data collection is done through observation and literature study. The results of the study show that infographics are a type of data visualization media that are effectively used in adult learning, especially for training activities. Infographics play an important role in the process of simplifying complex data and information into easy-to-understand and visually appealing graphics. To be able to produce good infographic media, infographic media need to be designed following the procedure for designing learning media, namely: (a) analyzing the needs and characteristics of students (b) formulating learning objectives, (c) formulating material points, (d) compiling scripts media/draft, and (e) media production. Considering the various advantages of infographics, it can be concluded that infographics are the right media to use in training activities because infographic media can make it easier for adults to process training material more optimally so that training objectives can be achieved as expected.

Keywords: *Instructional Media, Infographics, Adult Learning.*

Pendahuluan

Pembelajaran merupakan suatu proses yang berlangsung secara berkesinambungan dalam kehidupan manusia. Dalam belajar, tidak ada batasan usia. Kegiatan belajar yang berlangsung seumur hidup atau yang dikenal dengan istilah pendidikan sepanjang hayat (*Long Life Education* melatarbelakangi adanya konsep pembelajaran untuk orang dewasa. Sebagai salah satu aspek penting dalam pendidikan, pembelajaran untuk orang dewasa perlu mendapat atensi khusus sebagaimana pembelajaran untuk anak-anak.

Pembelajaran orang dewasa (andragogi) berbeda dengan pembelajaran untuk anak-anak (pedagogi), pada pembelajaran orang dewasa kegiatan pembelajaran lebih diarahkan pada pemenuhan kebutuhan hidup. Orang dewasa belajar adalah atas dasar ingin tahu berdasarkan kebutuhan tadi (Boyd, 1966 dalam Bartin, 2006: 162). Sehingga materi pembelajaran orang dewasa tersebut haruslah berkaitan dengan masalah kehidupan sehari-hari atau berkaitan dengan perbaikan kualitas hidup. Sejalan dengan hal tersebut maka pada program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) Mandiri-Bina Desa, pembelajaran orang dewasa menjadi salah satu fokus utama program kerja yang dilaksanakan di Desa Andaman II, selaku desa mitra. Program tersebut dilaksanakan melalui kegiatan pembinaan dan pemberdayaan masyarakat dalam upaya menemukan dan mengembangkan potensi desa yang ada.

Berdasarkan kegiatan observasi awal didapatkan hasil temuan berupa adanya potensi desa mitra dibidang kewirausahaan yaitu melalui pemanfaatan limbah pertanian, sekam padi untuk kemudian diolah menjadi pupuk organik yang bernilai jual. Untuk itu perlu adanya kegiatan pembelajaran bagi masyarakat desa dalam rangka mendiseminasikan potensi tersebut. Adapun strategi diseminasi yang dilakukan adalah melalui kegiatan pelatihan, yaitu pelatihan pengolahan limbah sekam padi menjadi pupuk organik.

Kegiatan pelatihan tidak cukup hanya ditunjang dengan metode ceramah atau dengan metode demonstrasi saja. Hal ini karena metode ceramah tidak cukup efektif dalam menyampaikan materi pelatihan yang

sifatnya mengajarkan suatu keterampilan (Bligh, dalam Mahmudah, 2016: 121). Jika proses penyampaian informasi atau materi pelatihan tidak tersampaikan dengan baik maka proses pembelajaran orang dewasa tidak dapat terlaksana sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Sehingga untuk mangantisipasi hal tersebut, maka fungsi media atau *instructional media* sangat dibutuhkan. dalam meningkatkan efektivitas komunikasi atau penyampaian pesan pembelajaran (Nurseto, 2011 dalam Oktaviani, 2019: 91). Dengan kata lain media pembelajaran (*instructional media*) tidak hanya dibutuhkan dalam proses pembelajaran di jenjang sekolah saja, tetapi juga dibutuhkan dalam proses pembelajaran orang dewasa (*adult learner*).

Media pembelajaran yang digunakan dalam pelatihan bisa sangat bervariasi jenisnya menyesuaikan dengan materi dan bidang dalam pelatihan. Yang terpenting adalah jenis media pembelajaran tersebut harus disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan pada pembelajaran orang dewasa. Menurut Oktaviani (2019: 92), hasil analisis media melalui bentuk dan cara penyajiannya, maka didapatkan suatu format klasifikasi media yang terdiri dari tujuh kelompok media, salah satunya yaitu kelompok media grafis, bahan cetak, dan gambar. Media grafis termasuk media visual. Media jenis ini membutuhkan indra penglihatan untuk memvisualisasikan suatu informasi atau data. Salah satu media visualisasi data yang sering digunakan adalah media infografis.

Infografis dapat menjadi salah satu bentuk media yang efektif untuk mengkomunikasikan informasi di era digital (Mufti, 2016 dalam Mansur & Rafiudin, 2020: 40). Sebab infografis mampu mengilustrasikan suatu konsep yang kompleks dengan jelas. Hal ini sejalan dengan pendapat Damyanov & Tsankov (Salsabilla, dkk., 2021: 279), yang memberi pernyataan terkait peran penting media infografis dalam penyederhanaan informasi dan peningkatan pemrosesan data sehingga lebih mudah untuk dipahami. Kegunaan atau manfaat dari infografis juga dijelaskan dalam penelitian Parveen & Husain (2021: 554). Dalam penelitian tersebut dijelaskan bahwa infografis merupakan alat yang efektif dalam merepresentasikan data dan komunikasi

visual, infografis juga adalah media yang menjanjikan, ampuh dan efektif untuk menyajikan data, menjelaskan suatu konsep, menyederhanakan presentasi, memetakan hubungan, menampilkan suatu *trend*, serta memberi wawasan dasar.

Berdasarkan paparan di atas, maka tujuan dari penulisan jurnal ini adalah untuk mendeskripsikan pelatihan sebagai bentuk pembelajaran orang dewasa, mendeskripsikan pemanfaatan media infografis dalam mendukung kegiatan pelatihan, dan mendeskripsikan langkah perancangan media infografis dengan berbantuan aplikasi Canva.

Kajian Pustaka

Malcolm Knowles (dalam Wahono, Niswatul, & Aris, 2020: 518) mengungkapkan teori belajar yang tepat bagi orang dewasa dalam tulisannya yang berjudul "*The Adult Learner, Anelected Species*". Sejak saat itu istilah "Andragogi" semakin menjadi perbincangan terutama dikalangan ahli pendidikan. Diberbagai negara, pembelajaran orang dewasa memiliki berbagai macam istilah penyebutan. Misalnya Spanyol dan Unesco menyebutnya dengan istilah *fundamental education*, istilah *basic education* di Perancis, istilah *adult education* di Amerika Serikat dan Canada, serta istilah *community education* di Filipina dan Indonesia (Bartin, 2006: 160). Semua istilah tersebut mengacu pada definisi pembelajaran orang dewasa (andragogi) sebagai konsep belajar sepanjang hayat. Hal ini seperti pendapat Sunhaji (2013: 2-3) yang mendefinisikan pembelajaran orang dewasa sebagai konsep belajar yang dirumuskan secara sistematis untuk menumbuhkan keinginan bertanya dan belajar secara berkelanjutan sepanjang hayat.

Pembelajaran orang dewasa sangat unik dan berbeda dengan pembelajaran anak-anak pada jenjang pendidikan sekolah. Pembelajaran anak-anak (pedagogi) lebih ditekankan sebagai upaya *mentransmisikan* seperangkat pengetahuan dengan pertimbangan bahwa apa yang dipelajari tersebut akan bermanfaat untuk masa yang akan datang. Sementara pembelajaran orang dewasa (andragogi) menekankan pada upaya

pendampingan dan pemberdayaan orang dewasa dalam memecahkan berbagai persoalan yang sedang dihadapinya di masa sekarang.

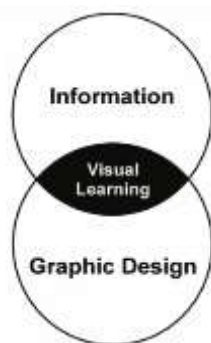
Pembelajaran orang dewasa memiliki berbagai bentuk kegiatan, salah satu contohnya adalah pendidikan dan pelatihan. Pendidikan dan pelatihan dapat menjadi strategi dalam upaya diseminasi suatu hasil temuan. Diseminasi merupakan suatu kegiatan penyebaran informasi yang mana tujuannya adalah agar kelompok target/sasaran dapat memperoleh suatu informasi, muncul kesadaran, menerima, mengubah perilaku, sampai dengan mengimplementasikan informasi yang didiseminasikan dalam kehidupan sehari-hari (Mashur, dkk., 2020: 14).

Adapun pelatihan sebagai bentuk pembelajaran orang dewasa perlu memperhatikan beberapa prinsip. Salah satunya adalah orang dewasa juga membutuhkan bahan atau media yang dapat menunjang kebutuhannya dalam belajar (Miller, 1904 dalam Wahono, Niswatul, & Aris, 2020: 522). Media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari kata "*medium*" yang secara harafiah artinya adalah perantara atau pengantar (Miarso, dkk., 1986: 105). Media memiliki peran strategis dalam mendukung proses pembelajaran.

Sebagaimana pendapat Fajriah & Churiyah, (2016: 100) yang mengatakan bahwa "*The use of instructional media is also expected to increase students' understanding related to the subjects taught*". Maksudnya adalah penggunaan *instructional media* diharapkan mampu meningkatkan pemahaman terkait dengan materi yang dipelajari. Pemahaman terkait materi hanya akan dapat dicapai apabila proses penyaluran informasi dari sumber kepada penerima tersampaikan dengan baik. Jika dihubungkan dalam pembelajaran berarti informasi yang dimaksud adalah berupa pesan pembelajaran, karena pada dasarnya proses belajar juga merupakan proses komunikasi. Adapun salah satu bentuk media yang efektif untuk mengkomunikasikan informasi di era digital adalah media infografis (Mufti, 2016 dalam Hamsi & Rafiudin, 2020: 40).

Infografis berasal dari Bahasa Inggris yaitu *infographics* yang merupakan singkatan dari *information* dan *graphics* (Parveen & Naushad Husain, 2021: 555). Hal ini merujuk pada bentuk visualisasi data. Selain itu, infografis juga merupakan salah satu media yang menyajikan informasi dalam bentuk visual dan grafis (Hadiprawiro, 2015 dalam Senjaya, dkk., 2019: 56). Infografis telah ada sejak pertengahan abad ke-19, penggunaannya yaitu pada bidang kesehatan dalam upaya menginformasikan penyebab-penyebab kematian pasukan Inggris selama Perang Krim (1853-1856). Pada perkembangannya, infografis mulai dimanfaatkan dalam menyampaikan informasi pembelajaran.

Smiciklas (2012: 3) mendefinisikan infografis sebagai berikut, "*infographics is a visualization of data or ideas that tries to convey complex information to an audience in a manner that can be quickly consumed and easily understood*". Maksudnya adalah infografis merupakan suatu alat/media visualisasi data atau ide-ide yang berusaha menyampaikan informasi kompleks kepada para pembaca dengan cara yang cepat dan mudah untuk dipahami. Lebih lanjut Smiciklas menjelaskan bahwa proses pembuatan infografis diistilahkan dengan sebutan visualisasi data, desain informasi, atau arsitektur informasi. Berikut ini gambar anatomi infografis dalam menggabungkan suatu informasi atau data dengan desain guna mewujudkan pembelajaran visual.



Gambar 1. Anatomi Infografis
(Smiciklas, 2012: 3)

Infografis merupakan jenis media visual diam (*non proyeksi*) yang dapat menyampaikan informasi pembelajaran

melalui tulisan, huruf, gambar, dan simbol-simbol visual (Afriani, 2022: 936). Infografis merupakan media yang berisikan berbagai jenis data, informasi yang dimuat berbentuk teks dengan perpaduan antara gambar, grafik, ilustrasi, dan tipografi. Parveen & Naushad Husain (2021: 554) berpendapat bahwa "*Infographics can serve as vital mean to facilitate the teaching-learning*" maksudnya adalah infografis dapat berfungsi sebagai sarana yang penting dalam memfasilitasi belajar-mengajar.

Infografis sebagai media visual mampu menarik perhatian, karena media ini mampu mengilustrasikan konsep pembelajaran yang kompleks dengan jelas. Damyanov & Tsankov (Damayanti, Suradika, & Ulfaniatar, 2020: 3) menyatakan bahwa Infografis berperan penting dalam menyederhanakan informasi dan peningkatan pemrosesan data sehingga menjadi lebih mudah dan cepat dipahami oleh pembelajar. Ini juga berarti infografis merupakan salah satu alat yang dapat dijadikan sebagai media instruksional yang dapat meringkas informasi dan ide dengan kombinasi gambar, teks, dan grafik. Hal ini sejalan dengan karakteristik belajar orang dewasa menurut yang cenderung lebih menyukai sesuatu yang praktis. Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat dipahami bahwa infografis merupakan *instructional media* berupa media visual yang berperan penting dalam penyampaian pesan atau materi pembelajaran melalui simbol-simbol visual yang bertujuan untuk mengilustrasikan suatu konsep yang kompleks sehingga lebih mudah dipahami oleh pembelajar.

Berdasarkan kebutuhan penggunaanya, terdapat lima belas jenis infografis (Parveen & Husain, 2021: 555-556), diantaranya adalah: 1) *statistical infographics*, 2) *timeline infographics*, 3) *visual infographics*, 4) *Comparison infographics*, 5) *Informational infographics*, 6) *list infographics*, dan 7) *process infographics*. Dari berbagai jenis infografis di atas, infografis proses menjadi tiga teratas yang dianggap paling efektif dalam mengkomunikasikan suatu pesan atau informasi. Hal ini karena infografis proses dikembangkan dengan tujuan untuk menyederhanakan ide, konsep, dan visual yang kompleks.

Metode Penelitian

Metode penelitian pada dasarnya merupakan suatu kegiatan guna memperoleh data dengan cara ilmiah untuk tujuan dan kegunaan tertentu (Sugiyono, 2013: 2). Cara ilmiah berarti kegiatan penelitian yang dilakukan itu didasarkan pada ciri-ciri keilmuan yang rasional, empiris, dan sistematis. Pada penelitian ini, metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif, sehingga jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang dimaksudkan untuk menyelidiki suatu kondisi, keadaan, atau peristiwa lainnya, kemudian hasilnya akan dipaparkan atau dideskripsikan dalam bentuk laporan penelitian (Arikunto, 2019: 3). Tujuan dari penelitian deskriptif ini adalah untuk membuat deskripsi, gambaran, atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antar fenomena yang diselidiki tanpa bermaksud mencari penjelasan, menguji hipotesis, membuat prediksi maupun mempelajari implikasi (Azwar, 2007: 5).

Dalam penelitian ini pengumpulan data dilakukan melalui kegiatan observasi dan studi pustaka. Observasi dilakukan untuk melihat dan mengamati pemanfaatan media infografis saat kegiatan pelatihan. Sedangkan metode studi pustaka merupakan salah satu metode pengumpulan data pustaka yang berkenaan dengan serangkaian kegiatan membaca, mencatat, dan mengolah bahan penelitian (Zed, 2008: 3). Untuk itu studi pustaka dilakukan dengan membaca dan mengumpulkan sumber-sumber literatur baik yang berasal dari buku, jurnal, artikel ilmiah, maupun yang berasal dari penelitian terdahulu. Data-data yang diperoleh kemudian dianalisa untuk selanjutnya ditarik kesimpulan yang objektif. Adapun langkah-langkah analisis data yang dilakukan yaitu melalui tahapan: 1) reduksi data; 2) unitarisasi dan kategorisasi; 3) penyajian data; dan 4) penarikan kesimpulan.

Hasil dan Pembahasan

1. Pelatihan sebagai Bentuk Pembelajaran Orang Dewasa

Pembelajaran untuk anak-anak (pedagogi) tidak selamanya harus menjadi topik utama dalam dunia pendidikan. Berdasarkan observasi di lapangan, tidak sedikit orang dewasa yang membutuhkan pendidikan baik yang bersifat informal maupun nonformal, seperti pendidikan dalam bentuk pelatihan keterampilan, kursus, penataran, dan sebagainya (Lunandi, 1987 dalam Bartin, 2006: 164). Kebutuhan akan pendidikan tersebut dilatarbelakangi oleh adanya berbagai hambatan atau persoalan kehidupan yang dihadapi oleh orang dewasa. Dengan kata lain, pendidikan orang dewasa menekankan pada upaya pendampingan dan pemberdayaan orang dewasa dalam memecahkan berbagai masalah yang sedang dihadapinya di masa sekarang. Salah satu upaya pendampingan tersebut adalah melalui program pendidikan dan pelatihan. Pelatihan yang juga menjadi program kerja kelompok MBKM Bina-Desa ini, dilaksanakan di Desa Andaman II, Kecamatan Anjir Pasar, Kabupaten Barito Kuala, Provinsi Kalimantan Selatan. Adapun bentuk pembelajaran orang dewasa yang dilaksanakan adalah melalui pemberian pelatihan dibidang kewirausahaan, yaitu pelatihan pembuatan pupuk organik berbahan dasar limbah pertanian, sekam padi.

Sebagai salah satu bentuk pembelajaran orang dewasa, pelatihan perlu diorganisasikan dengan baik, dengan memperhatikan sasaran, tingkatan status, dan strategi, serta model yang akan digunakan. Terdapat berbagai model yang digunakan dalam kegiatan pelatihan, namun model tersebut belum menyertakan fungsi media atau *instructional media* (Mashoedah, 2015: 20). Padahal menurut Miller, pelatihan sebagai bentuk pembelajaran orang dewasa juga perlu memperhatikan beberapa prinsip. Salah satunya adalah orang dewasa membutuhkan bahan atau media yang dapat menunjang kebutuhannya dalam belajar (Miller, 1904 dalam Wahono, Niswatul, & Aris, 2020 : 522). Hal ini berarti bahwa *instructional media* tidak hanya dibutuhkan dalam proses pembelajaran di jenjang sekolah saja,

tetapi juga dibutuhkan dalam proses pembelajaran orang dewasa (*adult learner*).

Dalam hal ini media difungsikan sebagai sarana penunjang dalam kegiatan pemberdayaan masyarakat daerah dalam bentuk pemberian pelatihan. Pada proses belajar mengajar orang dewasa, peranan dari instruktur dalam pelatihan bukanlah untuk mentransmisikan pengetahuan dan keterampilan seperti pada pembelajaran anak-anak atau pedagogi, namun peranannya tersebut adalah untuk mendorong dan memastikan bahwa seluruh peserta pelatihan terlibat secara aktif dalam proses belajar mandiri, yaitu proses untuk memahami permasalahan nyata yang sedang dihadapi peserta, memahami kebutuhan belajar dan dapat merumuskan tujuan, serta mampu mendiagnosa kembali kebutuhan belajarnya yang disesuaikan dengan perkembangan atau perubahan yang terjadi dari waktu ke waktu. Dengan kata lain dalam pembelajaran orang dewasa, instruktur berperan sebagai fasilitator yang memastikan kebutuhan belajar peserta dapat terjamin dan pelatihan dapat terlaksana sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

2. Pemanfaatan Media Infografis dalam Mendukung Kegiatan Pelatihan

Hasil survei penelitian Mashoedah (2015: 22) menunjukkan bahwa pada kegiatan pelatihan tidak cukup hanya dengan metode ceramah saja, tetapi juga perlu adanya penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan dalam pelatihan sangat bervariasi jenisnya, menyesuaikan dengan materi dan bidang dalam pelatihan. Hal yang perlu diperhatikan adalah jenis media pembelajaran tersebut harus disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta pelatihan. Jika pemilihan media sudah tepat maka tujuan utama penggunaan media pembelajaran dapat terealisasi. Dalam hal ini tujuan penggunaan tersebut yaitu memudahkan proses penyampaian informasi pembelajaran sehingga hasil belajar dapat

tercapai secara optimal. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Nurseto (dalam Oktaviani, 2019: 91) yang menjelaskan bahwa fungsi media atau *instructional media* sangat dibutuhkan dalam meningkatkan efektivitas komunikasi atau penyampaian informasi pembelajaran.

Berdasarkan penelitian Noh, *et al.*, (dalam Smiciklas, 2012: 11) dijelaskan bahwa informasi yang diproses oleh otak manusia sebesar 75% berasal dari informasi berbentuk visual, bahkan pelajar visual mewakili sekitar 65% populasi yang ada. Divisi Sistem Visual mengklaim bahwa visual diproses 60.000 kali lebih cepat di otak daripada teks dan alat bantu visual di kelas meningkatkan pembelajaran hingga 400%. Penelitian lain oleh Dunlap & Lowenthal (2016: 44) yang menjelaskan bahwa informasi visual dapat membantu meningkatkan daya ingat. Penelitian tersebut juga menunjukkan bahwa, manusia dapat mengingat ratusan bahkan ribuan gambar meskipun hanya melihat dalam beberapa detik saja. Dalam proses belajar, seseorang akan mengingat sesuatu secara lebih efektif dan efisien melalui penggunaan gambar atau visual, dibanding dengan teks tertulis atau lisan dan semakin meningkat ketika menggabungkan antara keduanya yaitu teks dan visual (Naparin & Saad, 2017). Hal ini menunjukkan bahwa informasi berbasis media visual dapat menjadi pendukung utama dalam penyampaian informasi pembelajaran. Dengan kata lain, pembelajaran visual dapat menjadi alternatif dalam komunikasi pembelajaran. Salah satu jenis media visual yang banyak digunakan adalah infografis.

Dalam kegiatan pelatihan, media infografis berperan mendukung orang dewasa yang dalam hal ini adalah peserta pelatihan untuk dapat menguasai materi yang diajarkan oleh instruktur. Materi yang diberikan instruktur pelatihan umumnya disampaikan melalui metode ceramah dan demonstrasi. Metode ceramah digunakan untuk menjelaskan suatu konsep atau teori, sedangkan metode demonstrasi digunakan untuk

menunjukkan atau memperagakan suatu proses atau cara. Kedua metode tersebut saling bersinergi untuk mewujudkan hasil belajar yang optimal dalam pelatihan. Akan tetapi hasil belajar masih menjadi suatu permasalahan yang paling sering muncul. Meskipun konsep atau teori telah dijelaskan dengan baik dan proses atau cara telah diperagakan juga dengan sebaik mungkin, namun hal tersebut belum menjamin keberhasilan pelaksanaan suatu pelatihan. Hal ini karena peserta pelatihan mengalami keterbatasan dalam mengingat jumlah informasi atau materi yang diberikan dalam pelatihan. Peserta akan mengingat apa yang dicontohkan oleh instruktur, namun sebagian detail informasi hanya dapat diingat dalam jangka waktu tertentu. Disinilah peran media infografis menjadi sangat dibutuhkan.

Penelitian Smiciklas (2012: 4) menjelaskan bahwa infografis merupakan gabungan antara data dan desain untuk memfasilitasi pembelajaran visual, proses komunikasi ini membantu menyampaikan informasi yang kompleks dengan cara yang lebih cepat dan mudah dipahami. Hal tersebut juga seperti pendapat Damyanov & Tsankov (dalam Damayanti, Suradika, & Ulfaniatarid, 2020: 3) yang menyatakan bahwa Infografis berperan penting dalam menyederhanakan informasi dan peningkatan pemrosesan data sehingga menjadi lebih mudah dan cepat dipahami oleh pembelajar. Infografis memiliki berbagai keunggulan, diantaranya mampu menjelaskan informasi yang tidak dapat diceritakan dengan baik oleh teks dan gambar, efektif dalam memudahkan pembaca memahami sebuah konten informasi tanpa harus melakukan analisis mendalam, serta mampu menjembatani kelemahan teks dan gambar dengan mengombinasikan keduanya (Pang & Agung, 2018 dalam Kurniawan, 2020: 6-7). Bahkan infografis dapat menjadi bentuk media yang paling efektif untuk mengkomunikasikan informasi di era digital (Mufti, 2016 dalam Hamsi & Rafiudin, 2020: 40).

Penggunaan infografis dalam pembelajaran menurut (Smiciklas, 2012:

11) memiliki beberapa manfaat, yaitu sebagai berikut: 1) Peningkatan pemahaman informasi, ide, dan konsep, 2) Peningkatan kemampuan untuk berpikir kritis dan mengembangkan serta mengatur ide-ide, 3) Peningkatan retensi dan penarikan informasi. Selain itu, infografis juga lebih menarik perhatian karena menyajikan konten visual yang mudah dipahami dan diingat, serta menghibur. Oleh karena itu, infografis dapat menjadi pilihan yang tepat dalam menjelaskan informasi yang sulit dipahami dan ditangkap maknanya. Hal ini seperti pendapat Dunlap & Lowenthal (2016: 46) yang menjelaskan bahwa kekuatan infografis terlihat dari kemampuannya dalam menyampaikan jumlah informasi maksimum dalam jumlah ruang minimum namun tetap secara tepat dan jelas

3. Langkah Perancangan Media Infografis Berbantuan Aplikasi Canva

Dalam rangka menghasilkan media infografis yang baik, dalam artian media infografis yang efektif digunakan untuk meningkatkan mutu pelatihan, maka media infografis harus dirancang sesuai dengan prosedur perancangan media pembelajaran (Asyhar, 2011: 96-98). Adapun prosedur perancangan media tersebut adalah sebagai berikut:

a. Analisis kebutuhan dan karakteristik pemelajar

Suatu kompetensi dapat dilihat dengan proses analisis karakteristik pemelajar, seperti pengetahuan, keterampilan, sikap awal, latar belakang, budaya, dan kebiasaan. Dari hasil analisis tersebut kemudian akan didapat suatu informasi terkait apa yang dibutuhkan dan kebutuhan inilah yang dipergunakan sebagai acuan atau dasar dalam pengembangan suatu media pembelajaran.

Berdasarkan observasi diketahui bahwa kebutuhan warga desa adalah kebutuhan akan media yang dapat menunjang dan mempermudah kegiatan pelatihan, sehingga mampu

meningkatkan mutu pelatihan. Untuk itu dipilihlah media infografis.

b. *Merumuskan tujuan pembelajaran*

Merumuskan tujuan merupakan tahapan yang sangat penting karena tujuanlah yang akan menjadi arah atau sasaran kompetensi akhir yang ingin dicapai. Adapun tujuan dalam media infografis ini adalah agar peserta pelatihan dapat memahami secara lebih detail tentang proses pembuatan pupuk sekam padi.

c. *Merumuskan butir-butir materi*

Materi dalam media yang dibuat haruslah memiliki kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Untuk itu materi yang disajikan adalah tentang proses pembuatan pupuk sekam, mulai dari alat dan bahan sampai dengan cara pengolahannya.

d. *Menyusun naskah/draft media*

Naskah merupakan pedoman tertulis yang berisikan sketsa atau gambaran kasar dari media yang akan didesain atau dibuat.

e. *Produksi media*

Adapun proses produksi atau pembuatan media infografis dapat didesain baik secara manual maupun dibuat dengan bantuan perangkat lunak konvensional berbasis desktop ataupun berbasis internet/web (Sriyati, 2019: 22). Stillwagon (2021) dari Small Business Trends, telah merilis data terkait 11 aplikasi berbasis internet/web. yang dapat digunakan untuk membuat infografis, salah satunya adalah Canva. Canva merupakan platform desain grafis dan publikasi konten. Canva tersedia dalam dua versi, yaitu yang berbasis web dan berbasis mobile.

Langkah pertama menggunakan canva adalah dengan mengakses situs www.canva.com kemudian *Login* menggunakan akun gmail. Tampilan awal setelah *Login* akan tampak seperti pada Gambar 2 di bawah. Pada halaman ini akan terlihat banyak pilihan *template* yang tersedia untuk berbagai kebutuhan mulai dari dokumen, papan tulis,

presentasi, media sosial, *banner*, poster, logo, resume, wallpaper, kartu ucapan, menu, *invitation*, infografis, dan video.

Langkah selanjutnya setelah *Login* dan masuk ke halaman awal Canva adalah menekan ikon tambah (+) yang ada pada pojok kanan, kemudian pada kolom pencarian, ketikkan “Infografis” lalu pilih *template* infografis yang telah tersedia atau juga bisa memilih lembar kosong untuk dapat berkreasi sesuai dengan keinginan .



Gambar 2. Tampilan Awal Setelah Login Canva Versi Web

Langkah selanjutnya adalah seperti pada gambar 3 yaitu mulai berkreasi membuat media infografis dengan menambahkan berbagai elements (ikon, garis, bentuk, grafis, stiker, bingkai, dan foto) dan teks yang tersedia dengan pemilihan font, warna, ukuran, dan lainnya sesuai kebutuhan dan kreativitas desainer. Langkah selanjutnya unduh atau *download* desain infografis yang telah dibuat.



Gambar 3. Tampilan Saat Mendesain

Pada pemanfaatannya, Canva dapat memudahkan dalam membuat

desain yang diperlukan, seperti pembuatan poster, sertifikat, brosur, infografis, dan sebagainya (Monoarfa & Abdul, 2019: 1088). Selain itu, Canva juga sangat membantu melatih kreativitas bagi desainer pemula melalui fitur *drag and drop*, ketersediaan *template* yang beragam, jenis *font*, dan pilihan ikon yang banyak (Supradaka, 2022: 67).

Adapun hasil dari infografis yang telah didesain berbantuan Canva terlihat pada gambar 4 di bawah ini. Berdasarkan klasifikasi Parveen & Husain (2021: 555-556), infografis di bawah ini termasuk jenis infografis proses (*process infographics*). Dari berbagai jenis infografis proses menjadi tiga teratas yang dianggap paling efektif dalam mengkomunikasikan suatu pesan. Hal ini karena infografis proses dikembangkan dengan tujuan menyederhanakan ide, konsep, dan visual yang kompleks menjadi lebih mudah dipahami.



Gambar 4. Hasil Desain Infografis

Kesimpulan

Sebagai salah satu bentuk pembelajaran orang dewasa, kegiatan pelatihan perlu

diorganisasikan dengan baik. Pelatihan tidak cukup hanya dengan metode ceramah saja. Dalam pelatihan dibutuhkan peran dari media pembelajaran yang dapat menunjang kebutuhan belajar. Salah satu media yang efektif digunakan dalam kegiatan pelatihan yang berusaha mengajarkan keterampilan adalah infografis. Sebagai media visual, infografis mampu memudahkan proses penyampaian materi pelatihan, karena informasi yang diproses oleh otak manusia sebesar 75% berasal dari informasi berbentuk visual. Selain itu, media visual dapat membantu meningkatkan daya ingat. Infografis berperan penting dalam menyederhanakan informasi dan peningkatan pemrosesan data sehingga menjadi lebih mudah dan cepat dipahami. Infografis juga lebih menarik perhatian karena menyajikan konten visual yang mudah diingat dan menghibur. Oleh karena itu, infografis dapat menjadi pilihan yang tepat dalam menjelaskan materi atau informasi yang sulit dipahami dan ditangkap maknanya.

Untuk dapat menghasilkan media infografis yang baik, maka media infografis perlu dirancang mengikuti prosedur perancangan media pembelajaran, yaitu (a) analisis kebutuhan dan karakteristik pemelajar (b) merumuskan tujuan pembelajaran, (c) merumuskan butir-butir materi, (d) menyusun naskah/draft media, dan (e) produksi media. Adapaun aplikasi yang digunakan dalam pembuatan media infografis adalah Canva. Hal ini karena Canva mampu dalam membantu melatih kreativitas bagi desainer pemula melalui fitur *drag and drop*, ketersediaan *template* yang beragam, jenis *font*, dan pilihan ikon yang bervariasi.

Mempertimbangkan peran dan keunggulan media infografis, maka dapat disimpulkan bahwa infografis merupakan jenis media yang tepat digunakan dalam kegiatan pelatihan karena media infografis mampu mempermudah orang dewasa dalam memproses materi pelatihan secara lebih maksimal sehingga tujuan pelatihan dapat tercapai sesuai yang diharapkan.

Daftar Pustaka

- Afriani, N. R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Infografis Berbasis Android pada Muatan IPS Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan FKIP UNMA*, 8(3), 935-942. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.2797>.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Asyhar, R. (2011). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Azwar, S. (2007). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Bartin, T. (2006, Desember). Pendidikan Orang Dewasa Sebagai Basis Pendidikan Non Formal. (No. 19/X/TEKNODIK/DESEMBER/2006), 150-169. <http://www.pustekom.go.id>.
- Damayanti, A., Suradika, A., & Ulfaniatari. (2020). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Media Infografis pada Pembelajaran Jarak Jauh Siswa Kelas III SDN Pondok Pinang 09 Pagi. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, (pp. 1-11). Jakarta. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit/article/view/7856>.
- Dunlap, J. C., & Lowenthal, P. R. (2016). Getting Graphic about Infographics: Design Lesson Learned from Popular Infographics. *Journal of Visual Literacy*, 35(1), 42-59. <https://doi.org/10.1080/1051144x.2016.1205832>.
- Fajriah, U. N., & Churiyah, M. (2016). Utiliing Instructional Media for Teaching Infrastructure Administration. *Journal of Education and Practice*, 7 (6), 62-100. doi:ISSN 2222-288X.
- Kurniawan, H. (2020). Infografik Sejarah Dalam Media Sosial: Tren Pendidikan Sejarah Publik. *Jurnal Homepage*, 6-7. doi:10.17977/um020v14i220p1.
- Mahmudah, M. (2016, Juni). Urgensi Diantara Dualisme Metode Pembelajaran Ceramah Dalam Kegiatan Belajar Mengajar Untuk Siswa MI/SD. *CAKRAWALA*, 12 (1), 121.
- Mansur, H., Mastur, Satrio, A., Utama, A. H., & Rini, S. (2021). *Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah Prodi Teknologi Pendidikan*. Nizamia Learning Center.
- Mansur, H., & Rafiudin. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Infografis Untuk Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 4 (1), 37-48.
- Mashoedah. (2015, November). Kajian Penggunaan Media Pembelajaran dalam Pelatihan Peningkatan Kompetensi Profesional Guru. *Jurnal Electronics, Informatics, and Vocational Education (ELINVO)*, 17-25.
- Mashur, dkk. (2020). Metode Diseminasi Teknologi Hasil Penelitian yang Paling Efektif. The 2nd National Conference on Education, Socisl Science, and Humaniora Proceeding. 2 (1). 13-20.
- Miarso, Y. (1986). *Teknologi Komunikasi Pendidikan, Pengertian dan Penerapannya di Indonesia*. Jakarta: Pustekkom Dikbud dan C.V Rajawali.
- Monoarfa, M., & Abdul, H. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. *Seminar Nasional LPM: Hasil Pengabdian kepada Masyarakat*. Makassar. <https://ojs.unm.ac.id/semnaslpm/article/view/26259>.
- Naparin, H., & Saad, A. (2017). *The International Journal of Multimedia and It's Application*, 9(1), 15-24. <https://www.researchgate.net/publication/3223334733>.
- Oktaviani, R. T. (2019). Pemanfaatan Video Sebagai Media Pembelajaran Dalam Pendidikan dan Pelatihan (Diklat). *Perpustakaan Nasional RI*, 91.
- Parveen, A., & Husain, N. (2021, Agustus). Infographics As A Promising Tool For Teacing And Learning. *Journal of Emerging Technologies and Innovative Research (JETIR)*, 8 (8), 554. doi:ISSN-2349-5162.
- Salsabilla, T. D., dkk. (2021). Studi Literatur: Penggunaan Media Visual Infografis Dalam Meningkatkan Minat Belajar IPS Siswa. *Seminar Nasional Pendidikan, FKIP UNMA 2021*

- "System Thinking Skills dalam Upaya Transformasi Pembelajaran di Era Society 5.0", (p. 279).
- Senjaya, dkk. (2019, April). Peran Infografis sebagai Penunjang dalam Proses Pembelajaran Siswa. *Abdimas Altruis: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2 (1), 56.
- Smiciklas, M. (2012). *The Power of Infographics: Using Picture to Communicate and Connect with Your Audiences*. Indiana: QUE Publishing.
- Sriyati, T. (2019). Pemanfaatan Infografik oleh Perpustakaan di Indonesia. 26(1), 19-25.
<https://ejournal.perpusnas.go.id/mp/article/download/173/166>
- Stillwagon, A. (2021). *11 Online Tools for Creating Infographics*. Retrieved from <https://smallbiztrends.com/2013/12/tools-for-creating-infographics-charts.html>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sunhaji. (2013, November). Konsep Pendidikan Orang Dewasa. *Jurnal Kependidikan*, 1 (1), 2-3.
- Supradaka. (2022, Maret). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Perancangan Grafis. *Jurnal IKRAITH-TEKNOLOGI*, 6 (1), 22-68.
- Wahono, Niswatul, I., & Aris, S. (2020). Andragogi: Paradigma Pembelajaran Orang Dewasa pada Era Literasi Digital. *Proceding: Literasi dalam Pendidikan di Era Digital untuk Generasi Milenial*, (pp. 517-527).
- Zed, M. (2008). *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Obor.

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS SIGIL UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
TEMATIK KELAS VI DI SDN SUNGAI ANDAI 3 MATERI MAKNA PROKLAMASI
BAGI BANGSA INDONESIA**

Muhammad Subhan Fansuri¹, Adrie Satrio², Jumadi³

¹²³Universitas Lambung Mangkurat

1910130310009@mhs.ulm.ac.id¹, adrie.satrio@ulm.ac.id², jumadi@ulm.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengembangkan media berbasis sigil dan Tingkat kelayakan media serta (2) untuk meningkatkan hasil minat belajar siswa pada mata pelajaran tematik. Jenis penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (research & development). Penelitian ini merupakan jenis penelitian R&D dengan menggunakan metode pengembangan 4D yaitu Define, Design, Development dan, Dissemination yang telah dimodifikasi menyesuaikan dengan keperluan. Berdasarkan hasil penelitian kedua ahli media dapat diperoleh dari validator I sebesar 94% dengan katagori “sangat Layak” dan validator II sebesar 97% dengan kategori “sangat layak”, hasil dari ahli materi dapat diperoleh validator sebesar 87% dengan kategori “sangat layak”, hasil dari ahli bahasa dapat diperoleh validator sebesar 85% dengan kategori “sangat layak”. peningkatan minat belajar siswa mendapat nilai gain sebesar 0,77 dengan kategori “sangat layak”. dari hasil penelitian dan data simpulan bahwa media berbasis sigil pada mata pelajaran tematik layak digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa.

Kata Kunci : Pengembangan, 4D, Media Pembelajaran, Minat Belajar

Abstract

This study aims to (1) develop sigil-based media and media feasibility levels and (2) to improve student learning interest outcomes in thematic subjects. This type of research is research and development (research & development). This research is a type of R&D research using 4D development methods, namely Define, Design, Development and, Dissemination which have been modified according to needs, revision, final product. The results of media expert research can be obtained from validators by 85% with the category "very feasible". Results from material experts can be obtained by validators by 86% with the category "very feasible". The increase in student interest in learning received a gain value of 2.37 with the category "very decent". And the results of research and data conclude that android-based interactive learning media in science subjects is suitable to be used as a learning medium for students. Based on the results of the research iof the two media experts can be obtained from validator I by 94% with the category "very feasible" and validator II by 97% with the category "very feasible", the results of material experts can be obtained by validators by 87% with the category "very feasible", the results from linguists can be obtained by validators by 85% with the category "very feasible". The increase in student interest in learning received a gain value of 0.77 with the category "Very Decent". From the results of research and data, it is concluded that sigil-based media in thematic subjects is suitable to be used as a learning medium for students.

Keywords: Development, 4D, Learning Media, Interest in Learning

Pendahuluan

Pada proses pembelajaran dibutuhkan juga pengembangan media pada pembelajaran agar lebih bervariasi dalam proses belajar. Maka dari itu, media pada pembelajaran dapat digunakan sebagai penunjang proses pembelajaran. Salah satu komponen pendidikan yang sangat penting adalah guru yang harus menciptakan pembelajaran dengan suasana belajar yang kondusif, yaitu menciptakan suasana kelas yang nyaman bagi siswa (Yestiani & Zahwa, 2020:46). Dalam hal ini, peran guru sangat penting sebagai pengembang ilmu sangat besar untuk memilih dan melaksanakan pembelajaran yang tepat dan efisien bagi siswa bukan hanya dengan pembelajaran berbasis konvensional namun guru harus menggunakan metode yang bervariasi agar menarik minat peserta didik.

Kegiatan belajar mengajar, guru menyampaikan materi harus diimbangi dengan media pembelajaran yang menarik agar membuat siswa betah dan semangat dalam belajar, terlebih apabila media tersebut dapat meningkatkan rasa senang siswa dalam mengikuti kegiatan belajar dan memahami materi yang disampaikan oleh guru. Dalam dunia pendidikan Arief S Sadiman, (dalam Saskia & Setianingsih, 2016:40), menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Media pembelajaran yang menarik sangat mempengaruhi minat siswa dalam belajar dan juga memahami materi yang akan dipelajari.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di sekolah SDN Sungai Andai 3 Banjarmasin, di kelas VI guru masih menggunakan media berupa buku mata pelajaran dan LKS (lembar kegiatan siswa) dalam kegiatan pembelajaran di kelas saat kegiatan belajar siswa guru menggunakan

metode konvensional dengan menjelaskan materi secara langsung dikelas sehingga peserta didik terlihat kurang memahami materi yang dijelaskan dan kurang fokus dalam kegiatan belajar. Perlu adanya inisiatif guru berupa tanya jawab agar tercipta suasana interaktif sehingga dapat mengetahui fokus dan menariknya perhatian siswa dalam kegiatan belajar.

Berdasarkan wawancara dengan guru wali kelas yang bersangkutan, beliau mengatakan perlunya media tambahan sebab sejauh ini hanya memakai media standar berupa buku mata pembelajaran dan LKS. Tidak ada media tambahan media dalam pembelajaran yang interaktif menyebabkan kurangnya maksimal hasil belajar dari pembelajaran tematik. Siswa mengatakan dalam belajar dikelas merasa bosan dan sulit memahami pembelajaran namun jika memakai media seperti *power point* atau video lebih menarik perhatian sehingga siswa mengatakan lebih fokus dan dapat dengan mudah memahami materi kegiatan saat belajar dikelas. Berdasarkan observasi dan wawancara yang telah dilakukan media pembelajaran sangat diperlukan dalam menunjang kegiatan belajar di kelas terlib jika media pembelajaran interaktif dan mudah diakses oleh guru atau siswa. Penggunaan media pembelajaran yang akan diterapkan di kelas diharapkan dapat membantu fokus siswa dalam memahami materi, berbagai macam media pembelajaran salah satunya media pembelajaran *sigil* yang dapat dikembangkan sebagai penunjang media dalam kegiatan belajar khususnya di sekolah dasar (SD).

Media pembelajaran berbasis *sigil* dapat menampilkan gambar visual dengan teks materi pembelajaran ditambah dengan fitur tambahan audio video yang menarik bagi siswa sehingga bukan hanya dapat dibaca namun juga dapat dipahami lewat berbagai fitur, media berbasis *sigil* juga termasuk media pembelajaran elektronik yang dapat dengan mudah diakses melalui *link*. Nida, Salam, Haryadi

(2021:109) menyatakan dengan adanya bahan ajar elektronik membantu siswa mendapatkan sumber belajar yang efisien ini disebabkan bahan ajar elektronik dapat mempermudah proses belajar bagi siswa karena dapat diakses dengan mudah dan cepat serta dimana saja. Dari media pembelajaran berbasis *sigil* diharapkan dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar dan memahami materi saat pembelajaran berlangsung di kelas dan dapat belajar secara mandiri di rumah.

Berdasarkan penelitian terkait media pembelajaran berbasis *sigil* yang dilakukan oleh Hasbiyati & Khusnah (2016) menunjukkan bahwa media pembelajaran digital berekstensi EPUB dapat meningkatkan minat belajar siswa sangat baik sebesar 88.61% dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan kriteria sangat tinggi berupa ngain score sebesar 0,703 pada mata pelajaran ipa SMP. Disamping itu Rahmawati & Yuberti (112 : 2021) menunjukkan penelitian tersebut penilaian dari ahli media sebesar 71,90%, penilaian ahli materi sebesar 87,62% dan respon siswa pada pembelajaran fisika dengan menggunakan media berbasis *sigil* lebih tinggi. Tinjauan ini didasarkan pada respon siswa mendapatkan kriteria yang sangat baik. Keadaan ini menggambarkan bahwa media berbasis *sigil* berpengaruh terhadap minat siswa pada pembelajaran fisika. Dengan demikian, dari hasil penelitian yang sudah ada sebelumnya dapat mendukung penelitian yang berkaitan dengan *sigil* dapat dijadikan sebagai media pembelajaran untuk dapat meningkatkan siswa dalam memahami materi pembelajaran dan peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran yang berbasis *sigil* sebagai media tambahan dalam kegiatan belajar di SDN Sungai Andai 3 Banjarmasin.

Identifikasi masalah yang terdapat dalam penelitian ini yaitu : (1) Kurangnya minat belajar siswa disebabkan karena kurangnya variasi media. (2) Kurang menariknya sumber belajar yang ada di

sekolah saat proses belajar mengajar. (3) Media pembelajaran tematik sudah ada, akan tetapi belum terlalu dikembangkan masih termasuk media yang konvensional. (4) Guru membutuhkan penambahan media untuk proses belajar mengajar. (5) Rendahnya minat belajar siswa kelas VI pada mata Pelajaran tematik dikarenakan mata Pelajaran tersebut tidak ada gambaran visual seperti video sebagai penunjang.

Tujuan dari penelitian ini yaitu: (1) Mengetahui tahapan pengembangan media pembelajaran berbasis *sigil* sesuai tahapan pada mata pelajaran tematik materi makna proklamasi bagi bangsa indonesia kelas VI SDN Sungai Andai 3 Banjarmasin. (2) Mengetahui bagaimana peningkatan minat belajar siswa sebelum dan sesudah setelah menerapkan media pembelajaran berbasis *sigil* yang dikembangkan sehingga minat dalam belajar pada mata pelajaran tematik materi makna proklamasi bagi bangsa indonesia kelas VI di SDN Sungai Andai 3 Banjarmasin.

Peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *sigil* yang akan diterapkan pada pembelajaran tematik dengan hasil buku elektronik yang mudah di akses melalui desktop atau aplikasi azardi. Dengan harapan media yang peneliti kembangkan dapat memenuhi permintaan guru sebagai media pembelajaran saat mengajar di kelas dan diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa sehingga tujuan pembelajaran pada mata pelajaran tematik dapat dicapai secara lebih maksimal. Sehingga, Penelitian ini berjudul " Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Sigil* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tematik Kelas VI SDN Sungai Andai 3 Banjarmasin Materi Makna Proklamasi Bagi Bangsa Indonesia”.

Kajian Pustaka

1. Pengembangan

Menurut Seels & Richey (1994: 38) pengembangan adalah proses penterjemahan spesifikasi desain ke dalam wujud fisik. Kawasan pengembangan mencakup banyak variasi teknologi yang digunakan dalam pembelajaran. Demikian, tidak berarti lepas dari teori dan praktek yang berhubungan dengan belajar dan desain. Pada dasarnya kawasan pengembangan terjadi karena 1) pesan yang didorong oleh isi, 2) strategi pembelajaran yang didorong oleh teori, dan 3) manifestasi fisik dari teknologi - perangkat keras, perangkat lunak dan bahan pembelajaran. Kawasan pengembangan dibagi menjadi empat kategori, yaitu teknologi cetak, teknologi audio visual, teknologi berasaskan komputer, dan teknologi terpadu. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa kawasan pengembangan dapat terjadi karena empat hal seperti pesan, strategi, manifestasi teknologi, dan bahan pembelajaran dan terbagi dalam empat kategori pula yaitu, cetak, audio visual, berasaskan komputer, dan teknologi terpadu.

2. Media Pembelajaran

Pengertian media secara umum merupakan pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan di Amerika (dalam Arif S. Sadiman dkk., 1986 : 6) mengemukakan bahwa media sebagai segala bentuk saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. Berdasarkan pengertian tersebut dapat diketahui bahwa media merupakan sebuah alat perantara atau pengantar pesan atau informasi dari pengirim kepada penerima pesan.

Media adalah bagian yang tak terpisahkan dari proses pembelajaran

untuk mencapai tujuan pendidikan pada umumnya dan pada khususnya di sekolah. Menurut Gerlach dan Ely (dalam Arsyad, 2011 : 3) mengatakan bahwa media dapat dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa bisa memperoleh suatu ilmu pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Media pembelajaran bisa ikut mempengaruhi kondisi juga lingkungan belajar di kelas yang di tata dan diciptakan oleh pengajar. Menurut Leslie J. Briggs (dalam Indriana, 2011 : 14) berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan alat baik berbentuk buku, film, video dan lain sebagainya untuk memberikan perangsang bagi siswa agar terjadinya proses belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media adalah suatu bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar guna menggapai tujuan pendidikan. Sehingga di penelitian ini akan dikembangkan media pembelajaran untuk membantu proses pembelajaran yang kedepannya dapat mencapai tujuan dari pendidikan itu sendiri. Oleh karena itu haruslah diketahui terlebih dahulu jenis-jenis media pembelajaran..

Jenis media pembelajaran sangat bervariasi dalam wujudnya. Menurut Arsyad (2011:9) mengemukakan bahwa berdasarkan perkembangan teknologi, media pembelajaran dikelompokkan kedalam empat kelompok, yaitu : (1) Media hasil teknologi cetak. (2) Media hasil teknologi audio-visual. (3) Media hasil teknologi komputer. (4) Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer

Media pembelajaran berfungsi untuk membantu siswa dalam meningkatkan kemenarikan siswa dalam

kegiatan belajar. Media pembelajaran juga dapat menjadi bahan ajar yang mampu menjelaskan isi materi pelajaran dengan baik dan mudah dipahami siswa sesuai dengan tingkat pengetahuannya.

3. Karakteristik Siswa Kelas VI SD

Karakteristik pada rata-rata umur siswa sd kelas VI ada direntang 11-13 tahun. Karakteristik usia remaja dikelompokkan pada dua kelompok, yaitu kelompok masa remaja awal dan kelompok masa remaja akhir. Kelompok masa remaja awal berusia disekitaran 12-17 tahun. Sedang pada kelompok masa remaja akhir berusia disekitaran 17-22 tahun. siswa SD kelas VI SD yang rata-rata berusia 11-13 tahun tergolong dalam kelompok masa remaja awal. Menurut Jean Piaget (dalam Sugihartono 20707 : 109), membagi perkembangan kognitif menjadi empat tahapan yaitu: (1) Tahap Sensorimotor (usia 0-2 tahun). (2) Tahap Praopersional Thinking (usia 2-7 tahun). (3) Tahap Concrete Operations (usia 7-11 tahun). (4) Tahap Formal Operations (usia 12-15 tahun).

Menurut Ali dan Asrori (2005 : 29), mengatakan tahap ini anak telah mampu mewujudkan sebuah hal secara keseluruhan dalam pekerjaannya yang merupakan hasil dari berpikir secara logis dan mampu mengembangkan pikiran normalnya. Berhubungan dengan pendidikannya, perkembangan anak remaja harus diawasi dan juga diperhatikan. Pola berpikir setiap anak berbeda-beda dan terkadang kurang logis dibandingkan dengan pola berpikirnya orang dewasa, maka guru harus dapat mengerti pola berpikir masing-masing anak didiknya. Guru setiap memberikan tugas khusus seharusnya dirancang untuk membimbing anak dalam menemukan

dan menyelesaikan masalah sendiri. Cara tersebut bertujuan untuk mengembangkan pemikiran anak didik agar anak didik dapat mencoba memecahkan masalah sendiri sehingga penalaran mereka akan lebih penting daripada menemukan jawaban Dengan begitu, sebuah kegiatan pembelajaran di sekolah dapat mempertimbangkan masalah perkembangan remaja pada siswa kelas VI SD yang baru memasuki tahap pendidikan yang lebih tinggi dari sebelumnya. Dalam penyusunan sebuah media dalam pembelajaran, pengetahuan tentang perkembangan remaja pada siswa kelas VI SD akan memiliki posisi terpenting dalam menentukan jenis dan karakteristik media yang akan dibuat oleh peneliti.

siswa kelas VI SDN Sungai Andai 3 Banjarmasin berada pada rata-rata usia 11-13 tahun yang tergolong dalam kelompok masa remaja awal. siswa kelas VI di sekolah tersebut berada pada tahap *formal operations* yang berarti siswa kelas VI di sekolah tersebut sudah mulai memikirkan pengalaman diluar pengalaman sebenarnya dan juga memiliki pemikiran secara abstrak, idealis, dan logis. Selain itu, siswa memiliki kemampuan untuk membayangkan kemungkinan-kemungkinan yang bisa menjadi pemikiran fantasi atau khayalan. Siswa yang berada pada tahap ini sebagian besar merasa tidak sabar terhadap cita-citanya.

4. Sigil Software

Semakin berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi sekarang maka peran teknologi sangat membantu proses pembelajaran (Raihan, 2021:58). Berbagai *software* muncul seiring zaman untuk menghasilkan sebuah media, salah satunya *sigil*. Menurut Hendriyani

(2020 : 1), mengatakan aplikasi *sigil* adalah untuk manajemen dan pembuatan digital *book* dengan format epub, dimana kita dapat membuat digital *book* sesuai dengan yang kita inginkan. Selain itu, juga terdapat fitur *table of content* dimana fitur ini dapat memudahkan pembuat untuk membuat daftar isi otomatis pada media berbasis sigil sehingga dapat memudahkan siswa dalam melakukan pencarian materi yang ingin dipelajari.

Epub merupakan format standar *digital modul* yang diperkenalkan oleh *International Digital Publishing Forum* (IDPF). Epub merupakan multimedia yang dapat di akses dari file bertipe html, xhtml, css yang dijadikan satu file dengan ekstensi epub (Maharani, Alqodri & Cahya. 2015 : 26). Selain itu, format epub bersifat *friendly* dan *support* dapat dibaca di berbagai perangkat seperti komputer, dan *smartphone*. Epub memungkinkan pembuat menyertakan media seperti audio, video, dan gambar, dalam bentuk digital sehingga dapat menarik minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran dengan demikian siswa mampu mempelajari materi dengan kesan yang berbeda secara mudah dan sesuai dengan teknik yang tepat.

Pada penelitian ini peneliti telah menimbang bahwa dengan dikembangkannya media pembelajaran berbasis *sigil* ini akan sangat cocok dalam proses pembelajaran salah satunya untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran tematik.

5. Mata Pelajaran Tematik

Pembelajaran tematik ialah program pembelajaran yang berasal dari satu tema atau topik tertentu dan kemudian dielaborasi dari berbagai aspek atau ditinjau dari

berbagai perspektif mata pelajaran yang biasa diajarkan di sekolah. Menurut Effendi, (2009 : 129), Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggunakan tema dalam mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Sedangkan menurut Trianto, (2010 : 78), menyatakan bahwa pembelajaran tematik dimaknai sebagai pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu, dalam pembahasannya tema itu ditinjau dari berbagai mata pelajaran.

Berdasarkan dua pandangan diatas pembelajaran tematik menurut para ahli, bahwa pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang didasarkan dari sebuah tema yang digunakan untuk mengaitkan beberapa konsep mata pelajaran, sehingga siswa akan lebih mudah memahami sebuah konsep, karena hanya berdasarkan dari satu tema untuk beberapa pelajaran yang diajarkan.

Tujuan pembelajarannya yaitu: (1) Setelah membaca teks tentang makna proklamasi bagi bangsa Indonesia, siswa mampu menyebutkan informasi penting menggunakan aspek apa, dimana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana pada peta pikiran dengan tepat. (2) Setelah berdiskusi, siswa mampu mengembangkan informasi pada peta pikiran melalui tulisan dengan detail. (3) Setelah membaca teks, siswa mampu menyebutkan makna proklamasi kemerdekaan dengan benar. (4) Setelah berdiskusi, siswa mampu melaporkan dan mempresentasikan makna proklamasi kemerdekaan dengan kehidupan sehari-hari dengan tepat.

6. Minat Belajar

Minat adalah suatu kecenderungan yang menetap untuk memperhatikan

dan mengenang beberapa aktivitas atau suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh (Djamarah, 2008: 166). Seseorang dengan minat akan melakukan dan bersemangat dalam melakukan dan menjalani suatu hal tanpa ada unsur terpaksa. Minat juga akan memberikan rasa tertarik dan penasaran terhadap seseorang dalam melakukan atau mempelajari sesuatu. Sementara itu menurut Soeganda Poerbakawatja dan Harahap, minat diartikan kesediaan jiwa yang sifatnya aktif untuk menerima sesuatu dari luar (Poerbakawatja & Harahap, n.d., 2012: 214). Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat kita ketahui bahwa minat merupakan rasa tertarik, semangat, dan kegigihan yang disertai dengan adanya kesadaran bahwa suatu kegiatan atau aktivitas yang dilakukan itu penting dan dapat memberikan manfaat.

Minat dalam belajar akan mendorong seseorang untuk berkeinginan dalam mempelajari ilmu yang ingin didapatkannya, minat belajar ialah daya penggerak dari dalam diri individu untuk melakukan kegiatan belajar guna menambah pengetahuan dan keterampilan serta pengalaman (Achru P, 2019: 208). Selain itu, minat belajar menurut Clayton Aldelfer dalam (Nashar, 2014: 42) adalah kecenderungan siswa dalam melakukan kegiatan belajar yang didorong oleh hasrat untuk mencapai prestasi hasil belajar sebaik mungkin. Berdasarkan dua pendapat diatas, minat belajar merupakan dorongan atau kecenderungan siswa dalam pembelajaran untuk mencapai prestasi.

Minat belajar juga memiliki unsur unsur yang dapat dijadikan sebagai indikator pengukurannya. Achru P (2019: 210) mengemukakan bahwa

terdapat tiga unsur dalam minat belajar, yaitu: (1) Perhatian. (2) Perasaan. (3) Motivasi.

Berdasarkan penjelasan di atas, diketahui bahwa pada pengukuran minat belajar terdapat tiga unsur yang dapat dijadikan indikator, yaitu perhatian, perasaan, dan motivasi. Setiap aktivitas yang disertai dengan perhatian, perasaan positif seperti rasa senang, bersemangat dan tertarik, dan juga motivasi dapat menimbulkan minat, salah satunya minat dalam belajar. Jika seorang siswa memiliki minat dalam belajar, maka pesan atau informasi dalam materi pembelajaran yang disampaikan akan mudah diterima dan dapat diimplementasikan dengan baik dalam praktek di kehidupan nyata.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D), Pada metode penelitian R&D digunakan sesuai dengan proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan model 4D. Menurut Thiagarajan (1974: 5), menyatakan perkembangan model 4D adalah model kebijakan sistem yang menjadi dasar panduan ini dikompilasi dan berdasarkan model sebelumnya dan berdasarkan pengalaman lapangan yang sebenarnya dalam desain dan pengembangan mengevaluasi dan mempublikasikan di bidang pendidikan. Dengan demikian model ini dikembangkan oleh dengan model pengembangan 4D yang terdiri dari 4 tahap yaitu: *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan) dan *Disseminate* (Penyebaran).

Metode dan model pengembangan ini dipilih dengan tujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran berbasis *Sigil*. Produk yang dikembangkan kemudian diuji kelayakannya dengan validitas dan uji coba produk untuk mengetahui sejauh mana peningkatan minat belajar siswa setelah pembelajaran menggunakan media berbasis *sigil*. Kemudian hasil dari media berbasis *sigil* setelah layak untuk digunakan diharapkan dapat menjadi media pembelajaran bagi siswa. Prosedur pengembangan dalam penelitian ini yaitu:

1) Tahap Pendefinisian (*define*)

Tahap *define* berisi kegiatan untuk menentukan masalah dan memberi definisi syarat - syarat yang dibutuhkan dalam pengembangan pembelajaran dan untuk mengumpulkan informasi - informasi terkait produk yang akan dikembangkan. Pada tahap ini dibagi menjadi beberapa tahap:

a) Analisis Awal (*Front-end Analysis*).

Analisis awal dilakukan untuk mengetahui permasalahan dasar dalam pengembangan media media berbasis *sigil*. Pada tahap ini dimunculkan fakta-fakta dan alternatif penyelesaian sehingga memudahkan untuk menentukan langkah awal dalam pengembangan media berbasis *sigil* yang sesuai untuk dikembangkan.

b) Analisis Siswa (*Learner Analysis*).

Analisis siswa sangat penting dilakukan pada saat awal perencanaan. Analisis siswa dilakukan dengan cara mengamati karakteristik siswa. Analisis ini dilakukan dengan mempertimbangkan ciri, kemampuan, dan pengalaman siswa, baik sebagai kelompok maupun individu. Analisis siswa meliputi karakteristik kemampuan akademik, usia, dan motivasi terhadap mata pelajaran

c) Analisis Tugas (*Task Analysis*).

Analisis tugas dilakukan dengan cara menentukan materi ajar yang mengacu pada kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) yang disesuaikan dengan kurikulum yang diterapkan.

d) Analisis Konsep (*Concept Analysis*)

Analisis konsep bertujuan untuk menentukan isi materi dalam media berbasis *sigil* yang dikembangkan.

Analisis konsep dibuat dalam peta konsep pembelajaran yang nantinya digunakan sebagai sebuah sarana pencapaian kompetensi tertentu, dengan cara mengidentifikasi dan menyusun secara sistematis bagian-bagian inti materi pembelajaran

e) Analisis Perancangan (*Design*)

Kegiatan pada tahap ini adalah rumusan tujuan pembelajaran didasarkan pada kompetensi dasar yang tercantum dalam mata pelajaran tematik.

2) Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan ini bertujuan untuk merancang media berbasis *sigil* yang dapat digunakan dalam pembelajaran Tematik. Tahap perancangan ini meliputi:

a) Penyusunan Tes (*Criterion-test Construction*)

Penyusunan tes instrumen berdasarkan penyusunan tujuan pembelajaran yang menjadi tolak ukur kemampuan siswa berupa proses, psikomotor saat kegiatan pembelajaran.

b) Pemilihan Media (*Media Selection*)

Pemilihan media dilakukan untuk mengidentifikasi media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik materi dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Hal ini berguna untuk membantu siswa dalam pencapaian kompetensi inti dan kompetensi dasar yang diharapkan.

c) Pemilihan Format (*Format Selection*)

Pemilihan format dilakukan agar format yang dipilih sesuai dengan materi pembelajaran. Pemilihan penyajian disesuaikan dengan media pembelajaran yang digunakan. Pemilihan format dalam pengembangan dimaksudkan dengan mendesain isi pembelajaran, pemilihan untuk pendekatan, mengorganisasikan dan merancang isi media berbasis *sigil*, membuat desain media berbasis *sigil* yang meliputi desain layout, gambar, dan tulisan.

d) Desain Awal (*Initial Design*)

Desain awal yaitu rancangan media pembelajaran berbasis *sigil* yang telah dibuat oleh peneliti kemudian diberi masukan oleh dosen pembimbing yang akan digunakan untuk memperbaiki media pembelajaran berbasis *sigil* sebelum dilakukan produksi. Kemudian melakukan revisi setelah mendapatkan saran perbaikan media pembelajaran berbasis *sigil* dari dosen pembimbing dan nantinya rancangan ini akan dilakukan tahap validasi.

3) Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis *sigil* yang sudah direvisi berdasarkan masukan ahli dan uji coba kepada siswa. Terdapat dua langkah dalam tahapan ini yaitu sebagai berikut:

a) Validasi Ahli (*Expert Appraisal*)

Validasi ahli ini berfungsi untuk memvalidasi konten materi tematik dalam media pembelajaran berbasis *sigil* sebelum dilakukan uji coba dan hasil validasi akan digunakan untuk melakukan revisi produk awal. Media pembelajaran berbasis *sigil* yang telah disusun kemudian akan dinilai oleh dosen ahli materi dan dosen ahli media, sehingga dapat diketahui apakah media tersebut

layak diterapkan atau tidak. Hasil dari validasi ini digunakan sebagai bahan perbaikan untuk kesempurnaan media yang dikembangkan.

b) Revisi Produk

Pada tahap ini produk media berbasis *sigil* setelah melalui tahap validasi. Kemudian dilakukan revisi berdasarkan saran para ahli hingga dapat dikatakan layak digunakan. Setelah itu media berbasis *sigil* dapat digunakan untuk uji coba pada siswa.

c) Uji Coba Produk (*Development Testing*)

Setelah dilakukan validasi ahli kemudian dilakukan suatu uji coba lapangan untuk mengetahui penerapan media berbasis *sigil* dalam pembelajaran dikelas. Pada tahap ini media berbasis *sigil* diberikan kepada siswa untuk di uji. Kemudian hasil atau data yang diperoleh akan dipaparkan melalui tingkat minat belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan media berbasis *sigil*.

4) Tahap Diseminasi (*Diseminate*)

Tujuan dari tahap ini adalah menyebarluaskan media pembelajaran berbasis *sigil*. Pada penelitian ini hanya dilakukan diseminasi terbatas, yaitu dengan menyebarluaskan dan mempromosikan produk akhir media berbasis *sigil* secara terbatas kepada guru kelas

Penelitian ini dilakukan di SDN Sungai Andai 3 kelas VI materi makna proklamasi bagi bangsa Indonesia dengan subjek penelitian ahli media, ahli materi dan ahli media. Objek penelitian ini yaitu siswa yang diberikan media pembelajaran berbasis *sigil* yang berupa file.

Jenis data yang digunakan akan mempengaruhi hasil penelitian. Dalam penelitian ini menggunakan jenis data sebagai berikut:

1) Observasi

Pada kenyataan yang diperoleh melalui observasi, karena observasi merupakan dasar dari semua ilmu pengetahuan (Sugiyono, 2010 : 297). Oleh sebab itu, kegiatan observasi sangatlah perlu untuk dilakukan, agar data yang didapatkan sesuai dengan keadaan sebenarnya. Observasi peneliti lakukan dalam dua proses pembelajaran, yaitu proses pembelajaran di kelas dan pada praktek lapangan. Observasi pada penelitian ini merupakan observasi yang terstruktur dengan pedoman khusus dalam observasi. Pada kegiatan observasi ini peneliti ingin mengetahui minat belajar siswa apakah sesuai dan berbanding lurus dengan tingkat minat belajar pada mata pelajaran tematik.

Observasi pada penelitian ini yaitu berupa pengamatan yang dilakukan oleh peneliti pada saat proses pembelajaran di SDN Sungai Andai 3 Banjarmasin. Observasi ini dilakukan untuk mengamati kondisi guru saat mengajar dan kondisi siswa kelas VI untuk melihat minat belajar siswa dalam menggunakan produk media berbasis *sigil*.

2) Wawancara (Interview)

Teknik pengumpulan data dengan wawancara adalah untuk melakukan studi pendahuluan dalam upaya menemukan permasalahan yang harus diteliti. Selain itu wawancara juga dilakukan untuk mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam (Sugiyono, 2019: 304). Wawancara dilakukan untuk mengetahui apa saja kendala atau permasalahan yang dialami oleh guru maupun siswa pada proses pembelajaran. Wawancara ini dilakukan pada saat pengumpulan data awal.

Penelitian ini menggunakan wawancara langsung terstruktur yaitu pada guru kelas VI SDN Sungai Andai 3

Banjarmasin. Wawancara ini mengacu pada analisis kebutuhan yang ada, yaitu media pembelajaran berbasis *sigil*

3) Kuesioner atau Angket

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2017:142). Angket dapat mengungkap informasi yang lengkap mengenai suatu masalah tanpa merasa khawatir bila responden memberi jawaban yang tidak sesuai dengan kenyataan. Bentuk angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup, dimana angket tersebut telah disediakan jawaban, dan responden diminta untuk memberikan keterangan atau jawaban atas butir-butir pernyataan sesuai dengan keadaan sesungguhnya

Kuesioner atau angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui kelayakan sebuah produk melalui uji validasi produk media berbasis *sigil* yang dikembangkan oleh peneliti. Peneliti menggunakan bentuk kuesioner yang terstruktur dengan bentuk tanya jawab tertutup, tetapi dengan menggunakan jawaban alternatif jawaban yang diberikan secara terbuka yang terbagi menjadi dua macam, yaitu: (1) angket validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa; (2) Angket minat belajar untuk mengetahui tingkat ketercapaian salah satu tujuan dari mata pelajaran tematik.

Pada penelitian ini teknik analisis data dilakukan dengan cara kualitatif dan kuantitatif yang dilakukan dengan beberapa teknik pengumpulan data. Sehingga hasil dari analisis data menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif dapat memperoleh hasil penelitian.

Pendekatan deskriptif kualitatif pada pendekatan ini bertujuan untuk

mendeskripsikan perilaku orang, peristiwa lapangan, serta kegiatan-kegiatan tertentu secara terperinci dan mendalam yang berlandaskan fenomenologis. Sedangkan Pendekatan kuantitatif pada penelitian ini digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya dilakukan dengan cara menganalisis data yang diperoleh dari angket uji ahli. Kemudian peneliti juga menggunakan format skala likert untuk mendapatkan data untuk memperoleh hasil penelitian.

Hasil dan Pembahasan

1. Hasil

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media berbasis *sigil* sebagai media pembelajaran mata pelajaran tematik materi makna proklamasi bagi bangsa indonesia media ini memiliki format. Media dapat digunakan pada laptop/PC dengan menyebarkan file untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Penyebaran media berbasis *sigil* ini dilakukan dengan bantuan penyebaran file kepada guru dan siswa sebagai media pembelajaran di SDN Sungai Andai 3 Banjarmasin.

a) Tahap Pendefinisian (*Define*)

Pada tahap analisis awal peneliti mendapatkan beberapa permasalahan pembelajaran di sekolah pada saat observasi, wawancara siswa. Hasil permasalahan pembelajaran yang didapatkan yaitu (1) kurangnya media pembelajaran untuk mata Pelajaran tematik; (2) kurang optimalnya penyampaian materi dari pendidik pada mata pelajaran tematik kelas VI di SDN Sungai Andai 3 Banjarmasin, (3) beberapa siswa terlihat kurang fokus saat pembelajaran berlangsung dikelas. Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk mengembang media berbasis *sigil* materi makna proklamasi bagi

bangsa indonesia kelas VI SDN Sungai Andai 3 Banjarmasin sebagai solusi permasalahan yang telah disebutkan.

Pada tahap analisis siswa mendapatkan hasil yaitu melihat karakter siswa yang aktif serta hasil wawancara yang menunjukkan bahwa siswa mudah bosan dengan proses pembelajaran.

Pada tahap tugas peneliti melakukan analisis tugas dengan melihat modul pembelajaran yang digunakan oleh guru kelas VI SDN Sungai Andai 3 Banjarmasin.

Pada tahap analisis konsep hasil media berbasis *sigil* memuat materi penunjang pembelajaran. Materi tersebut berkaitan dengan indikator kompetensi yang dicapai siswa yaitu membaca, mengamati dan berdiskusi.

Pada tahap analisis tujuan pembelajaran, tujuan pembelajaran pada materi ini adalah sebagai berikut, (1) siswa mampu menyebutkan informasi penting menggunakan aspek apa, dimana, kapan, siapa, mengapa, bagaimana pada peta pikiran dengan tepat (2) siswa mampu mengembangkan informasi pada peta pikiran melalui tulisan dengan benar (3) siswa mampu menyebutkan makna proklamasi kemerdekaan dengan benar (4) siswa mampu melaporkan dan mepresentasikan makna proklamasi kemerdekaan dalam kehidupan sehari – hari dengan tepat.

b) Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap penyusunan tes, menghasilkan penyusunan instrument tes sesuai dengan modul pembelajaran mata Pelajaran tematik pada materi makna proklamasi bagi bangsa indonesia kelas VI. Dengan melihat aspek standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator pencapaian.

Pada tahap pemilihan media, terpilihlah media berbasis *sigil* yang memuat materi makna proklamasi bagi bangsa Indonesia. Pada media ini menghasilkan desain grafis untuk tampilan setiap latar belakang dan isi materi; media video untuk penjelasan materi tambahan; media audio untuk suara penjelasan materi yang dikemas dalam bentuk media berbasis *sigil* sesuai dengan karakteristik pengguna sasaran.

Tahap pemilihan format, menghasilkan format yang dipilih sesuai dengan media pembelajaran yang telah dikembangkan yaitu media berbasis *sigil*. Format yang disajikan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *sigil* ini yaitu epub. Yang dapat diakses *online* dan *offline* melalui laptop dengan penyebaran file.

Pada tahap desain awal, menghasilkan desain dengan beberapa rancangan yaitu cover, isi materi, dan cover belakang. Lalu menghasilkan media yang telah didesain dengan diperlihatkan kepada dosen pembimbing dan ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa.

c) Tahap Pengembangan (*Develop*)

No	Aspek	Jumlah Skor	Kriteria
1	Ketepatan dengan tujuan pembelajaran	40	Sangat Layak
2	Ketepatan dengan materi/isi	57	
3	Ketepatan penggunaan	65	
4	Kelayakan Kegrafikan	97	
Jumlah total skor		259	
Presentase		95%	

Berdasarkan hasil uji validasi ahli media lebih dikuatkan dengan menghitung koefisien kelayakan dari kedua hasil validasi. Koefisien didapat dengan membagi total skor kuensioner sebesar 259 dengan skor sebesar 270 yang kemudian dikalikan 100% maka didapatkan koefisien sebesar 95%, dapat disimpulkan bahwa hasil dari validasi ahli media dengan nilai 12,9 dan koefisien 95% maka kriteria

kelayakan masuk dalam kriteria “Sangat Layak”. Hal ini menandakan bahwa produk yang dikembangkan telah sesuai dengan aspek dan indikator yang tertara. Selain itu ahli validator media memberikan komentar dan saran pada lembar validasi.

No	Aspek	Jumlah Skor	Kriteria
1	Kesesuaian dengan isi materi	45	Sangat Layak
2	Ketepatan dengan penyajian materi	48	
3	Teknik penyajian	8	
Jumlah total skor		101	
Presentase		87%	

Berdasarkan hasil uji validasi ahli materi lebih dikuatkan dengan menghitung koefisien kelayakan dari hasil validasi materi. Koefisien didapat dengan membagi total skor kuensioner sebesar 101 dengan skor sebesar 115 yang kemudian dikalikan 100% maka didapatkan koefisien sebesar 87%, dapat disimpulkan bahwa hasil dari validasi ahli materi dengan nilai 4,2 dan koefisien 87% maka kriteria kelayakan masuk dalam kriteria “Sangat Layak”. Hal ini menandakan bahwa produk yang dikembangkan telah sesuai dengan aspek dan indikator yang tertara. Selain itu ahli validator materi memberikan komentar dan saran pada lembar validasi. Selain itu ahli validator materi memberikan komentar dan saran pada lembar validasi.

No	Aspek	Jumlah Skor	Kriteria
1	Lugas	13	Sangat Layak
2	Komunikatif	5	
3	Dialogis	8	
4	Kesesuaian dengan peserta didik	8	
5	Kesesuaian dengan kaidah bahasa	18	
6	Penggunaan istilah icon atau simbol	8	
Jumlah total skor		60	
Presentase		85%	

Berdasarkan hasil uji validasi ahli bahasa lebih dikuatkan dengan menghitung koefisien kelayakan dari kedua hasil validasi. Koefisien didapat dengan membagi total skor kuensioner sebesar 60 dengan skor sebesar 70 yang kemudian dikalikan 100% maka didapatkan koefisien sebesar 85%, dapat disimpulkan bahwa hasil dari validasi ahli media dengan nilai 4,2 dan koefisien 85%% maka kriteria kelayakan masuk dalam kriteria “Sangat Layak”. Hal ini menandakan bahwa produk yang dikembangkan telah sesuai dengan aspek dan indikator yang tertara. Selain itu ahli validator bahasa memberikan komentar dan saran pada lembar validasi.

Pada tahap uji coba produk, hasil uji coba kepada siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *sigil* dinyatakan bahwa telah menempatkan data adanya peningkatan minat belajar siswa sebesar 0,7 dengan kategori “Tinggi”.

2. Pembahasan

Penelitian ini berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Sigil* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Tematik Materi Makna Proklamasi Bagi Bangsa Indonesia Kelas VI di SDN Sungai Andai 3 Banjarmasin” menghasilkan produk akhir berupa media pembelajaran berbasis *sigil*. Produk media yang dihasilkan berisikan materi yang disertai dengan video dan audio serta gambar/ilustrasi sebagai media tambahan dalam pembelajaran tematik materi makna proklamasi bagi bangsa Indonesia.

Media dikembangkan berdasarkan pemikiran dari peneliti dan sesuai dengan permasalahan yang ditemukan di lapangan yang kemudian mendapatkan solusi untuk mengembangkan media berbasis *sigil*. Penelitian ini diperkuat

dengan hasil penelitian dari dari Hasbiyati & Khusnah (2016) “Pengembangan E-Book Berekstensi Epub Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil belajar Siswa SMP Pada Pembelajaran Ipa” menunjukkan bahwa media pembelajaran digital berekstensi EPUB dapat meningkatkan minat belajar siswa sangat baik sebesar 88.61% dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan kriteria sangat tinggi berupa ngain score sebesar 0,703 pada mata pelajaran ipa SMP. Penelitian ini memiliki kesamaan yaitu jenis file yang berekstensi EPUB, namun pada mata pelajaran dan materi yang disajikan berbeda.

Hasil dari penelitian tersebut selaras dengan penelitian saya lakukan dengan minat belajar siswa yang meningkat sebelum menggunakan dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis *sigil* berekstensi EPUB ini rata-rata minat belajar siswa dalam nilai pre-test N-Gain sebesar 60%. Lalu sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis *sigil* rata-rata nilai minat belajar siswa dalam nilai post-test N-gain meningkat menjadi 90% sehingga dapat disimpulkan media berbasis *sigil* dapat meningkatkan minat belajar siswa dan dapat digunakan sebagai media penunjang pembelajaran oleh guru dan siswa sehingga pembelajaran lebih optimal.

Selanjutnya penelitian ini diperkuat dengan hasil penelitian kedua dari Rahmawati & Yuberti (112 : 2021) “Pengembangan Media Pembelajaran E-modul Menggunakan Sigil Software pada Materi Pembelajaran Fisika” berdasarkan penelitian tersebut penilaian dari ahli media sebesar 71,90%, penilaian ahli materi sebesar 87,62% dan respon siswa pada pembelajaran fisika dengan menggunakan media berbasis *sigil* lebih tinggi. Tinjauan ini didasarkan pada respon siswa mendapatkan kriteria yang sangat baik. Keadaan ini

menggambarkan bahwa media berbasis *sigil* berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar siswa pada pembelajaran fisika. Penelitian ini memiliki kesamaan yaitu jenis media berbasis *sigil*, namun pada mata pelajaran dan materi yang disajikan berbeda

Hasil dari penelitian tersebut selaras dengan penelitian saya lakukan yang dimana berdasarkan hasil validasi ahli media oleh validator pertama mendapat nilai sebesar 94% hasil skor berada pada kategori “sangat layak”. Kemudian hasil validasi ahli media oleh validotar kedua mendapat nilai sebesar 97% yang mana hasil berada pada kategori “sangat layak”. Oleh karena itu, media berbasis *sigil* mata pelajaran tematik kelas VI ini dapat dimaknai sangat layak digunakan untuk SDN Sungai Andai 3 Banjarmasin. Kemudian berdasarkan hasil validasi dari ahli materi mendapat nilai sebesar 87% yang mana berada pada kategori “sangat layak”. Oleh karena itu, materi pada media berbasis *sigil* mata pelajaran tematik kelas VI ini dapat dimaknai sangat layak digunakan untuk SDN Sungai Andai 3 Banjarmasin. Demikian bahwa minat belajar siswa meningkat setelah diberikan media pembelajaran berbasis *sigil* siswa dilihat lebih fokus dan lebih penasaran dengan isi yang ada pada media pembelajaran sebab terlihat warna-warni serta ada video, audio dan gambar/ilustrasi. Lalu pada saat uji coba terlihat adanya peningkatan minat belajar siswa yang dilihat dari hasil uji coba sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *sigil* ini dapat menjadi media tambahan untuk penunjang pembelajaran didalam kelas.

Beberapa hasil media pembelajaran berbasis *sigil* yang peneliti temukan yaitu pembuatan media berbasis *sigil* rata-rata hanya bisa tampilan ebook dengan menggunakan microsoft word dan terdapat isi materi beserta gambar pendukung. Adapun inovasi pada media pembelajaran berbasis *sigil* yang telah

peneliti kembangkan yaitu media ini di desain menggunakan adobe indesign karena sangat mempermudah peneliti untuk mendesain tampilan media berbasis *sigil* disebabkan banyak terdapat fitur yang tersedia di adobe indesign seperti font bermacam ragam, warna font yang kita bisa pilih. Kemudian media berbasis *sigil* yang peneliti desain menggunakan adobe indesign ini terdapat gambar/ilustrasi yang menarik dan terdapat video dan audio yang telah disesuaikan dengan isi materi makna proklamasi bagi bangsa indonesia, serta terdapat hyperlink pada media pembelajaran berbasis *sigil* sehingga mempermudah siswa untuk mencari halaman yang diinginkan. Adobe indesign ini sangat membantu untuk pembuatan media berbasis *sigil* disebabkan hasil yang peneliti desain di adobe indesign bisa di export menjadi file berbentuk epub. Maka dari itu media pembelajaran berbasis *sigil* ini dapat membantu meningkatkan pemahaman materi pelajaran makna proklamasi bagi bangsa indonesia melalui problem based learning yaitu pendekatan pembelajaran yang menekankan pada pemecahan masalah sebagai landasan utama proses belajar. dalam metode ini siswa memungkinan untuk mengembangkan pemahaman mendalam tentang materi pelajaran, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, berkolaborasi dan memecahkan masalah di dunia nyata

Berdasarkan dari hasil pembahasan penelitian sebelumnya dan penelitian yang telah dilakukan peneliti media pembelajaran berbasis *sigil* dapat mendukung pembelajaran sebagai media pembelajaran tambahan. Media berbasis *sigil* ini terbukti dapat meningkatkan minat p siswa dari hasil uji coba yang peneliti lakukan. Sehingga penerapan media pembelajaran berbasis *sigil* ini dapat dijadikan sebagai media tambahan dalam proses pembelajaran dan dalam memahami materi pembelajaran dengan

baik untuk guru atau siswa sebab dapat diakses kapan saja dimana saja

Kesimpulan dan Saran

1. Kesimpulan

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

- 1) Media pembelajaran berbasis *sigil* mata pelajaran tematik telah berhasil dikembangkan menggunakan model pengembangan 4D oleh Thiagarajan yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), dan penyebarluasan (*dissemination*) yang dimodifikasi. Hasil dari penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis *sigil* untuk meningkatkan minat belajar siswa. Tingkat kelayakan dari media pembelajaran berbasis *sigil* mata pelajaran tematik materi makna proklamasi bagi bangsa Indonesia masuk kedalam kategori layak dengan hasil data dari dua orang ahli media. Ahli media pertama memperoleh nilai presentase sebesar 94% dengan kategori “Sangat Layak” dan ahli media kedua memperoleh nilai presentase sebesar 97% dengan kategori “Sangat Layak”. kemudian hasil data dari ahli materi mendapat nilai presentase sebesar 87% dengan kategori “Sangat Layak”. berdasarkan hasil tersebut, maka dapat dijadikan sebagai sumber belajar yang layak dalam pembelajaran
- 2) Berdasarkan uji *normalized gain score*, yang dilakukan terhadap media pembelajaran berbasis *sigil* terdapat perbedaan signifikan antara nilai sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran

berbasis *sigil* dengan rata – rata skor pretest sebesar 60 sedangkan posttest 90. Kemudian hasil minat belajar siswa mendapat nilai *gain* sebesar 0,77% jika dimasukkan kedalam kategori *factor gain* maka nilai tersebut tergolong “Tinggi” dan berpengaruh dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran tematik di SDN Sungai Andai 3 Banjarmasin.

2. Saran

Berdasarkan penelitian ini, saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

- 1) Bagi Guru
Agar dapat menggunakan media pembelajaran berbasis *sigil* sebagai salah satu sumber belajar siswa. Guru dapat menampilkan produk pada saat proses belajar berlangsung yang digunakan sebagai penunjang belajar di kelas.
- 2) Bagi Siswa
Jika memang mengalami kesulitan belajar atau memahami materi pada mata pelajaran makna proklamasi bagi bangsa Indonesia agar dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis *sigil* sebagai salah satu sumber belajar di sekolah maupun untuk mempelajari kembali saat belajar di rumah. Siswa dapat mempelajari produk dengan meminta produk kepada guru.
- 3) Bagi Peneliti Selanjutnya
Agar mengembangkan media pembelajaran seperti media pembelajaran berbasis *sigil* yang bisa dikolaborasi dengan aplikasi lain untuk pembelajaran pada materi lainnya. Peneliti selanjutnya juga dapat melakukan evaluasi pada produk.

Daftar Pustaka

- Achru P, A. (2019). Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran. *Idarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 3(2), 205.
- Arikunto, Suharsimi, 1991. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*.
- Asnawir dan Usman. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta Selatan : Ciputat Pers.
- Asyhar, Rayanda. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta : Gaung Persada (GP) Press Jakarta.
- Creswell, John W & J. David Creswell. 2018. *Research Design Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches Fifth Edition*. SAGE Publications, Inc.
- Creswell, John W, 2014, *Penelitian Kualitatif & Desain Riset*, Yogyakarta, Pustaka Pelajar
- Dasar. *Fondatia*, 4(1), 41-47.
- Djamarah, Syaiful B. 2008. *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Efendi, Mohammad. 2009. *Kurikulum dan Pembelajaran: Pengantar Ke Arah Pemahaman KBK, KTSP dan SBI*. Malang: FIP Universitas Negeri Malang.
- Hake, R. R. 2002. Relationship of Individual Student Normalized Learning Gains in Mathematics with Gender, High School, Physics, and Pre Test Scores in Mathematics and Spatial Visualization. *Physics Education Research Conference*. Tersedia pada :<http://www.physics.indiana.edu/~hake/PERC2002hake.pdf> [21st of October 2016].
- Hasbiyati, H., & Khusnah, L. (2016). Pengembangan e-book berekstensi epub pada pembelajaran IPA SMP. *Jurnal Bioshell*, 5(1).
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Jogjakarta : Diva Perss.
- Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Korompot, S., Rahim, M., & Pakaya, R. (2020). Persepsi siswa tentang faktor yang mempengaruhi minat belajar. *JAMBURA Guidance and Counseling Journal*, 1(1), 40-48.
- Korompot, S., Rahim, M., & Pakaya, R. (2020). Persepsi siswa tentang faktor yang mempengaruhi minat belajar. *JAMBURA Guidance and Counseling Journal*, 1(1), 40-48.
- Mansur, H., Mastur, Satrio, A., Utama, A. H., & Rini, S. (2021). *Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah Prodi Teknologi Pendidikan*. Nizamia Learning Center.
- Mawardi, M. (2019). Rambu-rambu penyusunan skala sikap model Likert untuk mengukur sikap siswa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(3), 292-304.
- Miarso, Y. (2004). *Menyemai benih teknologi pendidikan*. Prenadamedia Group.
- Miarso, Y. (2004). *Menyemai benih teknologi pendidikan*. Prenadamedia Group.
- Muhson, A. (2006). Teknik analisis kuantitatif. *Universitas Negeri Yogyakarta*. Yogyakarta, 183-196.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Jurnal pendidikan akuntansi indonesia*, 8(2).
- Nashar. (2014). *Peranan Motivasi dan Kemampuan awal dalam Kegiatan Pembelajaran*. Delia Press.
- Nida, R., Salam, A. M., & Haryandi, S. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Multimodel pada Materi Alat-Alat Optik untuk Melatihkan Kemampuan Analisis Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, 5(2), 107–122.
- Nida, R., Salam, A. M., & Haryandi, S. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Multimodel pada Materi Alat-Alat Optik untuk Melatihkan Kemampuan Analisis Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, 5(2), 107–122. <https://doi.org/10.20527/JIPF.V5I2>

- Saskia, M. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Komputer Pada Materi Dimensi Tiga Sub Materi Proyeksi Untuk Siswa Sma Kelas X. MATHEdunesa, 5(1).
- Saskia, M. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Komputer Pada Materi Dimensi Tiga Sub Materi Proyeksi Untuk Siswa Sma Kelas X. MATHEdunesa, 5(1).
- Seels, B. B., & Richey, R. C. (1994). Teknologi Pembelajaran : Definisi dan Kawasannya. Universitas Negeri Jakarta.
- Sudjana, N. 2011. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. 1991. Media Pengajaran. Bandung : Sinar Baru.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Alfabeta.
- Sugiyono. 2010. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. Metode Penelitian & Pengembangan, Bandung : Alfabeta.
- Trianto, 2010. Model Pembelajaran Terpadu. Jakarta: Bumi Aksara
- Yeka Hendriyani, dkk., Modul Digital dengan Sigil, (Purwodadi-Grogogan: CV. Sarnu Untung, 2020), hlm. 1.

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPA BERBASIS MEDIA SOSIAL INSTAGRAM DI SMPN 1 ALALAK PADA ERA 4.0

Nursyalasiah¹, Hamsi Mansur², Agus Hadi Utama³

¹²³Teknologi Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat

1910130120012@mhs.ulm.ac.id¹, hamsi.mansur@ulm.ac.id², agus.utama@ulm.ac.id³

Abstrak

Instagram merupakan media sosial yang dapat digunakan sebagai alternatif media di era pembelajaran 4.0 yang mampu meningkatkan interaktifitas dan kemampuan digital peserta didik. Beragam fitur yang dimiliki *Instagram*, seperti mengunggah gambar yang disertai penjelasan, video singkat yang dapat diputar ulang serta fitur menarik lainnya membuat peserta didik dapat belajar dengan cara yang menyenangkan dan lebih bermakna. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran IPA berbasis media sosial *Instagram* untuk jenjang SMP dan mengetahui kelayakan dari produk media pembelajaran tersebut. Model pengembangan yang digunakan adalah model 4D (four-D) dengan empat tahapan pengembangan, yaitu *define*, *design*, *develop*, dan *dissemination*. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi, dan angket validasi ahli, serta angket respon peserta didik. Berdasarkan uji kelayakan oleh validasi ahli media pembelajaran berbasis *Instagram* termasuk dalam kategori “sangat layak”. Hasil penelitian pengembangan di SMPN 1 Alalak diketahui bahwa media pembelajaran berbasis *Instagram* membuat peserta didik lebih antusias dan lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran IPA. Sekolah dapat memanfaatkan media sosial *Instagram* sebagai media pembelajaran digital untuk menunjang kegiatan belajar mengajar di era 4.0.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Instagram*, IPA

Abstract

Instagram is a social media platform that can be used as an alternative medium in the 4.0 learning era, capable of enhancing student interactivity and digital skills. *Instagram*'s diverse features, such as uploading images with explanations, looping short videos, and other attractive functionalities, enable students to learn in an enjoyable and meaningful way. The objective of this research is to develop *Instagram*-based science learning media for junior high school students and evaluate the feasibility of the learning media product. The development model utilized is the 4D (define, design, develop, and dissemination) model, consisting of four stages. Data collection techniques employed in this study include interviews, observations, expert validation questionnaires, and student response questionnaires. Based on the feasibility test conducted by expert validation, *Instagram*-based learning media falls under the "highly feasible" category. The research conducted at SMPN 1 Alalak revealed that *Instagram*-based learning media increases student enthusiasm and active participation in science learning. Schools can leverage *Instagram* as a digital learning media to support teaching and learning activities in the 4.0 era.

Keywords: Learning Media, *Instagram*, Science

Pendahuluan

TIK (Teknologi informasi dan komunikasi) terus mengalami kemajuan yang sangat pesat dan signifikan. (Aprilianti, dkk., 2014). Revolusi industri era 4.0, yang hadir dengan konsep teknologi yang terus berkembang dan berbasis komunikasi *online*, menciptakan proses pertukaran informasi dan interaksi tidak hanya antara manusia dan mesin atau antar manusia saja, tetapi juga antar mesin-mesin itu sendiri (Purwandini & Irwansyah, 2018). Semua aspek pada era ini dirancang dan diciptakan secanggih mungkin dengan tujuan memudahkan orang untuk bekerja sehari-hari (Indartiwi, dkk., 2018). Ilmu pengetahuan dan teknologi yang terus berkembang memberikan pengaruh yang besar dan signifikan pada banyak aspek kehidupan, termasuk pendidikan (Zuhriyah, 2016).

Pada era 4.0, pendidikan telah diperkuat dengan adanya pengajaran yang lebih modern (Fatmawati, dkk., 2021). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses pembelajaran, dalam hal ini dilakukan upaya inovatif untuk memaksimalkan pemanfaatan perkembangan TIK pada kegiatan pembelajaran. Menurut Munir dalam (Zulkifli, 2019) Penggunaan TIK dalam pendidikan adalah salah satu hal yang ditekankan dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan mutu pendidikan. Sehingga, implementasi teknologi informasi dalam pembelajaran merupakan langkah strategis untuk meningkatkan kualitas dan akses pendidikan, bukan hanya untuk mengejar tren global (Zulkifli, 2019). Media sosial adalah salah satu bentuk TIK yang bisa dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran berbasis internet di era ini (Ambarsari, 2020).

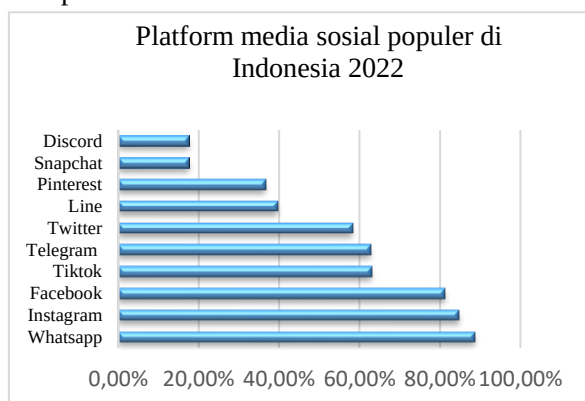
Di era industri 4.0 sekarang, media sosial telah menjadi fenomena dan bagian tidak terpisahkan dari kehidupan masyarakat modern. Melalui platform media sosial memungkinkan penggunanya untuk berkomunikasi secara *online* (Arif, 2019). Keberadaannya yang mudah diakses melalui berbagai perangkat seperti *smartphone* dan

komputer, membuat pengguna media sosial di Indonesia meningkat dengan pesat. Menurut Kotler & Keller (2016) pengguna media sosial memanfaatkan platform tersebut sebagai tempat membagikan tulisan, gambar, audio, dan video dengan orang atau institusi lain. Namun lebih dari itu, media sosial bukan hanya sebagai sarana untuk berkomunikasi ataupun berbagi informasi saja, tetapi juga sangat potensial untuk menunjang kegiatan belajar mengajar.

Pembelajaran di era 4.0 bertujuan untuk meningkatkan keterampilan digital yang relevan dengan kebutuhan saat ini dengan karakteristik 4C, yaitu *Communication, Collaboration, Critical Thinking and Problem Solving, Creativity and Innovation* (Yuniani, dkk., 2019). Dalam mencapai tujuan pembelajaran tersebut, media sosial memainkan peran penting karena bisa dimanfaatkan sebagai alat untuk memfasilitasi pembelajaran kolaboratif dan interaktif antara pendidik dan peserta didik. Media sosial memungkinkan peserta didik untuk berbagi informasi, gagasan, dan pengalaman sehingga meningkatkan kualitas pembelajaran. Sehingga penggunaan media sosial dalam pembelajaran dapat membantu peserta didik untuk belajar dengan cara yang lebih efektif dan menyenangkan.

Penggunaan media sosial dalam kegiatan belajar mengajar membuat jangkauan pembelajaran menjadi lebih luas karena dapat menjadi sumber dan referensi yang berguna bagi peserta didik untuk mencari informasi tentang suatu topik tertentu. Selain itu, dengan mengintegrasikan media sosial ke dalam pembelajaran, peserta didik dapat belajar menganalisis informasi dari media sosial, membuat konten yang baik dan efektif, serta menggunakan teknologi dengan tepat. Di Indonesia, pengguna media sosial terus bertambah setiap tahunnya, seperti yang dilaporkan oleh *We Are Social* pada Januari 2023, jumlah pengguna aktif media sosial di Indonesia sebanyak 167 juta orang. Jumlah tersebut setara dengan 60,4% dari populasi di dalam negeri. Adapun, waktu yang dihabiskan bermain media sosial di Indonesia mencapai 3 jam 18 menit setiap harinya.

Durasi tersebut menjadi yang tertinggi kesepuluh di dunia.



Gambar 1. Media Sosial Populer di Indonesia

Menurut *We are Social*, *Instagram* adalah platform media sosial kedua paling banyak digunakan di Indonesia setelah aplikasi *WhatsApp*. *Instagram* menjadi populer dan banyak dimiliki oleh peserta didik karena mudah diunduh dan mampu menyebarkan informasi dengan cepat (Sunardiyah, dkk., 2022). Menurut Bishop (2020), *Instagram* adalah media sosial dengan pertumbuhan tercepat di kalangan milenial dan Gen Z (Gómez-Ortiz, dkk., 2023). Melihat potensi ini, maka sudah sepatutnya media pembelajaran berbasis *Instagram* dikembangkan.

Ambarsari (2020) menyatakan bahwa *Instagram* memiliki fitur lengkap yang dapat mendukung proses pembelajaran. Fitur-fitur tersebut, seperti mengunggah dan berbagi foto, gambar, serta video mampu menarik minat peserta didik (Pujiati, dkk., 2019). Melalui fitur gambar, *Instagram* berkemampuan untuk memvisualisasikan informasi kompleks yang sulit dijelaskan secara verbal dan menyederhanakan data yang rumit (Yudianto, 2017). Dengan fitur-fitur yang ada, *Instagram* dapat memvisualisasikan materi ajar yang abstrak menjadi lebih konkret, terutama pada pembelajaran yang banyak memuat konsep materi yang abstrak dan kompleks seperti dalam muatan pelajaran IPA.

Menurut Sunardiyah, dkk. (2022), muatan pelajaran IPA memiliki cakupan materi yang luas dan banyak memuat konsep materi yang abstrak. Karena sifatnya yang tidak dapat dipelajari secara langsung dengan

kasat mata, proses pembelajaran IPA membutuhkan media yang membantu peserta didik dalam memahami pembelajaran dengan lebih baik. Penting bagi pendidik untuk menyadari bahwa pembelajaran IPA harus dilakukan dengan tepat, karena melalui IPA peserta didik diberi kesempatan untuk mempraktikkan pemikiran kritis (Deliany, dkk., 2019). Namun, kenyataannya masih banyak pembelajaran IPA yang dilaksanakan secara konvensional, dengan metode ceramah yang mana pembelajaran hanya berfokus pada guru dan tidak melibatkan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran. Dalam konteks ini, hasil dari wawancara dan observasi di SMPN 1 Alalak menunjukkan bahwa pada pembelajaran IPA, guru mendominasi pembelajaran dan peserta didik hanya mendengarkan penjelasan guru, pembelajaran berlangsung searah tanpa melibatkan peserta didik secara langsung, yang membuat pembelajaran IPA menjadi tidak terlalu menarik dan kurang bermakna.

Pada pembelajaran di Indonesia, penggunaan bahan ajar berupa buku cetak masih dominan dan banyak digunakan (Trijatmiko, dkk., 2019). Seperti halnya di SMPN 1 Alalak, dalam pembelajaran IPA hanya mengacu pada satu bahan ajar yaitu buku cetak yang disediakan oleh sekolah dengan spesifikasi yang lumayan tebal dan memuat sedikit gambar. Hal ini menyebabkan pemahaman peserta didik terkait materi masih abstrak karena peserta didik merasa kesulitan dalam memahami materi hanya melalui buku tanpa adanya media yang memperjelas materi tersebut. Akibatnya, setelah mengikuti pembelajaran pemahaman peserta didik terkait materi masih abstrak, terutama materi yang tidak dapat diamati langsung, seperti pada materi Sistem Pernapasan Manusia di kelas VIII semester 2.

Penggunaan media dalam pembelajaran sangatlah penting (Afrizal, 2020). Media pembelajaran mampu meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam pencapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan (Ulfah, 2020). Karena mayoritas peserta didik memiliki akun *Instagram*, maka pengembangan media pembelajaran berbasis *Instagram* dianggap efektif dengan menghadirkan konten yang menarik dan

edukatif untuk mendukung pembelajaran IPA. Pengembangan media pembelajaran berbasis media sosial *Instagram* mampu mendukung peserta didik memahami konsep-konsep pembelajaran IPA dengan lebih mudah. Dengan menggunakan *Instagram*, peserta didik dapat menonton video pendek yang menjelaskan konsep materi ajar dan melihat penjelasan yang dilengkapi dengan gambar, serta dapat berinteraksi melalui kolom komentar ataupun *direct message*. *Instagram* juga dilengkapi dengan fitur *hashtag* yang bisa dimanfaatkan sebagai alat untuk mencari konten yang relevan dengan topik yang sedang diajarkan sebagai sumber belajar tambahan bagi peserta didik.

Kajian Pustaka

Saat ini perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memasuki era 4.0 atau era komunikasi interaktif. (Budiyono, 2020:303). Perkembangan pesat ini memunculkan perubahan yang signifikan pada seluruh sektor kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Era 4.0 menuntut para pendidik untuk mampu mengembangkan keterampilan di bidang teknologi informasi sehingga dapat mengintegrasikannya ke dalam pembelajaran. Munir (2009:34) mengatakan bahwa implementasi teknologi informasi di dunia pendidikan merupakan salah satu faktor kunci untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan kualitas sumber daya manusia. Dengan pemanfaatan teknologi informasi dalam dunia pendidikan diharapkan mampu meningkatkan proses belajar mengajar. (Zulkifli, 2019:82).

Penerapan dan pengembangan teknologi informasi bukan sekedar mengikuti *trend* global tetapi merupakan suatu langkah strategis dan upaya untuk meningkatkan akses serta mutu pendidikan. (Zulkifli, 2019:82). Pemanfaatan teknologi informasi era 4.0 dalam proses belajar mengajar akan memudahkan peserta didik dalam mencari bahan atau sumber belajar, pembelajaran tidak terbatas ruang dan waktu, meningkatkan interaksi antara peserta didik dengan pendidik ataupun antarpeserta didik, serta dapat dijadikan sebagai penyimpanan data dan informasi yang dibutuhkan. Oleh karenanya,

penerapan teknologi informasi dan komunikasi berpotensi untuk meningkatkan efisiensi dan kualitas pembelajaran.

Pembelajaran era 4.0 menggabungkan teknologi digital dan internet untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran. Karakteristik pembelajaran era 4.0 meliputi:

1. Pembelajaran berbasis teknologi: Penggunaan perangkat teknologi seperti komputer, tablet, dan *smartphone* dalam pembelajaran.
2. Pembelajaran berbasis internet: Penggunaan internet untuk mengakses sumber belajar seperti video, materi pelajaran, dan sumber informasi lainnya.
3. Pembelajaran berbasis kolaborasi: Pembelajaran yang didukung oleh interaksi dan kerjasama antar siswa dan guru.
4. Pembelajaran yang dapat disesuaikan: Pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan tingkat penguasaan siswa.
5. Pembelajaran yang dapat diukur: Pembelajaran yang dilakukan dengan metode yang dapat diukur untuk mengevaluasi tingkat penguasaan siswa.

Instagram atau sering disingkat IG adalah platform media sosial yang memungkinkan pengguna untuk berbagi foto dan video, serta berinteraksi dengan orang lain melalui suka, komentar, dan pesan langsung. *Instagram* saat ini merupakan platform media sosial yang sangat diminati remaja. Intensitas penggunaan aplikasi *Instagram* telah semakin meningkat dari tahun ke tahun. Rata-rata waktu yang digunakan di media sosial *Instagram* oleh remaja adalah 2-3, bahkan 4 jam sehari. (Saputra, 2020:208).

Media sosial *Instagram* sangat cocok dijadikan media pembelajaran secara *online* atau daring karena *Instagram* sangat mudah untuk digunakan dan merupakan aplikasi yang familiar di kalangan generasi milenial. (Mufidah, 2021:68). Pemanfaatan *Instagram* sebagai media pembelajaran muncul sebagai solusi alternatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital saat ini. Media sosial *Instagram* sangat cepat dalam penyampaian informasi dan mudah diakses oleh peserta didik.

Beberapa fitur yang dimiliki *Instagram* yang dapat dimanfaatkan untuk kegiatan belajar mengajar, antara lain:

1. *IGTV*: fitur ini memungkinkan pengguna untuk mengunggah video panjang yang dapat digunakan sebagai tutorial, demonstrasi, atau presentasi.
2. *Live*: fitur ini memungkinkan pengguna untuk melakukan sesi tanya jawab atau *live streaming* yang dapat digunakan untuk kelas *online*
3. *Instagram Reels*: fitur ini memungkinkan pengguna untuk membuat video pendek dengan durasi 90 detik yang dapat digunakan untuk konten berisi ringkasan materi pelajaran.
4. *Instagram Stories*: fitur ini memungkinkan pengguna untuk mengunggah konten harian yang dapat digunakan untuk kelas *online* atau memberikan *update* tentang kelas yang sedang dilakukan. *Instagram Stories* juga memiliki beragam fitur yang dapat digunakan untuk meningkatkan interaksi antara pendidik dengan peserta didik *quiz*.
5. *Instagram Explore*: fitur ini memungkinkan pengguna untuk menemukan konten yang relevan dengan topik yang sedang dibahas dalam pembelajaran.

Beragam fitur yang dimiliki *Instagram* dapat membantu peserta didik untuk lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Pemanfaatan *Instagram* sebagai media pembelajaran juga dapat meningkatkan partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Dengan adanya interaksi yang lebih intens dan visual yang menarik, maka peserta didik akan lebih termotivasi untuk belajar.

Metode Penelitian

Pengembangan media pembelajaran ini termasuk jenis penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R&D). Menurut Sugiyono (2019), R&D adalah pendekatan ilmiah untuk merencanakan, mengembangkan dan menilai kelayakan suatu produk. Media pembelajaran berbasis *Instagram* adalah produk yang nantinya akan dikembangkan pada penelitian ini.

Pengembangan produk mengacu pada model pengembangan *four-D* (4D). Media pembelajaran yang dihasilkan akan digunakan pada pembelajaran IPA kelas VIII materi sistem pernapasan manusia di SMPN 1 Alalak.

Ada tiga metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini, yaitu wawancara, observasi, dan angket. Untuk mengidentifikasi dan menganalisis proses pembelajaran IPA di SMPN 1 Alalak digunakan teknik observasi dan wawancara. Sedangkan, angket digunakan sebagai instrumen penelitian untuk validasi ahli materi dan validasi ahli media. Tujuan validasi ini adalah untuk mengetahui kelayakan produk media pembelajaran berbasis *Instagram* yang dikembangkan, baik dari segi materi, tampilan, kegunaan, maupun interpretasi pembelajaran era 4.0. Selain itu, ada pula angket respon peserta didik yang digunakan sebagai instrumen untuk mengetahui tanggapan peserta didik terkait penggunaan *Instagram* sebagai media pembelajaran IPA. 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 yang diperoleh adalah sebagai berikut.

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

Keterangan:

P = Presentasi yang Dicari
 $\sum x$ = Skor Diperoleh
 $\sum n$ = Skor Maksimal

Dalam pemberian makna dan pengambilan keputusan untuk merevisi media pembelajaran yang dikembangkan mengacu pada kualifikasi kriteria sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Kelayakan

Interval	Kategori
84% < Skor ≤ 100%	Sangat Layak
68% < Skor ≤ 84%	Layak
52% < Skor ≤ 68%	Cukup Layak
36% < Skor ≤ 52%	Kurang Layak
20% < Skor ≤ 36%	Sangat Kurang Layak

Sumber: Arikunto (2010)

Hasil dan Pembahasan

A. Hasil Pengembangan

Menurut Thiagarajan (1974) model penelitian dan pengembangan 4D terdiri dari 4 tahap utama, yaitu *define* (pendefinisian), *design*, *develop*, dan *dissemination*.

1. Tahap Define

Tahap ini merupakan tahapan pengumpulan informasi dan identifikasi masalah yang dilakukan dengan menganalisis pada berbagai aspek, seperti analisis awal, analisis peserta didik, dan analisis materi.

Analisis dilakukan dengan observasi pada pembelajaran IPA di SMPN 1 Alalak dan wawancara dengan guru mata pelajaran IPA. Dari hasil observasi dan wawancara ditemukan bahwa masih ada kendala dalam pembelajaran IPA yaitu kurangnya sarana atau media untuk mendukung proses pembelajaran khususnya media pembelajaran berbasis teknologi. Sumber belajar yang tersedia hanya terbatas pada buku cetak yang disediakan oleh sekolah, sehingga pembelajaran hanya bergantung pada buku dan penjelasan dari guru.

Analisis kepada peserta didik bertujuan untuk mengetahui bagaimana kondisi peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Dari hasil analisis diketahui bahwa peserta didik cenderung pasif dan merasa bosan selama pembelajaran IPA, karena kurangnya interaktivitas dan tidak ada media yang digunakan selama pembelajaran. Peserta didik merasa kesulitan memahami materi hanya melalui buku tanpa ada media yang memperjelas, terutama pada materi pelajaran yang tidak bisa dipelajari secara langsung. Menyebabkan pemahaman peserta didik terkait materi masih abstrak.

Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar (KIKD) terkait materi pelajaran IPA. Penentuan materi beracuan kepada RPP dan silabus mata pelajaran IPA kelas VIII SMPN 1 Alalak. Hasil analisis dari tahap ini digunakan sebagai dasar dalam menentukan materi pelajaran yang akan dimuat dalam media pembelajaran yang dikembangkan nantinya. Materi yang dipilih adalah materi pelajaran yang memiliki kesesuaian dengan

karakteristik media pembelajaran serta tidak dapat dipelajari dan diamati secara langsung sehingga memerlukan visualisasi untuk membantu peserta didik memahami materi pembelajaran.

2. Tahap Design

Dalam tahapan *design* dilakukan beberapa kegiatan perancangan produk media pembelajaran yang dikembangkan, meliputi pemilihan materi pelajaran, pemilihan media, dan perancangan desain awal.

Pemilihan materi dilakukan dengan berdiskusi bersama guru mata pelajaran IPA. Materi kelas VIII semester 2 tentang sistem pernapasan manusia dipilih sebagai materi pelajaran yang akan dimuat dalam media pembelajaran yang dikembangkan. Pada materi ini berisi pokok bahasan tentang organ pernapasan dan mekanisme pernapasan manusia, peserta didik sering kali merasa kesulitan untuk memahami materi tersebut jika hanya bersumber pada buku dan penjelasan dari guru. Oleh karena itu, diperlukan media yang mampu memvisualisasikan materi untuk membantu peserta didik dalam memahami pembelajaran dengan lebih baik.

Media yang dipilih dan akan dikembangkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis *Instagram*. Dari hasil analisis peserta didik disimpulkan bahwa peserta didik rata-rata telah memiliki *smartphone* dan dapat memanfaatkannya dengan cukup baik. Peserta didik sudah terbiasa menggunakan *smartphone* dan media sosial dalam kehidupan sehari-hari. Pemilihan *Instagram* sebagai media pembelajaran didasarkan pada kenyataan bahwa banyak peserta didik yang sudah familiar dengan penggunaannya dan potensi *Instagram* sebagai media sosial yang dapat mendukung kegiatan akademik.

Penggunaan media pembelajaran berbantuan TIK juga sesuai dengan hasil analisis kurikulum di SMPN 1 Alalak, di mana kurikulum yang diterapkan adalah kurikulum 2013. Dalam struktur kurikulum 2013, TIK bukan lagi sebagai mata pelajaran, namun dijadikan sebagai sarana atau media penunjang proses pembelajaran. Penggunaan *Instagram* sebagai media pembelajaran juga

relevan dengan pembelajaran era 4.0, yang mana salah satu karakteristik dari pembelajaran era 4.0 adalah pengintegrasian teknologi dan internet ke dalam proses pembelajaran.

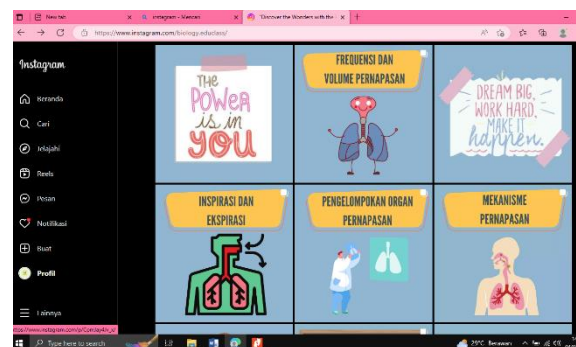
Pada tahap ini dilakukan perancangan awal dari media pembelajaran yang dikembangkan seperti pembuatan akun *Instagram* dan perancangan identitas dari media pembelajaran. Beberapa kegiatan yang dilakukan dalam perancangan identitas, seperti pemilihan *username* (nama akun), menentukan *tagline*, dan membuat logo. Nama akun *Instagram* yang dikembangkan sebagai media pembelajaran adalah *@biology.educlass*, dengan *tagline* "Discover the Wonders with the Power of Science". Adapun untuk logo menggunakan gambar buku terbuka serta pena di tengahnya yang menunjukkan simbolisme tentang pengetahuan, kreativitas dan inovasi dengan *background* warna toska yang bermakna ketenangan. Kegiatan terakhir dalam tahap ini adalah membuat rancangan konten pembelajaran seperti penyesuaian materi dengan format media pembelajaran, pemilihan warna, pengumpulan asset dan membuat desain *feeds Instagram*.

3. Tahap Develop

Dalam tahap *develop* atau pengembangan dilakukan produksi atau pembuatan konten media pembelajaran. Seluruh konten media pembelajaran diproduksi menggunakan aplikasi *Canva*, kemudian diunggah pada laman media sosial *Instagram @biology.educlass*. Selain materi dan latihan soal, pada akun *Instagram* ini juga diunggah kata-kata motivasi berupa *typography* agar peserta didik lebih semangat untuk belajar. Setelah media dikembangkan dan selesai diunggah, maka tahapan berikutnya adalah dilakukan *Expert Appraisal* (validasi ahli). Setelah divalidasi, maka dilaksanakan *Development Testing* (uji coba produk). Berikut adalah tampilan dari media pembelajaran berbasis media sosial *Instagram* yang dikembangkan.



Gambar 2. Profil *Instagram*



Gambar 3. *Feeds Instagram*

Expert Appraisal (Validasi Ahli)

Validasi ahli dilakukan untuk menguji kelayakan dari produk media pembelajaran yang dikembangkan (Prabowo, dkk., 2016). Validator berjumlah dua orang, yaitu satu orang ahli materi dan satu orang ahli media.

- Validasi ahli materi, dilakukan oleh guru mata pelajaran IPA SMPN 1 Alalak. Angket yang digunakan terdiri dari 20 pertanyaan dengan rentang skor per butir 1-5. Aspek penilaian oleh ahli materi meliputi aspek desain pembelajaran, isi materi, teks dan bahasa, serta interpretasi dari pembelajaran era 4.0. Skor penilaian dihitung berdasarkan rata-rata nilai yang diperoleh dari angket, kemudian dinyatakan dalam skala 0-100%. Hasil rerata skor tersebut kemudian dikategorikan sesuai dengan tingkat kelayakannya.

Tabel 2. Hasil Penilaian Ahli Materi

No	Aspek	Skor	Presentase
1	Desain Pembelajaran	18	90%
2	Isi Materi	33	94,28%
3	Teks & Bahasa	19	95%
4	Interpretasi Pembelajaran Era 4.0	25	100%
Rata-Rata		94,82%	

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, analisis menggunakan skala likert mencapai nilai 94,82%. Hasil skor termasuk pada kategori "sangat layak". Maka dari itu, media pembelajaran IPA berbasis *Instagram* dapat digunakan di SMPN 1 Alalak tanpa revisi karena kesesuaian media dengan desain pembelajaran dari aspek KIKD serta kelengkapan dan kedalaman isi materi dalam konten media pembelajaran.

- Validasi ahli media, dilakukan oleh satu orang ahli media yaitu satu orang dosen media. Angket yang digunakan terdiri dari 20 pertanyaan dengan rentang skor per butir 1-5. Yang menjadi aspek penilaian oleh ahli media meliputi aspek tampilan, teks dan kegunaan, serta interpretasi dari pembelajaran era 4.0. Skor penilaian dihitung berdasarkan rata-rata nilai yang diperoleh dari angket, kemudian dinyatakan dalam skala 0-100%. Hasil rerata skor tersebut kemudian dikategorikan sesuai dengan tingkat kelayakannya.

Tabel 3. Hasil Penilaian Ahli Media

No	Aspek	Skor	Presentase
1	Tampilan	23	92%
2	Teks	20	100%
3	Kegunaan	24	96%
4	Interpretasi Pembelajaran Era 4.0	21	84%
Rata-Rata		93%	

Berdasarkan hasil validasi ahli media, analisis menggunakan skala likert mencapai nilai 93%. Hasil skor termasuk

pada kategori "sangat layak". Maka dari itu, media pembelajaran IPA berbasis *Instagram* dapat digunakan di SMPN 1 Alalak tanpa revisi ditinjau dari segi kualitas tampilan media dan kegunaan dari media dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Development Testing (Uji Coba Produk)

Tahapan ini bertujuan untuk melakukan uji coba terhadap media pembelajaran yang dikembangkan dan telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Uji coba dilaksanakan dengan melibatkan 25 orang peserta didik atau satu kelas. Peserta didik yang telah memiliki akun *Instagram* dapat langsung mengikuti akun *@biology.educlass* dengan menekan tombol "follow". Sedangkan bagi peserta didik yang belum memiliki akun *Instagram*, perlu membuat akun terlebih dahulu sebelum dapat mengakses media pembelajaran. Peserta didik mempelajari materi pelajaran melalui konten-konten yang telah diunggah pada akun *Instagram @biology.educlass*. Kemudian peserta didik mengerjakan kuis yang dibagikan pada laman *feeds Instagram*. Pada akhir pembelajaran, diberikan soal latihan yang diunggah melalui *Instagram stories* dengan memanfaatkan fitur kuis.



Gambar 4. Soal Latihan

Produk media pembelajaran yang dihasilkan dievaluasi demi mengetahui respon peserta didik terkait media pembelajaran yang dikembangkan (Yumarsa, dkk., 2020). Evaluasi dilakukan melalui angket respon

peserta didik yang menanyakan pendapat peserta didik tentang penggunaan *Instagram* sebagai media pembelajaran IPA. Angket terdiri dari 15 pernyataan dan menggunakan teknik pengukuran skala guttman. Angket dibagikan pada tahap akhir dalam uji coba produk. Berikut adalah data hasil angket respon peserta didik

Tabel 4. Data Angket Respon Peserta Didik

No	Pernyataan	Skor
1	Saya terbiasa menggunakan <i>Instagram</i> dalam kehidupan sehari-hari	60
2	Menurut saya media pembelajaran berbasis <i>Instagram</i> ini sangat menarik	92
3	Media pembelajaran berbasis <i>Instagram</i> ini mudah digunakan	96
4	Saya lebih mudah memahami pelajaran IPA dengan adanya media pembelajaran berbasis <i>Instagram</i> ini	100
5	Konten dalam media <i>Instagram</i> yang dilengkapi gambar membantu saya memahami materi dengan lebih jelas	100
6	Media pembelajaran berbasis <i>Instagram</i> membuat pembelajaran IPA menjadi lebih menarik dan tidak membosankan	100
7	Media pembelajaran berbasis <i>Instagram</i> menciptakan suasana belajar lebih menyenangkan	100
8	Saya lebih semangat mengikuti pembelajaran IPA jika menggunakan media pembelajaran berbasis <i>Instagram</i>	96
9	Saya lebih aktif bertanya hal-hal yang kurang jelas kepada guru jika menggunakan media pembelajaran berbasis <i>Instagram</i>	76
10	Pemanfaatan <i>Instagram</i> sebagai media pembelajaran membantu saya berpikir lebih	92

	kritis dalam memproses pembelajaran IPA	
11	Pemanfaatan <i>Instagram</i> sebagai media pembelajaran mempermudah saya dalam mencari referensi tambahan	92
12	Pemanfaatan <i>Instagram</i> sebagai media pembelajaran memudahkan saya untuk berinteraksi dengan peserta didik lain	80
13	Saya dapat menggunakan media pembelajaran <i>Instagram</i> untuk belajar mandiri	88
14	Media ini membuat saya mampu menggunakan media sosial dengan lebih efektif	96
15	Media pembelajaran berbasis <i>Instagram</i> cocok digunakan untuk pembelajaran IPA	96
Rata-Rata		90,9%

Berdasarkan hasil perhitungan di atas diketahui bahwa media pembelajaran berbasis *Instagram* memperoleh rerata skor 90,9% dan termasuk kategori sangat baik. Selain itu, dari hasil latihan soal yang diberikan melalui *instastory*, lebih dari 70% peserta didik berhasil menjawab dengan benar. Oleh karena itu, berdasarkan angket respon peserta didik dan hasil dari latihan soal, maka disimpulkan bahwa produk media pembelajaran yang dihasilkan termasuk pada kategori sangat baik dan layak untuk digunakan.

4. Tahap Dissemination

Tujuan dari tahap ini adalah menyebarkan produk media pembelajaran berbasis *Instagram* yang dikembangkan dan dinyatakan layak digunakan kepada guru mata pelajaran IPA di SMPN 1 Alalak. Penyebaran dilakukan secara daring dengan membagikan link profil *Instagram @biology.educlass*.

B. Pembahasan

Instagram telah menjadi salah satu platform media sosial yang berperan penting sebagai media pembelajaran di era 4.0. Dengan pertumbuhan pengguna yang signifikan dan perkembangan fitur-fiturnya yang interaktif, *Instagram* memberikan peluang yang luas bagi pendidikan dan

pembelajaran di berbagai bidang. *Instagram* memberikan akses mudah dan cepat terhadap berbagai konten pendidikan.

Salah satu keunggulan *Instagram* sebagai media pembelajaran adalah kemampuannya untuk memberikan pengalaman belajar visual dan kreatif. Dalam era digital ini, pendidikan tidak lagi terbatas pada teks dan buku-buku saja. Melalui *Instagram*, pengguna dapat mengeksplorasi konten-konten visual, seperti gambar, ilustrasi, dan video pendek, yang dapat membantu memperjelas dan memperkaya pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran. *Instagram* memberikan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif bagi peserta didik (ambarsari, 2020).

Banyak penelitian di Indonesia yang telah dilakukan mengenai pemanfaatan *Instagram* sebagai media pembelajaran. Salah satunya adalah penelitian dari Wahyu Fajar Saputra (2021) yang menunjukkan bahwa *Instagram* bisa menjadi media alternatif yang baik untuk pembelajaran IPA karena mudah digunakan dan populer di kalangan peserta didik. Hal ini juga dibenarkan dari penelitian oleh Ichwan Restu Nugroho dan Bambang Ruwanto (2017) yang menunjukkan bahwa penggunaan *Instagram* sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan semangat dan prestasi belajar peserta didik. Sejalan dengan hasil penelitian tersebut, berdasarkan hasil uji coba produk di SMPN 1 Alalak menunjukkan bahwa peserta didik lebih antusias mengikuti pembelajaran yang berbantuan *Instagram* sebagai media pembelajaran. Hal tersebut terlihat dari peserta didik lebih aktif bertanya melalui kolom komentar dari konten pembelajaran yang telah diunggah pada akun *Instagram* @biology.educlass.

Maka dari itu, *Instagram* merupakan media pembelajaran interaktif yang dapat mewakili apa yang belum disampaikan guru dan proses pembelajaran akan lebih efisien dan efektif. Dengan adanya aplikasi tersebut guru dapat dengan mudah menciptakan pembelajaran interaktif, sehingga dapat disesuaikan dengan keadaan, lingkungan, dan kondisi peserta didik (Alfi dan Rifa Mufidah, 2021).

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan tujuan dari penelitian ini, yaitu mengembangkan media pembelajaran IPA materi sistem pernapasan manusia berbasis media sosial *Instagram* untuk jenjang SMP di era 4.0 telah tercapai. Media pembelajaran yang dihasilkan dapat diakses melalui akun *Instagram* @biology.educlass. Pengembangan media pembelajaran ini mengacu pada model *four-D* (4D) yang terdiri atas empat tahapan yaitu *define, design, develop, dan dissemination*. Produk media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan pada pembelajaran IPA. Hal ini didukung oleh hasil validasi materi dan validasi media yang mendapatkan skor dengan kategori "sangat layak". Hasil angket respon peserta didik juga memperlihatkan skor 90,9%, yang membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis *Instagram* ini termasuk dalam kategori sangat baik dan layak digunakan.

Saran

Melakukan penelitian yang lebih mendalam untuk mengidentifikasi strategi penggunaan *Instagram* yang paling efektif dalam pembelajaran IPA. Hal ini dapat mencakup penggunaan konten visual, video pendek, atau fitur-fitur kreatif lainnya yang dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik. Menguji efektivitas media pembelajaran berbasis *Instagram* dengan melibatkan sampel peserta didik yang lebih besar dan membandingkannya dengan metode pembelajaran konvensional. Hal ini dapat memberikan bukti lebih kuat mengenai manfaat dan efektivitas penggunaan *Instagram* dalam pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Afrizal, D. Y. (2020). Media Sosial *Instagram* sebagai Sarana Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi. *Prosiding Samasta*, 62-66.
- Ambarsari, Z. (2020). Penggunaan *Instagram* sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Pada Era 4.0.

- Prosiding Seminar Nasional PBSI-III Universitas Negeri Medan.*
- Aprilianti, Y., Lestari, U., & Iswahyudi, C. (2014). Aplikasi Mobile Game Edukasi Matematika Berbasis Android. *Jurnal SCRIPT*, 22-30.
- Arif, T. Z. (2019). The Use of Social Media for English Language Learning: An Exploratory Study of EFL University Students. *METATHESIS: JOURNAL OF ENGLISH LANGUAGE LITERATURE AND TEACHING* , 224-233.
- Deliany, N., Hidayat, A., & Nurhayati , Y. (2019). Penerapan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Peserta Didik di Sekolah Dasar. *EDUCARE: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 90-97.
- Fatmawati, Yusrizal, & Hasibuan, A. M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa. *ESJ (Elementary School Journal)*, 134-143.
- Gómez-Ortiz, M.-J., Romero, E. D., & Bobkina, J. (2023). *Instagram as a learning tool to improve technical vocabulary for sports science students . Journal of Hospitality, Leisure, Sport & Tourism Education* , 1-8.
- Indartiwi, A., Wulandari, J., & Novela, T. (2018). Peran Media Interaktif dalam Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 28-31.
- Kotler, P., & Keller, K. L. (2016). Bauran Komunikasi Pemasaran - Komunikasi Pemasaran. In *Manajemen Pemasaran* (12 ed.). Jakarta: PT. Indeks.
- Mufidah, A., & Mufidah, R. (2021). Aplikasi TikTok dan Instagram sebagai Salah Satu Alternatif dalam Media Pembelajaran. *Proceeding of Integrative Science Education Seminar*, 60-69.
- Nugroho, I. R., & Ruwanto, B. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Media Sosial Instagram sebagai Sumber Belajar Mandiri untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Fisika Siswa Kelas XI SMA. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 460-470.
- Prabowo, C. A., Ibrohim, I., & Saptosari, M. (2016). Pengembangan Modul Pembelajaran Inkuiri Berbasis Laboratorium Virtual. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian & Pengembangan*, 1090-1097.
- Pujiati, H., Zahra, & Tamela, E. (2019). The Use Of Instagram to Increase Students 'Motivation and Students' Competence in Learning English. *Atlantis Press*, 652-656.
- Purwandini, & Irwansyah. (2018). Komunikasi Korporasi pada Era Industri 4.0. *Jurnal Ilmu Sosial*.
- Qisthi, N., & Arifani, Y. (2018). The Application of Project based Learning via Instagram to Improve EFL Students' Speaking Skill. *SCITEPRESS – Science and Technology Publications*, 201-209.
- Saputra, W. F. (2021). Pemanfaat Instagram sebagai Media Alternatif IPA dalam Masa Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). *Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan* , 81-90.
- Sugiyono, P. D. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sunardiyah, M. A., Wibawa, S., & Nisa, A. F. (2022). Pemanfaatan Instagram Sebagai Media Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar Pada Abad 21. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 159-164.
- Trijatmiko, N. S., Wedi, A., & Ulfa, S. (2019). Pemanfaatan Perpustakaan Sekolah sebagai Sumber Belajar untuk Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 278-283.
- Ulfah, A. (2020). Pemanfaatan Media Sosial sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di Masa Pandemi. *Prosiding Seminar Bahasa dan Sastra Indonesia*, 410-423.
- Yudianto, A. (2017). Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran.

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VIII PADA MATA
PELAJARAN IPA DI SMPN 15 BANJARMASIN**

Siti Arbaiyah, Agus Hadi Utama, Adrie Satrio

Universitas Lambung Mangkurat

sitiarbaiyah429@gmail.com, agus.utama@ulm.ac.id, adrie.satrio@ulm.ac.id

Abstract

This research aims to produce interactive learning multimedia that is valid and can increase students' interest in learning. This research uses research and development (R&D) methods with a 4D (four-D) development model, consisting of 4 main stages, namely define, design, develop and disseminate.). Observations are used to see students' activities, interviews are used to find problems in learning. Questionnaires are used to determine student responses and interests. The results of the research at the development stage resulted in an assessment from media experts getting an average score of 90.4% in the very valid category, from material expert assessments getting an average score of 82.4% in the very valid category and from student responses getting an average score of 60.5% is in the practical category. The measurement results increased students' interest in learning in the n-gain test, which was 0.48%, including effective, categorized as moderate. Thus, it is concluded that interactive learning multimedia is valid, practical and effective for use in class VIII science subjects at SMPN 15 Banjarmasin.

Keywords: Development, interactive multimedia, science subjects, learning interests.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan multimedia pembelajaran interaktif yang valid dan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 4D (four-D), terdiri atas 4 tahap utama, yaitu define (pendefinisian), design (perancangan), develop (pengembangan), dan disseminate (penyebaran). Observasi digunakan untuk melihat aktivitas peserta didik, wawancara digunakan untuk mendapatkan permasalahan pada pembelajaran. Angket digunakan untuk mengetahui respon dan minat peserta didik. Hasil penelitian pada tahap pengembangan menghasilkan penilaian dari ahli media mendapatkan rata-rata skor 90,4% kategori sangat valid, dari penilaian ahli materi mendapatkan rata-rata skor 82,4% kategori sangat valid dan dari respon peserta didik mendapat rata-rata skor 60,5% masuk kategori praktis. Hasil pengukuran meningkatkan minat belajar peserta didik uji n-gain memperoleh 0,48% termasuk efektif dengan kategorikan sedang. Dengan demikian, disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif valid, praktis dan efektif digunakan pada mata pelajaran IPA kelas VIII SMPN 15 Banjarmasin.

Kata kunci: Pengembangan, multimedia interaktif, mata pelajaran ipa, minat belajar.

Pendahuluan

Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan dengan tujuan untuk memaksimalkan potensi diri dan memajukan harkat dan martabat manusia. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan nasional yaitu 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. (UUD No. 20 Tahun 2013). Pada dasarnya pendidikan adalah sarana untuk memberikan pengetahuan, kebijaksanaan, keterampilan, dan nilai-nilai kepada seseorang untuk membantu mereka dalam mengembangkan karakter mereka dan menumbuhkan kapasitas mereka untuk berfikir kritis.

Perkembangan teknologi khususnya internet semakin mempengaruhi ilmu pengetahuan. Melalui internet data dan informasi dapat diakses secara cepat oleh penggunaannya, hal tersebut dapat berdampak pada kebiasaan dan budaya pendidikan selama ini. Proses pembelajaran tidak lagi berbentuk proses komunikasi verbal antara guru dan peserta didik. Saat ini peserta didik dapat belajar apa saja sesuai dengan minat belajarnya. (Aulia, 2020, p.54). Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri sendiri. Semakin kuat hubungan tersebut, maka semakin besar minat yang dimiliki. (Widayanti, 2021, p.161). Minat juga merupakan salah satu faktor terpenting yang dapat meningkatkan keberhasilan belajar. Ketika minat belajar tinggi maka siswa akan berpartisipasi dan memperhatikan materi pembelajaran. Perhatian siswa selama proses pembelajaran mengakibatkan siswa lebih mudah memahami materi ajar. (Putri, 2019, p.69). Oleh karena itu, jika metode pengajaran tertentu tidak sesuai dengan minat siswa, maka dapat berpengaruh negatif pada hasil belajar siswa.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di SMPN 15 Banjarmasin dengan guru IPA kelas VIII dapat diketahui kurangnya

pemahaman guru terhadap pengembangan media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar siswa merupakan kendala utama dalam proses pembelajaran, hal tersebut dapat dilihat dari penggunaan media pembelajaran yang minim dan kurang bervariasi. Guru dalam proses pembelajaran hanya menggunakan media pembelajaran berupa media cetak yaitu buku paket dalam menjelaskan materi dan pengerjaan tugas dengan LKS. Metode pembelajaran yang dipakai guru adalah ceramah. Dalam pembelajaran pun lebih berpusat pada guru serta minimnya keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Akibatnya proses pembelajaran kurang menarik dan materi yang diberikan tidak tersampaikan secara maksimal. Maka dari itu, pembelajaran harus dirancang sedemikian rupa tentunya dalam pelaksanaan prosesnya guru perlu menyiapkan berbagai media pembelajaran sebagai perantara kegiatan belajar.

Menghadirkan media dalam setiap proses pembelajaran guna tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran interaktif yang menarik dapat menjadi rangsangan siswa dalam proses pembelajaran. Pengelolaan media pembelajaran sangat dibutuhkan oleh lembaga pendidikan formal. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar. Guru dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dan cocok untuk digunakan sehingga tercapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan oleh sekolah (Nurrita, 2018, p.171). salah satu contoh media pembelajaran yaitu multimedia interaktif.

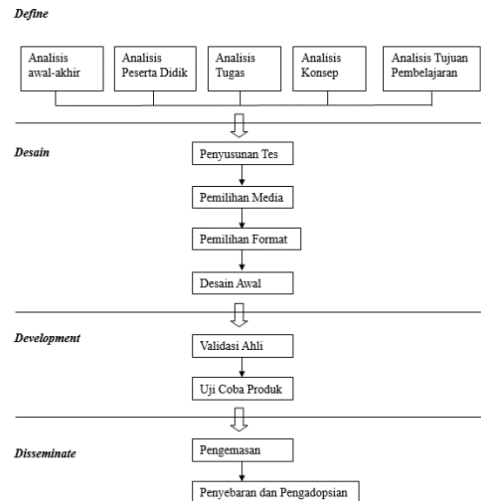
Multimedia interaktif ialah media yang dapat dimanfaatkan untuk memperjelas proses pembelajaran jika didukung oleh media pembelajaran yang dapat menarik minat dan atensi siswa sehingga dapat menyediakan lingkungan belajar yang adaptif serta variatif, siswa juga bisa mengendalikan dan menentukan sendiri urutan materi pelajaran pembelajaran yang sesuai dengan keinginan. Dengan menggabungkan berbagai komponen seperti, teks, grafik, audio, atau animasi dan menggunakan komputer atau laptop untuk mengilustrasikan suatu konsep melalui animasi, suara dan peragaan yang menarik, multimedia interaktif dalam pembelajaran

dapat menghasilkan pembelajaran yang efektif yang memungkinkan siswa berkembang sesuai dengan kemampuannya masing-masing. (Anggraeni, 2021, p.5315). Oleh karena itu, perlu dikembangkannya media pembelajaran interaktif guna menunjang kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan uraian sebelumnya, peneliti berupaya untuk mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif yang diharapkan dapat menjadi media yang efektif dan menarik, sehingga membantu guru dalam menunjang proses pembelajaran pada mata pelajaran IPA. Dalam penelitian ini, peneliti juga akan mencari tingkat kelayakan, kepraktisan dan keefektifan multimedia pembelajaran interaktif yang telah dirancang, sekaligus mengetahui respon peserta didik terhadap penggunaan multimedia tersebut sebagai pendukung pembelajaran.

Metode Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini dikenal sebagai penelitian dan pengembangan (R&D), atau lebih umum disebut penelitian dan pengembangan. Metode penelitian dan pengembangan (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk sasaran dan menilai keefektifan produk tersebut. (Sugiyano, 2013, p.297). Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah multimedia pembelajaran interaktif untuk peserta didik kelas VIII pada mata pelajaran IPA di SMPN 15 Banjarmasin. Menurut Thiagarajan (1974, p.5), model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan 4D. Empat komponen model pengembangan 4D adalah Pendefinisian, Perancangan, Pengembangan, dan Penyebaran. Karena memiliki simbol yang jelas dan mudah dipahami, model pengembangan ini dipilih karena menurut Thiagarajan paling baik digunakan untuk media pembelajaran berbasis software. Model pengembangan 4D dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1. Model Pengembangan 4D

Subjek dari penelitian dan pengembangan ini adalah dua orang validator ahli materi dan dua validator ahli media. Fokus penelitian ini adalah multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPA kelas VIII di SMPN 15 Banjarmasin. Instrumen utamanya adalah observasi, wawancara, dan angket. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif. Teknik ini digunakan untuk menganalisis data kuantitatif yang diperoleh dari angket dan diubah menjadi format deskriptif persentase.

Pada penelitian ini untuk mengetahui kelayakan multimedia pembelajaran interaktif yang dilakukan dengan menganalisis data yang diperoleh dari hasil angket uji coba ahli media, ahli materi dan respon peserta didik. Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase dari masing-masing subjek dalam instrumen adalah sebagai berikut:

$$\bar{\chi} = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

$\bar{\chi}$	= Skor rata-rata
$\sum x$	= Jumlah nilai
N	= Jumlah responden

Tabel 1. Nilai Kelayakan

Nilai	Interval	Kriteria
Koefisien		
>4,00	80% - 100%	Sangat Valid

3,01-4,00	60% - 79,99%	Valid
2,01-3,00	40% - 59,99%	Cukup Valid
1,01-2,00	20% - 39,99%	Tidak Valid
≤1,00	0% - 19,99%	Sangat Tidak Valid

Data kepraktisan dikumpulkan melalui angket uji coba kepraktisan multimedia pembelajaran interaktif oleh peserta didik. Jenis data kepraktisan adalah data kuantitatif berupa skor penilaian pengguna. Untuk menganalisis data kepraktisan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentase} = \frac{\sum \text{Skor yang dicapai}}{\sum \text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Tabel 2. Kategori kepraktisan

No	Nilai	Kriteria
1	$80\% < x \leq 100\%$	Sangat Praktis
2	$60\% < x \leq 80\%$	Praktis
3	$40\% < x \leq 60\%$	Cukup Praktis
4	$20\% < x \leq 40\%$	Kurang Praktis
5	$0\% < x \leq 20\%$	Tidak Praktis

Setelah dilakukan analisis dan dinilai layak dan praktis digunakan maka akan dilanjutkan dengan menganalisis data minat

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan produk akhir berupa multimedia interaktif pada mata pelajaran IPA materi Sistem Peredaran Darah Manusia kelas VIII di SMPN 15 Banjarmasin. Metode penelitian ini menggunakan R&D dengan model pengembangan 4D. Tahapan utamanya adalah define, design, development dan penyebaran.

Pada tahap *define* (pendefinisian) peneliti melakukan beberapa tahapan yang pertama, analisis awal akhir pada tahap ini dilakukan analisis awal dengan cara observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran IPA kelas VIII dan peserta didik kelas VIII di SMPN 15 Banjarmasin. Kedua, analisis peserta

belajar peserta didik untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan multimedia pembelajaran interaktif yang sudah dikembangkan dengan peningkatan minat belajar peserta didik. Teknik analisis data berguna untuk mengetahui sejauh mana peningkatan minat belajar sebelum dan sesudah menggunakan multimedia interaktif. Peneliti menggunakan uji N-gain, berikut rumusnya:

$$\text{N-gain (g)} = \frac{\text{Skor Posttests} - \text{Skor Pretest}}{\text{skor maksimal} - \text{skor Pretest}}$$

Keterangan:

N-gain (g) : Besarnya faktor gain

Skor angket akhir : Nilai dari hasil tes akhir

Skor angket awal : Nilai dari hasil tes awal

Skor angket maksimal : Nilai maksimal tes

Tabel 3. Kreteria Besarnya Faktor Gain

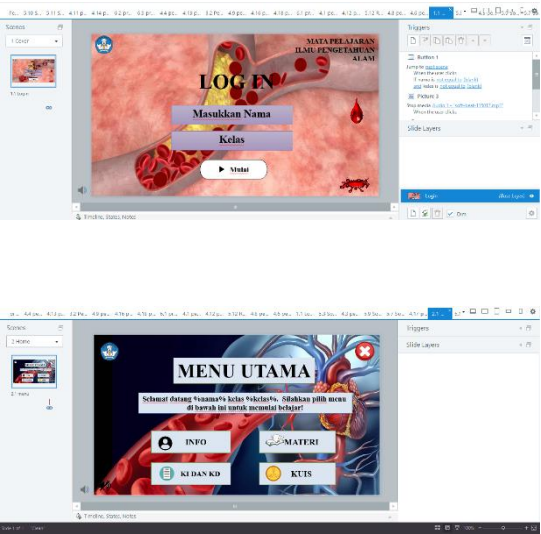
Interval	Klasifikasi
$g \geq 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g > 0,3$	Rendah

didik pada tahap ini dilakukan analisis terhadap peserta didik pada proses pembelajaran. Ketiga, analisis tugas pada tahap ini dilakukan analisis terhadap kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) terkait materi pembelajaran IPA. Keempat, analisis konsep pada tahap ini dilakukan pemilihan dan penyusunan isi materi yang akan diterapkan pada multimedia pembelajaran interaktif. Kelima, perumusan tujuan pembelajaran pada tahapan ini ditentukan tujuan dari pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran interaktif. Hasil yang didapatkan dari tahap pendefinisian ini ditemukan solusi atau penyelesaian masalah yang memudahkan dalam pengembangan multimedia

pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPA kelas VIII di SMPN 15 Banjarmasin.

Pada tahapan kedua, yaitu *design* (perencanaan) terdapat beberapa langkah yang dilakukan, yaitu *Learning Topic Construction* pada tahapan ini dilakukan memilih media dan mengumpulkan bahan-bahan untuk digunakan pada multimedia pembelajaran interaktif. *Media selection* pada tahapan ini peneliti memilih media dan mengumpulkan bahan-bahan untuk digunakan pada multimedia pembelajaran interaktif. *Format selection* pada tahapan ini menentukan format rancangan media. *Initial design* pada tahapan ini membuat desain awal dari multimedia pembelajaran interaktif berupa berupa *flowchart* dan *storyboard*.

Pada tahap pengembangan (*develop*) bertujuan untuk menghasilkan produk akhir berupa multimedia pembelajaran interaktif kemudian dilakukan uji kelayakan oleh ahli materi dan ahli media. Pada tahap ini terdapat 2 langkah yaitu: validasi ahli dan uji coba pengembangan. Pada tahapan validasi ahli oleh ahli materi dan ahli media dilakukan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan pada multimedia pembelajaran interaktif. Setelah media di validasi dan diberi komentar oleh ahli materi dan ahli media kemudian dilakukan revisi sesuai saran untuk penyempurnaan dan perbaikan produk. Setelah tahap revisi selesai dilanjutkan dengan tahapan uji coba pengembangan.



Gambar 2 Tampilan Media Tahap Pengembangan

Tahap terakhir pada penelitian ini merupakan penyebaran. Pada tahap ini produk akan di sebarluaskan untuk diimplementasikan oleh guru dan peserta didik kelas VIII di SMPN 15 Banjarmasin.

Berdasarkan hasil pengembangan dan penelitian tersebut, dinilai bahwa hasil multimedia pembelajaran interaktif layak digunakan. Hal ini dapat dilihat dari hasil validasi oleh ahli materi, ahli media dan respon dari peserta didik. Penilaian validasi media pada produk yang dihasilkan dilakukan dengan cara memberikan produk multimedia pembelajaran interaktif beserta lembar penilaian berupa angket berisi 26 pernyataan yang berkaitan dengan produk yang dikembangkan. Hasil uji ahli media multimedia interaktif berikut skor dan presentase kelayakannya:

Tabel 4. Hasil Validasi ahli media

N o	Aspek yang Dinilai	Persentas e	Keteranga n
1	Usability	91,4%	sangat valid
2	Functionallity	90%	sangat valid
3	Komunikasi Visual	90%	sangat valid
	Rata-rata	90,4%	sangat valid

Berdasarkan penilaian ahli media diatas, dilihat berdasarkan aspek *usability* sebesar 91,4% termasuk pada kategori sangat valid, penilaian pada aspek *functionallity* sebesar 90% dengan termasuk kategori sangat valid, serta penilaian pada aspek komunikasi visual sebesar 90% kategori sangat valid. Hasil multimedia secara keseluruhan mendapatkan rata-rata skor total sebesar 90,4% yang dapat dikatakan masuk ke dalam kategori “Sangat Valid”.

Penilaian validasi materi dilakukan dengan cara memberikan produk multimedia serta lembar penilaian berupa angket yang berisi 15 pernyataan yang berkaitan dengan produk yang dikembangkan. Hasil uji ahli materi multimedia interaktif berikut skor dan presentase kelayakannya:

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Persentase	Ket.
1	Aspek Pembelajaran	78,3%	Valid
2	Aspek Isi	84%	sangat Valid
3	Aspek Bahasa dan Komunikasi	85%	sangat layak
	Rata-rata	82,4%	sangat layak

Berdasarkan hasil penilaian ahli materi diperoleh validasi aspek pembelajaran sebesar 78,3% termasuk kategori valid, penilaian pada aspek isi sebesar 84% dengan kategori sangat layak, serta penilaian pada aspek bahasa dan komunikasi sebesar 85% termasuk pada kategori sangat valid. Hasil multimedia secara keseluruhan mendapatkan rata-rata skor total sebesar 84,4% yang dapat dikatakan masuk ke dalam kategori "Sangat Valid".

Selanjutnya uji coba pengembangan dilakukan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap multimedia pembelajaran interaktif. Uji coba produk ini di terapkan pada 33 peserta didik kelas VIII di SMPN 15 Banjarmasin. Angket yang digunakan berjumlah 6 butir penilaian dengan rentang skor 1-5.

Tabel 6. Hasil Respon Peserta Didik

Indikator Penilaian	Skor Rata-Rata	Katagori
Aspek kegunaan	61,0%	Praktis
Aspek efesin	60%	Praktis

Indikator penilaian dari aspek kegunaan mendapatkan rata-rata skor 61,0% yang berarti kategori "Praktis". Pada indikator penilaian aspek efesien dalam proses pembelajaran mendapatkan rata-rata skor 60% yang berarti masuk ke dalam kategori "Praktis". Hasil angket respon peserta didik secara keseluruhan mendapatkan rata-rata skor total sebesar 60,5% yang mana masuk ke dalam kategori "Praktis". Hal ini menunjukkan bahwa pelaksanaan

multimedia pembelajaran interaktif telah dilaksanakan dengan baik.

Pengaruh penggunaan multimedia pembelajaran interaktif terhadap peningkatan minat peserta didik. Peneliti menggunakan angket minat belajar peserta didik awal dan minat belajar akhir yang sebelumnya sudah di validasi oleh validator ahli instrumen. Angket yang digunakan berjumlah 14 butir. Indikator penilaian angket minat belajar peserta didik meliputi aspek rasa tertarik, rasa perhatian, keaktifan, dan rasa senang. Pengukuran minat belajar peserta didik dibagikan sebelum menggunakan dan kemudian dibagikan setelah menggunakan multimedia pembelajaran interaktif. Pengukuran minat belajar peserta didik menggunakan uji n-gain sehingga dapat diketahui seberapa besar peningkatan dari sebelum menggunakan dan sesudah menggunakan multimedia pembelajaran interaktif. Berikut adalah tabel minat belajar peserta didik:

Tabel 7. Hasil Minat awal dan Minat akhir Minat Belajar

Aspek	Hasil
Minat Awal	53,6
Minat Akhir	61,5
Nilai Maksimum	70
Gain	0,48
Kriteria	Sedang

Berdasarkan hasil minat awal dan minat akhir yang diuji cobakan kepada 33 orang peserta didik didapatkan nilai rata-rata minat awal 53,6 dan rata-rata minat akhir 61,5. Dinormalisasikan didapatkan nilai rata-rata gain 0,48 yang termasuk efektif dengan katagori sedang. Pemerolehan hasil pengukuran minat belajar di atas diperoleh N-gain sebesar 0,48 menunjukkan penggunaan multimedia pembelajaran interaktif dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Peserta didik menjadi lebih semangat belajar, fokus terhadap materi.

Simpulan

Berdasarkan hasil pengembangan multimedia pembelajaran interaktif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas VIII pada mata pelajaran IPA di SMPN 15 Banjarmasin telah dilaksanakan dengan menggunakan model pengembangan 4D (*four-d*) dengan dilakukan empat tahapan pengembangan, yaitu: Pada tahap define terdiri dari *front-end analysis*, *learner analysis*, *material analysis*, *concept analysis*, dan *specifying instructional objectives*. Pada tahap design terdiri dari pemilihan media, pemilihan format, rancangan awal. Pada tahap develop terdiri dari validasi ahli dan uji coba pengembangan. Uji validasi dan uji coba pengembangan berdasarkan penilaian validasi ahli media, ahli materi, dan respon peserta didik, dan dan tahap akhir dari pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini dengan dilakukannya penyebaran produk.

Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPA materi sistem peredaran darah manusia yang di uji cobakan kepada 33 orang peserta didik kelas VIII di SMPN 15 Banjarmasin dikategorikan sangat valid berdasarkan validasi ahli media dengan angka persentase sebesar 90,4%. Sedangkan validasi materi dikategorikan sangat valid dengan angka persentase sebesar 84,4%. Tingkat kepraktisan dikategorikan praktis dengan angka persentase sebesar 60,5%. Kemudian terjadi peningkatan minat belajar peserta didik berdasarkan perhitungan N-gain didapatkan nilai sebesar 0,48 yang termasuk efektif dengan kategori sedang. Dengan demikian dapat disimpulkan multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPA kelas VIII di SMPN 15 Banjarmasin cukup efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636>
- Annisa Rizki Aulia, Hamsi Mansur, R. (2020). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran Pkn Sekolah Dasar*. 1(1), 53–59.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Putri, B. B. A., Muslim, A., & Bintaro, T. Y. (2019). Analisis Faktor Rendahnya Minat Belajar Matematika Siswa Kelas V Di Sd Negeri 4 Gumiwang. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 5(2), 68–74.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R & D*. Bandung: Alfabeta
- Thiagarajan, S. (1974). *Instructional development for training teachers of exceptional children: A sourcebook*.
- Widayanti, D., Mauludah, S., Rahayu, I. P., & Surur, A. M. (2021). *Pengaruh penggunaan Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas V Mi Al-Hikmah Ketami Kota Kediri*. XI(i), 160–168.

